

**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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fanilia Kumala Putri
NIM : 2321161
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "EFEKTIVITAS METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS III MIS KURIPAN LOR PEKALONGAN" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 Oktober 2025

Yang Menyatakan

The image shows a handwritten signature in black ink over a blue official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'PEKALONGAN' at the top, 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' in the middle, and 'NIM. 2321161' at the bottom. There is also a small logo of the Indonesian government (Garuda Pancasila) on the left side of the stamp.

Fanilia Kumala Putri

NIM. 2321161

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi
saudari:

Nama : Fanilia Kumala Putri

NIM : 2321161

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Efektivitas Metode *Team Game Tournament* dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Nilai-
Nilai Pancasila Di Kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk
diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 27 Oktober 2025

Pembimbing,



Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.

NIP. 199012022020121008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ADBURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan. Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan.
Website: www.ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi Saudari:

Nama : Fanilia Kumala Putri
NIM : 2321161
Judul : EFEKTIVITAS METODE *TEAM GAME TOURNAMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS III
MIS KURIPAN LOR PEKALONGAN

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 6 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I


Ningsih Fadhilah, M.Pd.
NIP. 19850805 201503 2 005

Penguji II


Dirasti Novianti, M.Pd.
NIP. 19871114 201903 2 009

Pekalongan, 6 November 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Mublisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah putusan bersama menteri agama republik indonesia No. 158 tahun 1987 dan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata arab yang sudah diserap ke dalam bahasa indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau kamus besar bahasa indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa arab yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak di lambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H}	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Syin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S}	Es (dengan titik di

			dibawah)
ض	Dad	D}	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T}	Te (dengan titik bawah)
ظ	Za	Z}	Zet (dengan titik bawah)
ع	‘ain	’	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		أ = a
إ = i	أي = ai	إي = I>
أ = u	أو = au	أو = u>

3. Ta' Marbutah

Ta' Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة حميلة

ditulis

mar'atun jami>lah

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة

ditulis

fa>timah

4. Syaddad (tasdid, geminasi)

Tandageminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi Syaddadtersebut.

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabbana</i>
البر	ditulis	<i>al-birr</i>

5. Kata Sambung (Artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf al-qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang diikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

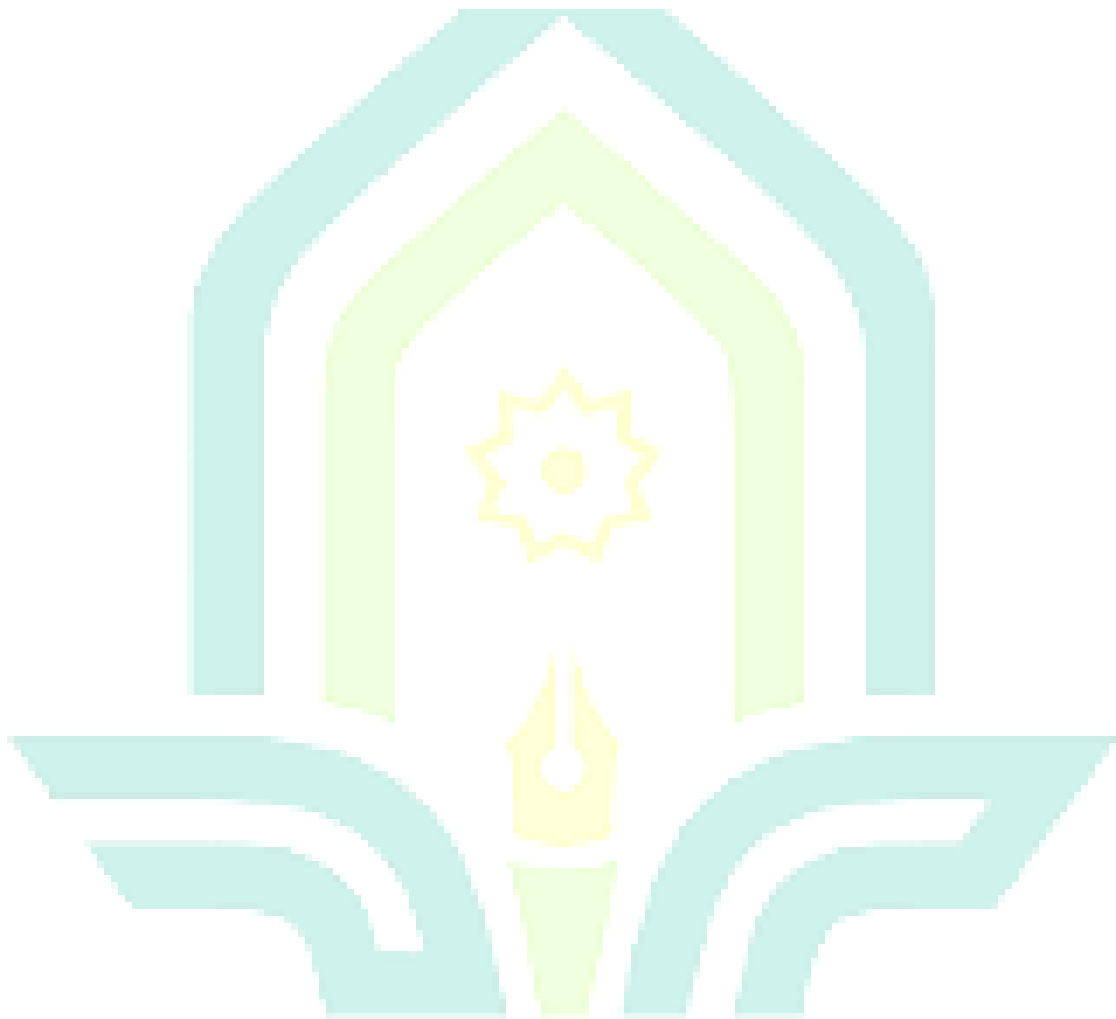
القمر	ditulis	<i>al-qamaru</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badi>'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jala>l</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

امرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un</i>



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, segala kerendahan dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya(Sultoni dan Sairoh). Saya berterima kasih setinggi-tingginya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan cinta kasih yang selalu diberikan. Terima kasih atas pengorbanan, kerja keras, dan waktu yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memudahkan jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.
2. Skripsi ini kupersembahkan untuk suami (Yahya), belahan jiwa dan pahlawan hidupku. Terima kasih atas cinta, kesabaran, dan pengertiannya yang tak ternilai selama aku berjuang menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Mertua tercinta (Khoirudin dan Aliyah), terima kasih telah menyambut saya dan memberikan semangat seperti anak sendiri. Saya bersyukur bisa menyelesaikan ini dan semoga selalu bisa membanggakan Bapak dan Ibu.
4. Adikku tersayang (Arjun Lana Khariri), yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Dukunganmu adalah salah satu kekuatan terbesarku.

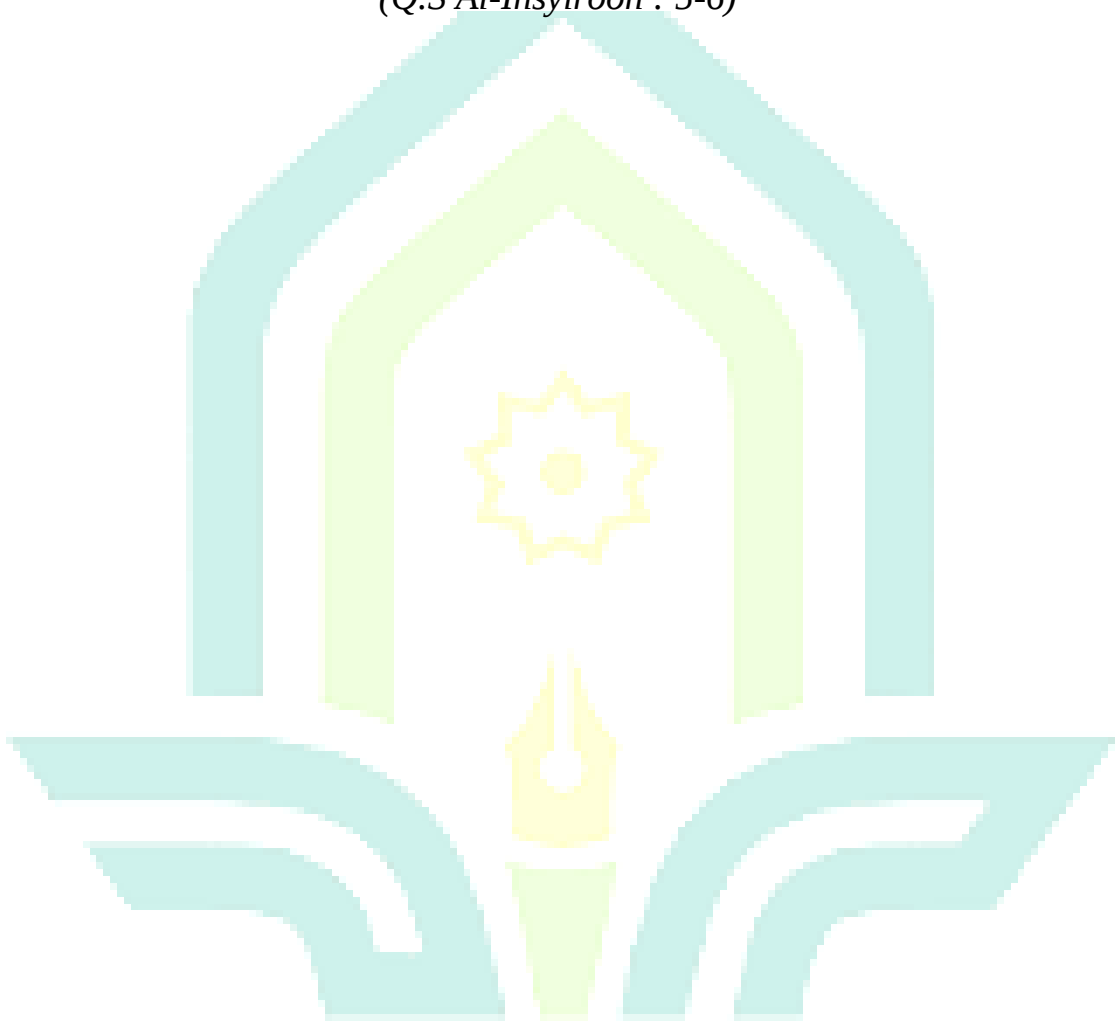
5. Sahabat-sahabat seperjuangan PGMI Angkatan 2021 yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
6. Almameter tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang meberikanku ilmu dan pengalaman serta bekal untuk menggapai cita-cita.
7. Bapak Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Dimas Setiaji Prabowo M.Pd. yang dengan sabar membimbing, memberi masukan berharga, dan memberikan doanya kepada penulis.
8. Bapak Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Zuhair Abdullah, M.Pd. yang telah sabar membimbing dan mengarahkan selama perkuliahan serta memberikan doanya kepada penulis.
9. Kepala Sekolah dan Guru Mis Kuripan Lor Pekalongan, yang telah mengijinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua sahabat dan teman-teman terbaikku yang tidak bisa saya sebut satu-persatu, yang telah mendukung dan memberikan doanya, semoga kebaikan menyertaimu juga.

MOTTO

يُسِّرْهُا الْعُسْرَ مَعَ اِنْ ۙ يُسِّرْهُا الْعُسْرَ مَعَ فَاِنْ ۙ

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

(Q.S Al-Insyirooh : 5-6)



ABSTRAK

Putri, Fanilia Kumala. 2025. *Efektivitas Metode Team Game Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Team Game Tournament, Pancasila

Pemahaman nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan masih tergolong rendah karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan praktik kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*? dan 2) Bagaimana efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest* control group design. Sampel penelitian terdiri dari 44 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diuji validitas dan reliabilitasnya, sedangkan analisis data mencakup uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. 1) Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 52,50 tergolong dalam kategori sangat kurang, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,05 yang termasuk kategori baik. 2) Hasil uji hipotesis menggunakan uji t independen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan, sementara hasil uji N-gain didapat nilai 0,6194 atau 61,94% yang dikategorikan sedang atau cukup efektif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Efektivitas Metode *Team Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan”. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia mengarahkan Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Zuhair Abdullah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan akademik peneliti, sehingga bisa sampai pada titik ini.

6. Kepala sekolah dan Guru MIS Kuripan Lor Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah Peneliti kerjakan dan selesaikan dengan maksimal, tetapi Peneliti juga mengharapkan saran serta kritik konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT., Peneliti memohon serta berserah diri dengan harapan mudah-mudahan niat baik yang selama ini ditempuh dapat bermanfaat dan barokah bagi diri pribadi, nusa, bangsa, dan agama. Kemudian, diharapkan pula semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya robbal alamin.

Pekalongan, 27 Oktober 2025

Hormat Saya,

Fanilia Kumala Putri

NIM. 2321161

DAFTAR ISI

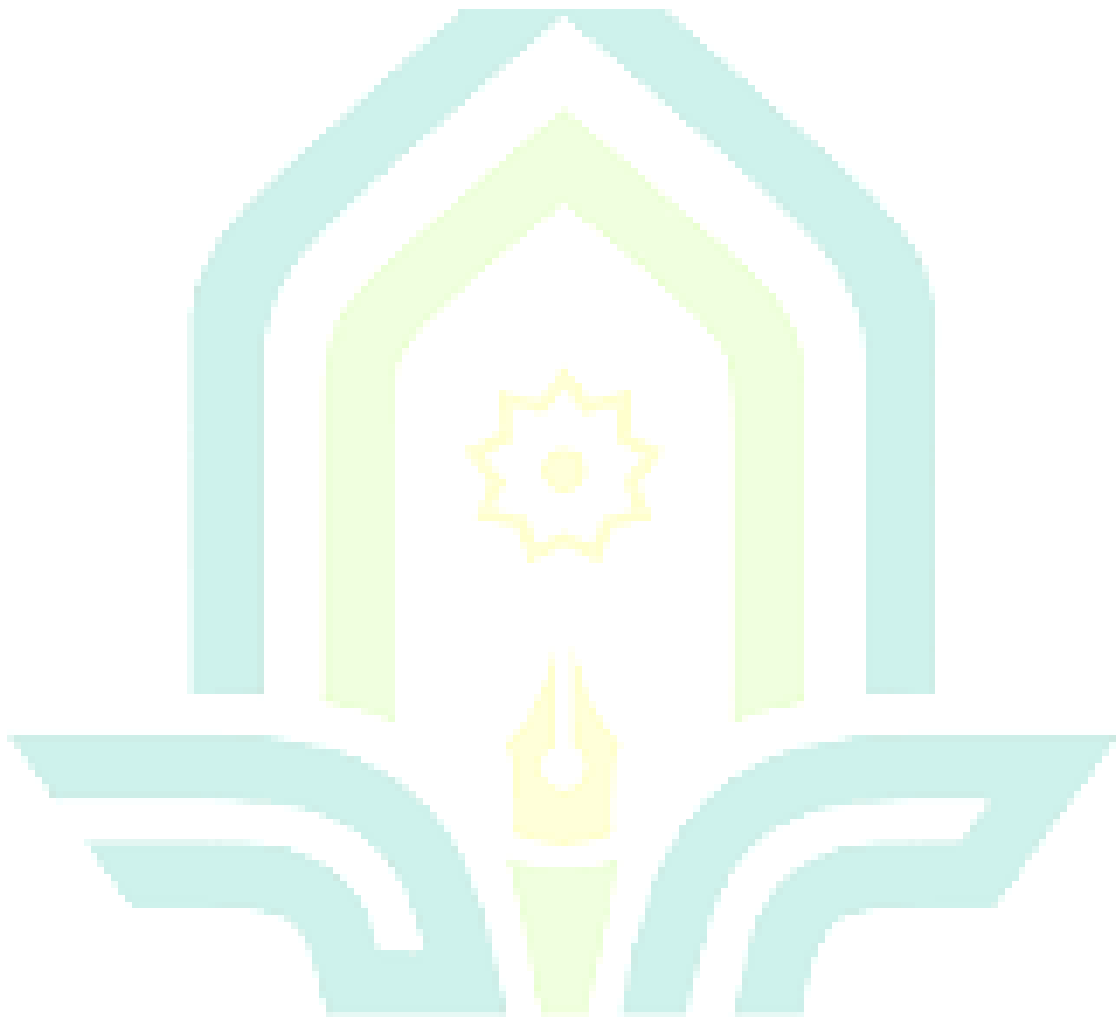
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
2.4 Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Populasi dan Sampel	32
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
3.5 Desain Eksperimen.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.2 Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Nilai	37
Tabel 3. 2 Instrumen Tes	38
Tabel 3. 3 Rancangan Penelitian	39
Tabel 3. 4 Kriteria Pengujian Uji-T.....	45
Tabel 3. 5 Pembagian Skor N-Gain.....	46
Tabel 3. 6 Kategori Perolehan Tafsiran N-Gain Persen (%).....	46
Tabel 4. 1 Keadaan Guru.....	48
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa	50
Tabel 4. 3 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Diskriptif Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 5 Penggolongan Kategori Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4. 6 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Diskriptif Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4. 8 Penggolongan Kategori Kelas Eksperimen	56
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Tabel 4. 10 Uji Validitas	59
Tabel 4. 11 Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 4. 12 Uji Normalitas	61
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas.....	62
Tabel 4. 14 Uji Hipotesis.....	63
Tabel 4. 14 Uji N-Gain.....	64

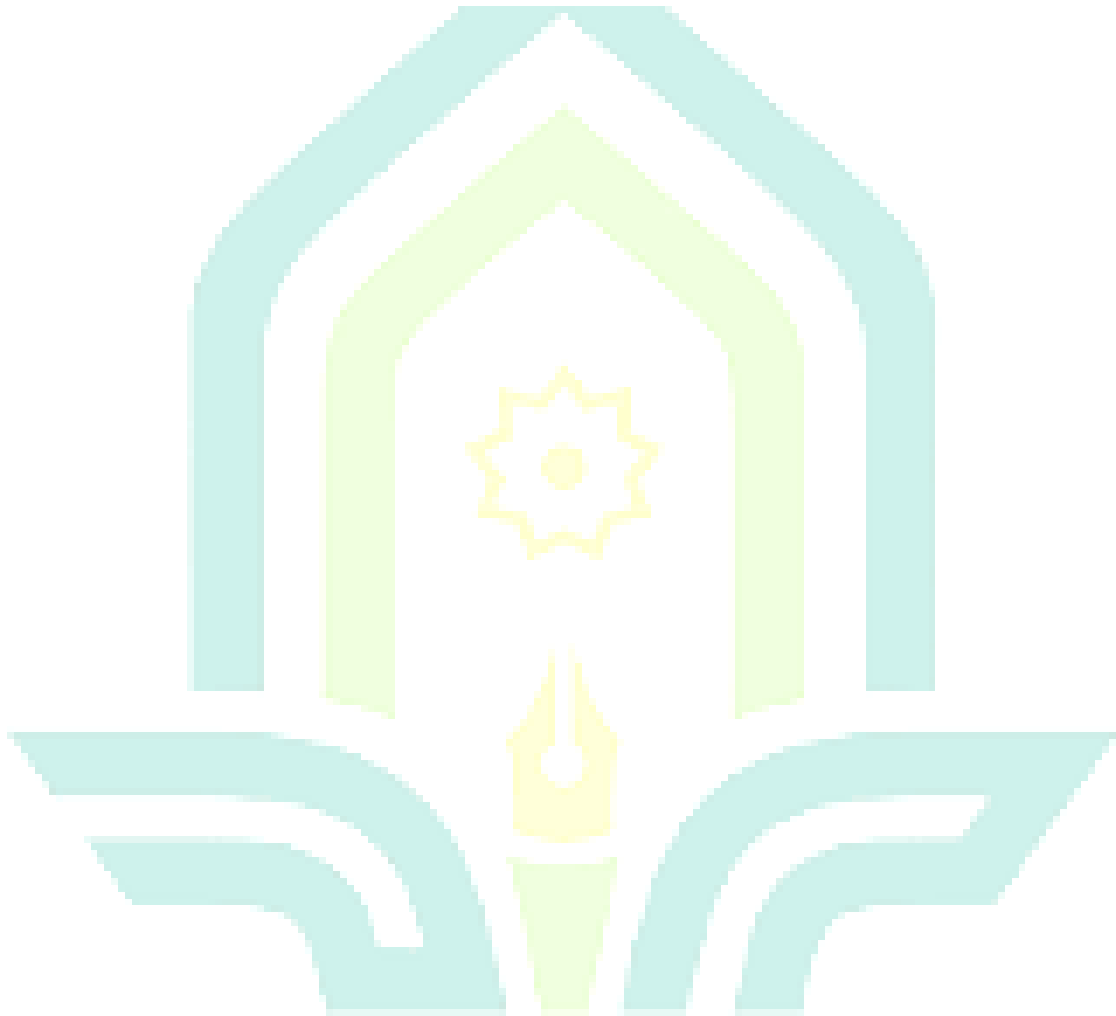
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	29
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup</i>	<i>77</i>
<i>Lampiran 2: Surat Izin Penelitian</i>	<i>78</i>
<i>Lampiran 3: Surat Telah Melaksanakan Penelitian</i>	<i>79</i>
<i>Lampiran 4: Tes</i>	<i>80</i>
<i>Lampiran 5: Modul Ajar</i>	<i>92</i>
<i>Lampiran 6: Hasil Rekapitulasi.....</i>	<i>97</i>
<i>Lampiran 7: Output SPSS.....</i>	<i>102</i>
<i>Lampiran 8: Dokumentasi.....</i>	<i>128</i>



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 II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Metode Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain dalam Al-Mahiroh & Suyadi (2020), metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Dalam pandangan ini, metode berfungsi sebagai sarana utama yang menghubungkan guru dengan peserta didik agar tercipta proses komunikasi dua arah. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membimbing, memfasilitasi, dan mengarahkan siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran dipandang sebagai instrumen yang sangat penting untuk menggerakkan siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran, baik yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Jika guru tidak mampu memilih metode yang tepat, maka proses pembelajaran akan cenderung membosankan dan tujuan yang diharapkan sulit tercapai.

Menurut Sudjana dalam Mawardi (2018), metode pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode diibaratkan sebagai jembatan yang menghubungkan antara materi pelajaran dengan pemahaman siswa. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa,

kompleksitas materi, serta kondisi kelas. Dengan metode yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan perhatian siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar. Sebaliknya, jika metode yang digunakan monoton atau tidak sesuai, maka siswa akan cepat merasa bosan dan hasil belajar tidak optimal. Pandangan ini menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan metode yang digunakan.

Menurut Roestiyah dalam Anida (2019), metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Menurutnya, metode pembelajaran berfungsi sebagai pedoman praktis yang membantu guru mengarahkan jalannya proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Pemilihan metode tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mempertimbangkan faktor tujuan, materi, situasi kelas, serta kondisi individual siswa. Jika guru mampu menggunakan metode yang tepat, maka kegiatan belajar akan lebih hidup, interaktif, dan mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis serta aktif dalam menemukan pengetahuan. Dengan demikian, metode pembelajaran tidak hanya sekadar alat penyampai informasi, tetapi juga sarana untuk membentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara, teknik, atau strategi yang digunakan guru

untuk menyampaikan materi pelajaran dan membangun interaksi dengan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Ketiga ahli tersebut sepakat bahwa metode berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode yang tepat mampu menumbuhkan motivasi, mempermudah pemahaman, serta membentuk sikap positif siswa, sedangkan metode yang kurang sesuai dapat membuat pembelajaran tidak efektif. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu memilih metode yang bervariasi dan relevan sesuai dengan materi serta kebutuhan peserta didik agar pembelajaran berlangsung optimal, menyenangkan, dan bermakna.

2.1.2 Metode *Team Game Tournament*

2.1.2.1 Pengertian Metode *Team Game Tournament*

Menurut Slavin dalam Poerwanti (2021), *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kegiatan belajar kelompok dengan aktivitas permainan akademik yang disusun dalam bentuk turnamen. Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian mereka belajar bersama untuk menguasai materi sebelum berkompetisi dalam permainan. Slavin menekankan bahwa *Team Game Tournament* dirancang untuk menumbuhkan motivasi siswa melalui suasana kompetitif yang menyenangkan, sekaligus menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab kelompok. Dengan demikian, *Team Game Tournament*

mampu mendorong siswa tidak hanya berusaha memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial.

Menurut Trianto dalam Poerwanti (2021), *Team Game Tournament* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan antara kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pandangan ini, permainan yang dirancang bukan sekadar hiburan, tetapi sarana evaluasi yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. Melalui *Team Game Tournament*, siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif, sehingga tidak ada dominasi dalam kelompok. Trianto menekankan bahwa dengan adanya turnamen, setiap siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat karena hasil belajarnya turut menentukan prestasi kelompok. Hal ini menjadikan *Team Game Tournament* sebagai metode yang tidak hanya mengasah kemampuan akademik, tetapi juga melatih sportivitas, disiplin, dan kerja sama.

Menurut Huda dalam Poerwanti (2021), *Team Game Tournament* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik sebagai inti dari proses belajar untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurutnya, kelebihan utama *Team Game Tournament* terletak pada kemampuannya mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa akan terlibat dalam diskusi kelompok, mempersiapkan diri menghadapi permainan, dan mengikuti turnamen yang

menekankan prinsip keadilan serta tanggung jawab bersama. Huda menekankan bahwa *Team Game Tournament* bukan hanya sekadar metode belajar sambil bermain, tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai sosial seperti kerjasama, menghargai perbedaan, dan membangun solidaritas di antara siswa.

Dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *Team Game Tournament* adalah salah satu bentuk metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan kelompok dengan permainan edukatif berbentuk turnamen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga ahli tersebut menegaskan bahwa *Team Game Tournament* berfungsi meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun motivasi, keterlibatan aktif, dan sikap sosial siswa. Dengan demikian, *Team Game Tournament* tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2.2 Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Team Game Tournament*

Menurut Poerwanti (2021) urutan langkah *Team Game Tournament* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian Kompetensi dan Materi

Pada tahap awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari. Penyampaian ini penting untuk menumbuhkan pemahaman awal siswa agar mereka mengetahui arah kegiatan belajar

yang akan dilakukan. Guru juga dapat memberikan motivasi awal agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Setelah tujuan pembelajaran dijelaskan, guru memberikan penjelasan materi pokok secara langsung. Bentuknya bisa berupa ceramah singkat, demonstrasi, atau penjelasan menggunakan media pembelajaran. Tahapan ini berfungsi untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar sebelum mereka masuk dalam aktivitas kelompok. Dengan demikian, siswa memiliki bekal awal yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan permainan.

3. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen. Pembagian ini mempertimbangkan perbedaan kemampuan akademik, gender, maupun karakter siswa. Tujuan dari pengelompokan heterogen adalah agar setiap kelompok memiliki anggota dengan kemampuan beragam, sehingga dapat saling membantu dan bekerja sama dalam memahami materi. Prinsip utama dalam tahap ini adalah kerja sama dan tanggung jawab bersama.

4. *Game* (Permainan Edukatif)

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan permainan edukatif. Guru menyiapkan pertanyaan atau soal-soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari, kemudian disajikan dalam bentuk permainan. Misalnya, soal

bisa dibuat dalam bentuk kartu, kuis cepat, atau permainan papan sederhana. Permainan ini bertujuan agar siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga pemahaman materi tidak terasa membebani. Di sinilah interaksi antaranggota kelompok berjalan intensif, karena setiap anggota dituntut untuk berkontribusi.

5. Turnamen

Setelah siswa mempersiapkan diri melalui diskusi dan permainan, dilaksanakan turnamen antar kelompok. Pada tahap ini, perwakilan dari setiap kelompok akan bersaing untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Turnamen dilakukan dengan sistem aturan tertentu, misalnya sistem giliran atau skor poin. Suasana kompetitif yang tercipta membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar, sekaligus melatih sportivitas dalam menghadapi kemenangan maupun kekalahan.

6. Pemberian Penghargaan (*Reward/Recognition*)

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen. Penghargaan tidak selalu berupa hadiah fisik, tetapi bisa berupa pujian, sertifikat sederhana, atau pengakuan di depan kelas. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa agar selalu berusaha memberikan yang terbaik, sekaligus menanamkan rasa bangga terhadap kerja kelompok. Penghargaan juga memperkuat rasa percaya diri siswa dan menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Team Game Tournament*

Metode *Team Game Tournament* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar dan madrasah. Menurut Suarjana dalam Poerwanti (2021) dalam EduChannel, *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, *Team Game Tournament* menumbuhkan kemampuan sosial, seperti kerja sama, empati, dan toleransi, melalui interaksi dalam kelompok heterogen yang dirancang guru. Metode ini memberikan kesempatan kepada semua siswa, termasuk yang berkemampuan rendah, untuk ikut berkontribusi dalam kelompok, sehingga tercipta suasana inklusif yang mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu. Dengan demikian, *Team Game Tournament* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap sosial yang positif dan pengembangan karakter peserta didik.

Di sisi lain, penerapan metode *Team Game Tournament* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Menurut Taniredja dalam Poerwanti (2021), kelemahan utama *Team Game Tournament* adalah memerlukan waktu yang relatif lama, baik dalam perancangan perangkat pembelajaran maupun dalam pelaksanaannya di kelas, sehingga guru harus mengatur alokasi waktu secara cermat agar

tidak mengganggu penyelesaian materi. Selain itu, pengelompokan siswa dalam kelompok heterogen seringkali menimbulkan tantangan tersendiri, karena tidak semua siswa mampu berperan secara seimbang; siswa berkemampuan tinggi kadang kesulitan menjelaskan materi kepada temannya, sementara siswa berkemampuan rendah cenderung pasif. Tanpa pengawasan intensif dari guru, diskusi dalam kelompok berpotensi tidak berjalan efektif, bahkan bisa menimbulkan kegaduhan yang mengganggu proses belajar. Dengan demikian, meskipun *Team Game Tournament* kaya manfaat, metode ini membutuhkan keterampilan manajerial guru yang baik serta perencanaan yang matang agar kelemahan tersebut dapat diminimalisasi.

2.1.3 Pembelajaran Pancasila di Kelas III

2.1.3.1 Ruang Lingkup Pembelajaran Pancasila di Kelas III

Pembelajaran Pancasila pada jenjang kelas III SD/MI, sebagaimana tercantum dalam Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III terbitan Kemendikbudristek, bertujuan utama menanamkan Profil Pelajar Pancasila. Profil ini diwujudkan melalui enam dimensi kunci, yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; serta kreatif. Pada tingkat kelas III, keenam dimensi tersebut diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 8–9 tahun, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dikenalkan secara kognitif, melainkan juga melalui kegiatan nyata

yang membiasakan siswa bersikap sesuai dengan nilai luhur bangsa (Kemendikbudristek, 2021).

Pembelajaran ini juga diarahkan pada praktik kewarganegaraan yang berlandaskan empat pilar kebangsaan, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami sila-sila Pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga mampu mengaitkan maknanya dengan kehidupan sehari-hari, seperti membiasakan sikap toleransi, melaksanakan musyawarah sederhana, menghormati perbedaan, serta menumbuhkan cinta tanah air. Hal tersebut selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keterkaitan antara pengetahuan dan praktik nyata dalam membangun karakter peserta didik (Kemendikbudristek, 2021).

Dalam konteks ini, ruang lingkup pembelajaran Pancasila di kelas III mencakup penguatan nilai ideologis berupa pemahaman konsep dasar Pancasila sebagai panduan hidup bangsa, serta pembentukan karakter yang terinternalisasi melalui sikap, perilaku, dan keterampilan sosial. Selain itu, pembelajaran ini juga mencakup pengembangan kompetensi kewarganegaraan, seperti kemampuan berdiskusi, menghargai pendapat orang lain, serta melaksanakan tanggung jawab bersama dalam kehidupan sekolah. Seluruh aspek tersebut dipadukan secara holistik agar peserta didik sejak dini tumbuh menjadi pribadi yang beriman, berakarakter, sekaligus memiliki kesadaran kebangsaan yang kuat.

2.1.3.2 Materi Nilai-nilai Pancasila

Materi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran di sekolah dasar mencakup tidak hanya aspek kognitif yaitu pengenalan sila dan pemahaman makna, tetapi juga aspek afektif dan perilaku melalui pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dalam penelitian oleh (Faradina et al., 2020), dijelaskan bahwa:

“Penggunaan media memiliki manfaat inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila”.

Selain itu, dalam penelitian oleh Hapsari & Sukarya (2020) menyebutkan bahwa:

“Siswa umumnya sudah mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Guru memasukkannya dalam materi ajar dan memanfaatkan lingkungan sekolah serta prasarana yang ada di sekolah”.

Dalam hal ini, materi nilai-nilai Pancasila dalam teori harus mencakup: makna setiap sila, pengaplikasian melalui kebiasaan di keluarga, sekolah, masyarakat, serta peran guru dan lingkungan dalam memfasilitasi internalisasi nilai tersebut.

Materi nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MI/SD sebagaimana tercantum dalam Kemendikbudristek (2021) mencakup beberapa aspek penting. Pertama, siswa diarahkan untuk memahami makna sila-sila Pancasila dengan cara mampu menyebutkannya secara urut serta menjelaskan arti sederhana dari setiap sila sesuai tahap perkembangan mereka. Kedua, penerapan nilai

Pancasila dalam lingkungan keluarga, misalnya berdoa sebelum dan sesudah kegiatan sebagai wujud pengamalan sila pertama, membantu orang tua dengan ikhlas sebagai bentuk gotong royong, serta menghormati anggota keluarga dan berlaku adil terhadap saudara. Ketiga, penerapan nilai Pancasila di lingkungan sekolah yang diwujudkan melalui sikap menghargai guru dan teman tanpa membeda-bedakan, melaksanakan piket kelas bersama-sama dengan penuh tanggung jawab, serta bermusyawarah sederhana dalam pengambilan keputusan di kelas. Keempat, penerapan nilai Pancasila di lingkungan masyarakat, antara lain dengan ikut menjaga kebersihan sekitar, menghargai perbedaan budaya maupun agama, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti kerja bakti dan tolong-menolong. Kelima, pengenalan tokoh dan perumus Pancasila agar siswa mengenal nama-nama tokoh bangsa sekaligus meneladani nilai-nilai yang mereka perjuangkan. Keenam, penguatan nasionalisme melalui bahasa persatuan dengan menumbuhkan rasa bangga menggunakan Bahasa Indonesia serta menunjukkan sikap cinta tanah air melalui kegiatan menyanyikan lagu kebangsaan dan mengenal simbol negara.

2.1.4 Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam Nurrita (2018), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar. Dalam pandangan ini, hasil belajar tidak hanya sebatas

penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang tertanam setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar dipandang sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Putra (2019), hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh siswa sebagai akibat dari aktivitas belajar yang dilakukan, ditandai dengan adanya perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat, dan kesiapan siswa, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, media, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar bukan hanya cerminan dari kemampuan siswa secara individu, tetapi juga gambaran dari efektivitas proses pembelajaran yang dikelola guru.

Menurut Bloom dalam Nurrita (2018), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan dan kemampuan berpikir), ranah afektif (sikap, nilai, dan perasaan), serta ranah psikomotorik (keterampilan motorik atau fisik). Ketiga ranah ini menunjukkan bahwa hasil belajar harus dilihat secara komprehensif, tidak terbatas pada pencapaian intelektual, melainkan juga pada pengembangan sikap dan keterampilan siswa. Dengan klasifikasi tersebut, guru dapat lebih mudah merancang tujuan pembelajaran yang terukur serta mengevaluasi keberhasilan siswa dalam berbagai aspek perkembangan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Meskipun para ahli menggunakan redaksi yang berbeda, semuanya menegaskan bahwa hasil belajar merupakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal siswa dan faktor eksternal dari proses pembelajaran itu sendiri

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Setyaputri et al. (2025) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Genially Berbantuan Metode *Team Game Tournament* dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI Ekonomi” menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, meskipun media Genially yang digunakan sebagai pendukung masih dinilai kurang optimal dengan skor N-Gain hanya 44% (kategori kurang efektif). Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menggunakan metode *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara perbedaannya terletak pada subjek dan materi penelitian, di mana penelitian relevan dilakukan pada siswa kelas XI SMA dengan mata pelajaran Ekonomi,

sedangkan penelitian peneliti dilaksanakan pada siswa kelas III MI dengan materi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian oleh Andrianto (2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepakbola” menyebutkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar teknik passing kaki bagian dalam pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Team Game Tournament* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai signifikansi 0,002 ($<0,05$). Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah mengkaji efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sementara perbedaannya terletak pada subjek dan materi pembelajaran, di mana penelitian relevan ini berfokus pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya teknik passing sepak bola, sedangkan penelitian peneliti diterapkan pada siswa kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan fokus pada hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian oleh Wardani et al. (2025) dengan judul “Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Literasi Sains IPAS SD” menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Team Game Tournament* efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar karena setiap langkah dalam sintaks *Team Game Tournament* melibatkan indikator literasi sains, yaitu konten, konteks, dan

proses sains. Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sementara perbedaannya terletak pada fokus kajian, di mana penelitian relevan ini menitikberatkan pada literasi sains dalam mata pelajaran IPAS dengan pendekatan studi literatur, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif kuasi eksperimen.

Penelitian oleh Sisilia Rully & Denny (2024) dengan judul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi” menyebutkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan konsentrasi, keaktifan, serta kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI-10 SMAN 21 Surabaya, yang terlihat dari peningkatan hasil observasi, wawancara, dan tes pada siklus II. Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menggunakan metode *Team Game Tournament* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Sementara itu, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian relevan dilakukan pada siswa SMA kelas XI dengan materi Bahasa Indonesia teks argumentasi, sedangkan penelitian peneliti dilakukan pada siswa kelas III MI dengan fokus materi nilai-nilai

Pancasila, serta menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas hasil belajar.

Penelitian oleh Nirwana et al. (2025) dengan judul “Efektivitas Metode *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug” menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Team Game Tournament* secara signifikan mampu membangkitkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika melalui suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan kolaboratif. Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menguji efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sementara perbedaannya terletak pada subjek penelitian (kelas V pada mata pelajaran Matematika di MINU Durungbedug, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIS Kuripan Lor Pekalongan), serta fokus hasil penelitian (minat belajar dalam penelitian terdahulu, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa terkait pemahaman nilai-nilai Pancasila).

Penelitian oleh Haya (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat” menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan model *Team Game Tournament* berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-

tailed) sebesar 0,000 antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,001. Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menggunakan model Team Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian relevan menggunakan dukungan aplikasi Quizizz, sedangkan penelitian peneliti tidak menggunakan media tambahan serta berfokus pada siswa kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan.

Penelitian oleh Imaama & Tamrin, (2024) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model Team Games Tournament di SDN 03 Alai Timur Kota Padang” menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan baik pada aspek kognitif maupun afektif siswa melalui penerapan model *Team Game Tournament*. Peningkatan ini ditunjukkan dari perbandingan nilai pra-tindakan dengan pasca-tindakan yang mengalami kenaikan secara nyata, serta adanya peningkatan kerja sama siswa dalam kelompok. Persamaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah menerapkan model Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian relevan dilakukan pada siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur Kota Padang, sedangkan penelitian

peneliti berfokus pada siswa kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan materi nilai-nilai Pancasila.

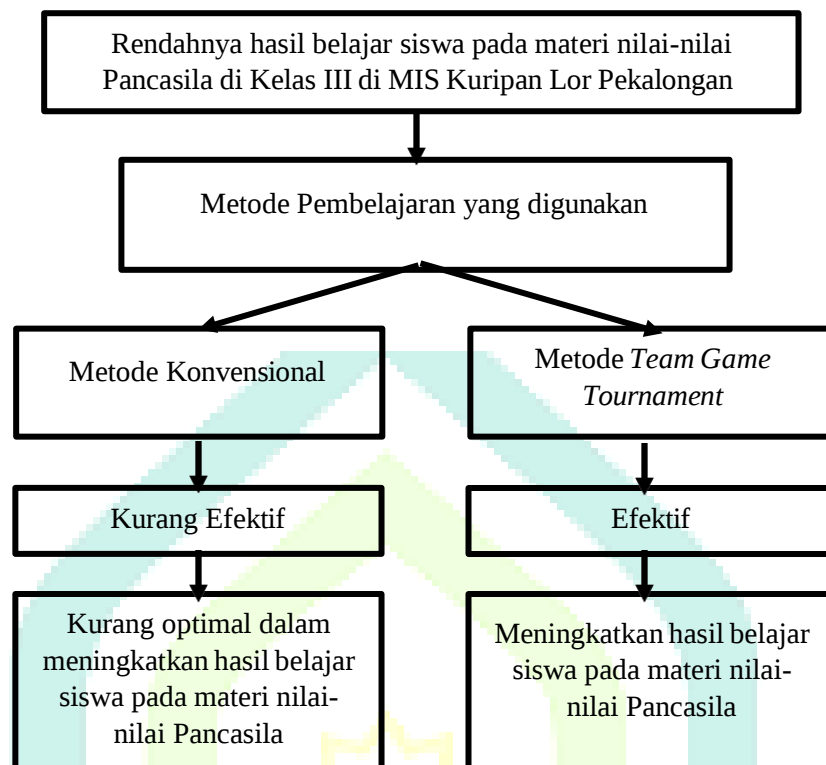
2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengkaji permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan kurang mampu menjelaskan maupun menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, toleransi, serta keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif maupun afektif siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih tepat, variatif, dan menyenangkan agar mampu meningkatkan pemahaman sekaligus pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Selama ini, metode konvensional yang banyak digunakan guru, seperti ceramah dan tanya jawab, dinilai kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, serta kesulitan mengaitkan konsep nilai Pancasila dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pemahaman konsep menjadi dangkal dan nilai yang diharapkan terinternalisasi tidak terbentuk secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, mendorong interaksi sosial, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Metode *Team Game Tournament* hadir sebagai solusi alternatif yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif, *Team Game Tournament* memadukan kerja kelompok, permainan edukatif, dan sistem turnamen yang mendorong motivasi, keterlibatan aktif, serta kompetisi sehat antar siswa. Melalui suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, metode ini memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam sekaligus menumbuhkan sikap kooperatif dan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku nyata. Dengan demikian, penerapan metode *Team Game Tournament* berpotensi meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pembentukan karakter peserta didik sesuai tujuan Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, posisi penelitian ini terletak pada upaya menguji efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas rendah madrasah ibtidaiyah, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode *Team Game Tournament* pada jenjang kelas III MI, yang selama ini masih jarang diteliti dan umumnya digunakan pada jenjang sekolah dasar kelas atas atau menengah serta pada mata pelajaran selain Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar serta pembentukan karakter peserta didik di tingkat madrasah ibtidaiyah.



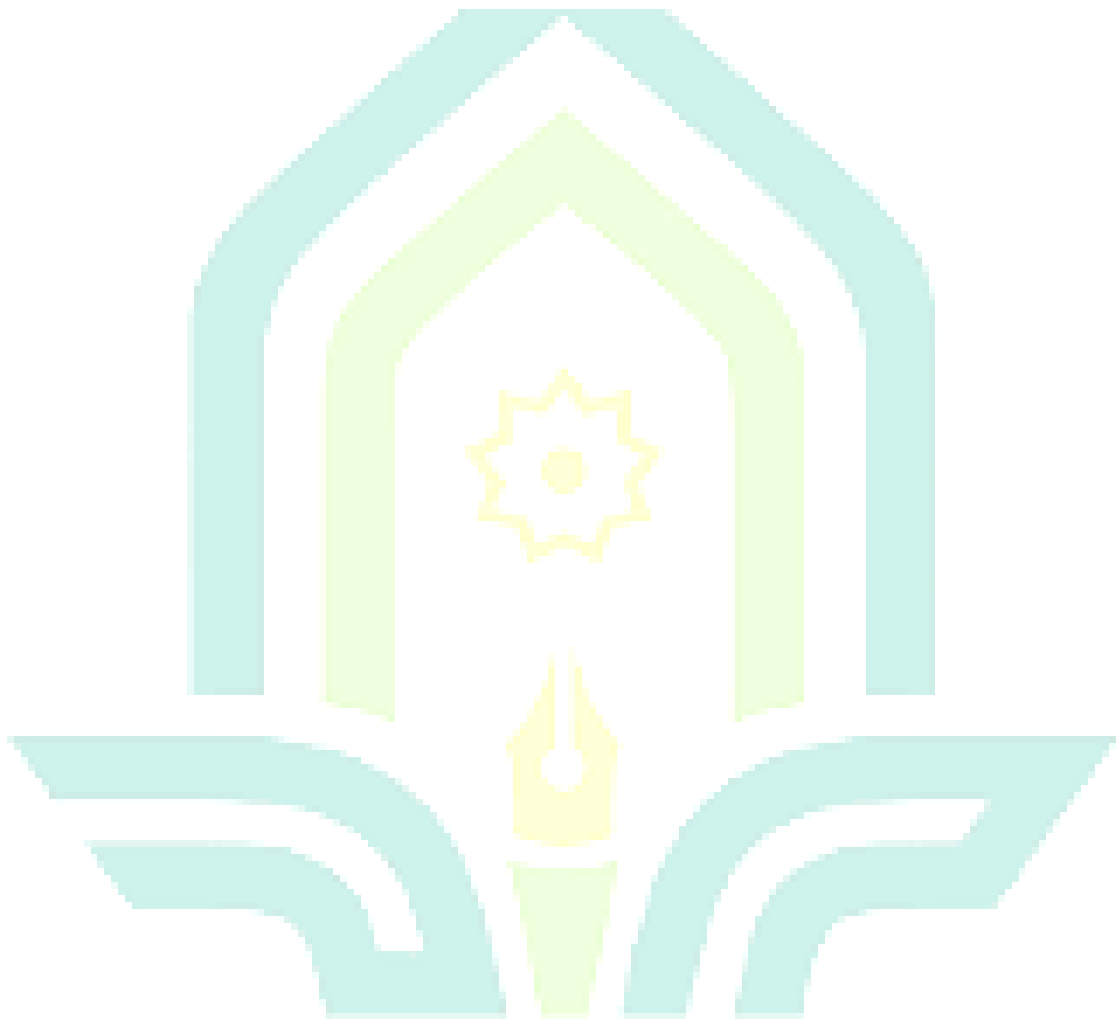
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019; 99), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang dirumuskan sebagai dasar dalam mencari solusi. Jawaban ini disusun berdasarkan teori yang relevan serta data empiris yang diperoleh. Dengan demikian, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban teoretis atas pertanyaan penelitian yang masih memerlukan pembuktian melalui penelitian lebih lanjut. Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

H_0 : Penggunaan metode *Team Game Tournament* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III Mis Kuripan Lor Pekalongan

H_a : Penggunaan metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III Mis Kuripan Lor Pekalongan



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2014:8) bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti dengan analisis data berbasis angka melalui teknik statistik. Pendekatan ini dipilih untuk menguji efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Data penelitian diperoleh melalui pengumpulan hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*).

3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2014:123), kuasi eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, meskipun tanpa pengacakan penuh terhadap subjek penelitian. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament*, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru.

3.1.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Kuripan Lor, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah, pada tahun ajaran 2025/2026. Proses penelitian direncanakan berlangsung pada bulan Agustus-Oktober 2025 meliputi beberapa tahap penting yaitu observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan, penyusunan serta uji coba instrumen penelitian, pelaksanaan eksperimen di kelas, hingga tahap analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan dianalisis, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2018: 139). Populasi tidak hanya menunjuk pada jumlah individu yang terlibat dalam penelitian, tetapi juga mencakup keseluruhan karakteristik yang melekat pada subjek tersebut. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas III, III B, dan kelas III C MIS Kuripan Lor Pekalongan tahun ajaran 2024/2025. Kelas III A dengan jumlah 22, kelas III A dengan jumlah 22 siswa, dan kelas III C dengan jumlah 21, total jumlah populasi keseluruhan yaitu 63 siswa.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2019; 225), sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Oleh karena itu, pemilihan sampel harus dilakukan secara tepat agar hasil penelitian benar-benar mencerminkan kondisi populasi. Dalam penelitian ini digunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019; 226). Populasi penelitian terdiri atas tiga kelas, yaitu kelas III A (22 siswa), kelas III B (22 siswa), dan kelas III C (21 siswa) MIS Kuripan Lor Pekalongan tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas III A dan III B sebagai sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki jumlah siswa yang lebih seimbang dan homogen, masing-masing 22 siswa, sehingga lebih sesuai untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelas III C yang berjumlah 21 siswa tidak dipilih karena komposisi siswanya tidak setara, sehingga dikhawatirkan dapat memunculkan perbedaan dinamika kelas dan kemampuan dasar yang memengaruhi validitas hasil penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 44 siswa, terdiri atas kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok kontrol.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merujuk pada segala aspek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan dianalisis guna memperoleh informasi yang relevan.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu:

3.3.1 Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Menurut Sugiyono (2019; 3), variabel independen atau variabel bebas adalah faktor yang diduga berpengaruh atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah metode pembelajaran *Team Game Tournament*. Metode ini diterapkan sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang interaktif dengan tujuan untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan.

Implementasi metode *Team Game Tournament* dalam penelitian ini mencakup beberapa tahap, yaitu (Poerwanti, 2021):

1. Penyampaian Kompetensi dan Materi
2. Pengajaran Langsung (Direct Instruction)
3. Pembagian Kelompok
4. Game (Permainan Edukatif)
5. Turnamen
6. Pemberian Penghargaan (Reward/Recognition)

3.3.2 Variabel Terikat (*Variable Dependent*)

Menurut Sugiyono (2019:39), variabel dependen atau variabel terikat adalah aspek yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen. Variabel ini sering dilambangkan dengan (Y) dan berfungsi sebagai objek pengukuran dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dianalisis adalah hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Pengukuran hasil belajar dilakukan berdasarkan indikator pemahaman terhadap sila-sila Pancasila yang disesuaikan dengan acuan Kurikulum Merdeka untuk kelas III SD/MI, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran konkret mengenai tingkat penguasaan siswa setelah diterapkan metode *Team Game Tournament*. Berikut adalah aspek dalam pengukuran hasil belajar siswa terkait materi sila-sila dalam Pancasila (Kemendikbudristek, 2021):

1. Pemahaman Makna Sila-sila Pancasila
2. Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga
3. Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Sekolah
4. Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Masyarakat
5. Pengenalan Tokoh dan Perumus Pancasila
6. Penguatan Nasionalisme melalui Bahasa Persatuan

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data memiliki peran penting dalam memperoleh informasi yang akurat dan relevan. Menurut Pratama

(2017; 25), terdapat berbagai metode yang dapat digunakan, seperti observasi, wawancara, tes, angket, maupun dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi.

3.4.1.1 Test

Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Penggunaan tes ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*, agar data yang diperoleh lebih lengkap dan memungkinkan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa secara objektif (Endraswara, 2019: 1692).

3.4.1.1.1 Pretest

Pretest diberikan sebelum penerapan metode *Team Game Tournament* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Hasil *pretest* dari kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) kemudian dibandingkan guna memastikan kesetaraan kemampuan awal antara kelas sebelum perlakuan diberikan.

3.4.1.1.2 Posttest

Posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengukur hasil belajar siswa setelah kelompok eksperimen diberi pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* dan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Nilai rata-rata dari kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Hasil perbandingan ini digunakan untuk

menguji hipotesis mengenai efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 31 Juli 2025).

Tabel 3.1 Kategori Nilai

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat Kurang
55 – 59	Kurang
60 – 75	Cukup
76 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

(Sumber: Dokumentasi MIS Kuripan Lor Pekalongan)

3.4.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengenali hal-hal atau variabel yang berupa catatan, tulisan, dan sejenisnya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode dokumentasi untuk mengumpulkan data terkait profil sekolah dan dokumentasi kegiatan pembelajaran kelas III di MIS Kuripan Lor Pekalongan, serta referensi atau artikel ilmiah yang dapat mendukung penelitian ini.

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah seperangkat alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, instrumen berfungsi sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengungkap informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Endraswara, 2019:1692). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dengan bentuk soal pilihan ganda.

Tes tersebut disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang merujuk pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III, sehingga dapat mengukur pemahaman siswa secara komprehensif. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang disusun peneliti adalah sebagai berikut (Kemendikbudristek, 2021):

Tabel 3.2 Instrumen Tes

No	Aspek	Indikator	Item Soal
1	Pemahaman Makna Sila-sila Pancasila	Siswa mampu menyebutkan sila-sila Pancasila secara urut	1, 2
		Siswa dapat menjelaskan arti sederhana dari setiap sila sesuai dengan tahap perkembangan mereka	3, 4
2	Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Keluarga	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan sebagai wujud pengamalan sila pertama	5, 6
		Membantu orang tua di rumah dengan ikhlas sebagai bentuk gotong royong	7, 8
		Menghormati anggota keluarga dan berlaku adil terhadap saudara	9, 10
3	Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Sekolah	Menghargai guru dan teman tanpa membeda-bedakan	11
		Melaksanakan piket kelas bersama-sama dengan penuh tanggung jawab	12
		Bermusyawarah sederhana dalam mengambil keputusan di kelas	13
4	Penerapan Nilai Pancasila di Lingkungan Masyarakat	Ikut serta menjaga kebersihan lingkungan sekitar	14
		Menghargai perbedaan budaya atau agama di masyarakat	15
		Berpartisipasi dalam kegiatan sosial kemasyarakatan, seperti kerja bakti atau tolong-menolong	16
5	Pengenalan Tokoh	Siswa mengenal nama-nama	17

	dan Perumus Pancasila	tokoh perumus Pancasila	
		Siswa mampu menyebutkan nilai keteladanan dari tokoh bangsa dalam kehidupan sehari-hari	18
6	Penguatan Nasionalisme melalui Bahasa Persatuan	Siswa bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan	19
		Siswa menunjukkan sikap cinta tanah air melalui kegiatan menyanyikan lagu kebangsaan dan simbol negara	20

3.5 Desain Eksperimen

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan model *pretest-posttest* control group design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	- (konvensional)	O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ = tes awal (*pretest*)

O₂ dan O₄ = tes akhir (*posttest*)

X = pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournament*

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada dua kelas III di MIS Kuripan Lor Pekalongan. Kelas III A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dan kelas

III B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas mendapat materi yang sama, yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik nilai-nilai Pancasila

Langkah-langkah pelaksanaan eksperimen adalah sebagai berikut:

1. *Pretest* diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Pemberian perlakuan:
 - a. Kelas eksperimen belajar menggunakan metode *Team Game Tournament*, yaitu pembelajaran dengan kerja kelompok, permainan kuis, dan turnamen antar tim.
 - b. Kelas kontrol belajar dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab.
3. *Posttest* diberikan setelah perlakuan selesai untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran.
4. Perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Desain eksperimen ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan metode *Team Game Tournament* dan yang belajar dengan metode konvensional.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan upaya untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Data yang diperoleh kemudian diolah, diklasifikasikan, dan disusun secara sistematis sebelum dianalisis lebih

lanjut. Hasil dari proses analisis ini akan menghasilkan temuan berdasarkan kondisi di lapangan (Sugiyono, 2019; 192).

3.6.1 Uji Pendahuluan (Uji instrumen Tes)

Dalam pengujian instrumen tes, terdapat beberapa uji statistik yang harus dilakukan. Peneliti menggunakan software SPSS untuk melaksanakan seluruh proses pengujian instrumen tes.

3.6.1.1 Uji validitas

Uji validitas bertujuan untuk menentukan apakah suatu kuesioner benar-benar mengukur aspek yang seharusnya diukur. Sebuah kuesioner dianggap valid jika pertanyaan di dalamnya mampu menggali informasi sesuai dengan tujuan pengukuran. Instrumen yang valid tidak hanya sekadar mengukur, tetapi juga memastikan ketepatan dalam mengungkap aspek yang ingin diteliti (Sugiyono, 2019; 131).

Rumus untuk menentukan validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi variabel X dan Y

n = banyaknya subjek uji coba

$\sum x$ = total jumlah dari variabel X

$\sum y$ = total jumlah dari variabel Y

$\sum x^2$ = kuadrat total jumlah dari variabel X

$\sum y^2$ = kuadrat total jumlah dari variabel Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian variabel X dengan variabel Y

Hasil r_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} *Products moment* Diana Dr = n-2 dengan sigi 5%. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen soal tes dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan tidak valid. Pengujian validitas menggunakan bantuan program SPSS.

3.6.1.2 Uji reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau keajekan suatu instrumen penelitian. Sebuah instrumen dikatakan memiliki reliabilitas tinggi jika tes yang digunakan menghasilkan data yang konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2019; 200). Uji reliabilitas dapat dilakukan secara simultan terhadap seluruh butir pertanyaan yang mencakup lebih dari satu variabel. Suatu konstruk variabel dianggap memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai Cronbach's Alpha berada dalam rentang 0,60 hingga 0,80. Adapun rumus reliabilitas yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_z^2} \right)$$

Ketrangan:

r_x = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varian skor tiap item

σ_z^2 = varian total

Rentang Nilai Alpha Cronbach's

$\alpha < 0.50$ reliabilitas rendah

$0.50 < \alpha < 0.70$ reliabilitas moderat

$\alpha > 0.70$ maka reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*)

$\alpha > 0.80$ maka reliabilitas kuat

$\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna

Semakin kecil nilai α menunjukkan semakin banyak item yang tidak reliabel. Standar yang digunakan adalah $\alpha > 0.70$ (*sufficient reliability*). Untuk uji reliabilitas ini, peneliti akan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3.6.2 Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, data hasil *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu harus melalui tahap uji prasyarat menggunakan statistik parametrik. Uji ini bertujuan untuk memastikan kelayakan data sebelum dianalisis lebih lanjut.

3.6.2.1 Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yang memiliki bentuk seperti kurva lonceng (*bell-shaped*). Analisis uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria pengujian: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap tidak menyimpang dari distribusi normal (Sugiyono, 2019; 231).

Rumus Uji Normalitas sebagai berikut:

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD} \quad F_T \quad F_S \quad |F_T - F_S|$$

Keterangan:

X_i = Angka pada data

Z = Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

F_T = Probabilitas kumulatif normal

F_S = Probabilitas kumulatif empiris

3.6.2.2 Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah populasi yang diteliti memiliki varians yang seragam atau tidak. Pengujian homogenitas varians dapat dilakukan menggunakan uji Hartley, yang digunakan ketika jumlah sampel pada masing-masing kelompok sama. Adapun rumus uji Hartley adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2019; 251):

$$F_{(max)} = \frac{\text{Variasi terbesar}}{\text{Variasi terkecil}}$$

Hasil hitung $F_{(max)}$ tabel, adapun kriteria pengujianya sebagai berikut :

Terima H_0 Jika $F_{(max)} \text{ hitung} \leq F_{(max)} \text{ tabel}$

Terima H_0 Jika $F_{(max)} \text{ hitung} > F_{(max)} \text{ tabel}$

3.6.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai dari kelompok sampel. Dalam penelitian ini, uji hipotesis diterapkan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis *pretest* bertujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang sebanding, sedangkan uji hipotesis *posttest* digunakan untuk mengukur apakah perlakuan yang diberikan berdampak signifikan (Sugiyono, 2019; 255).

Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif, yang dianalisis menggunakan independent sample t-test. Pengujian hipotesis pada data *pretest* dilakukan untuk mengevaluasi kesetaraan kemampuan awal antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Kemudian, hipotesis yang akan diuji pada data *posttest* ialah:

H_0 : Metode *Team Game Tournament* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III Mis Kuripan Lor Pekalongan.

H_a : Metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III Mis Kuripan Lor Pekalongan.

Setelah uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test*, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan berdasarkan perbandingan nilai t atau tingkat signifikansi. Jika analisis dilakukan dengan membandingkan nilai t , maka perlu memperhatikan ketentuan berikut. (Sugiyono, 2019; 257):

1. Apabila jumlah anggota kedua sampel berjumlah sama dan varians kedua sampel homogen maka $dk = n_1 + n_2 - 2$.
2. Apabila jumlah anggota kedua sampel berbeda dan varians kedua sampel homogen maka $dk = n_1 + n_2 - 2$.

Kriteria pengujian *uji - t* (Sugiyono, 2019; 256):

Tabel 3.4 Kriteria Pengujian *Uji - t*

Keadaan (t)	H_0	H_a
$t_{hitung} < t_{tabel}$	Diterima	Ditolak
$t_{hitung} > t_{tabel}$	Ditolak	Diterima

Selain melalui pengujian *uji - t*, dapat pula dengan melihat nilai *Sig* ($P - value$) sebagai berikut:

1. Jika *Sig* ($2 - tailed$) $> 0,05$ maka H_0 diterima.

2. Jika $Sig (2 - tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Setelah itu, penelitian perlu uji N-Gain untuk mengukur besarnya efektivitas. N-Gain adalah metrik yang digunakan dalam evaluasi kinerja model klasifikasi atau regresi pada data yang tidak seimbang (*imbalanced data*). Metrik ini mengukur seberapa baik sebuah model meningkatkan kemampuannya dalam memprediksi kelas minoritas setelah dilakukan pemrosesan atau pelatihan. Menurut Hake dalam Meltzer (2002: 7), besarnya peningkatan dapat diukur menggunakan rumus gain ternormalisasi (g), yang dirumuskan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi skor N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai absolut N-Gain maupun persentase dari N-Gain. Berikut adalah pembagian kategori untuk skor N-Gain dalam tabel berikut:

Tabel 3.5 Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.6 Kategori Perolehan Tafsiran N-Gain Persen (%)

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Objek Penelitian

4.1.1.1 Profil Gambaran MI Salafiyah Kuripan Lor

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Kuripan Lor merupakan lembaga pendidikan dasar Islam yang berlokasi di Jalan H.O.S. Cokroaminoto No. 10 A, Kelurahan Kuripan Lor, Kecamatan Pekalongan Selatan, Kota Pekalongan, Provinsi Jawa Tengah. Madrasah ini memiliki nomor statistik sekolah (NSS) 111233750003 dan berstatus Terakreditasi A sejak tahun 2018. Madrasah yang berada di bawah naungan Yayasan Daruttarbiyah Watta'lim Kuripan Lor Pekalongan ini didirikan pada 14 April 1951, sehingga telah memiliki sejarah panjang dalam mencetak generasi yang berakhlak dan berilmu.

Kepala madrasah saat ini adalah Thoyibah, S.Pd.I., yang dapat dihubungi melalui nomor 085867713811. MI Salafiyah Kuripan Lor memiliki sembilan ruang kelas dan dua ruang kantor, dengan total sembilan rombongan belajar. Lahan madrasah memiliki luas 845 m² dengan status hak milik, sementara luas bangunan mencapai 587 m². Kepemilikan bangunan dan tanah berada di bawah tanggung jawab Yayasan Daruttarbiyah Watta'lim.

Madrasah ini terdaftar secara resmi dengan NPWP 00.541.966.8-502.000 atas nama MI Salafiyah Kuripan Lor yang beralamat di Jalan

H.O.S. Cokroaminoto Gang 9, Kuripan Lor, Kecamatan Pekalongan Selatan, Kota Pekalongan. Dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan, MI Salafiyah Kuripan Lor berada di bawah koordinasi Kementerian Agama Kota Pekalongan dan berafiliasi dengan Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama (NU). Dengan dukungan yayasan dan organisasi yang solid, madrasah ini terus berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan dasar Islam yang berkualitas dan berkarakter (Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 16 Oktober 2025).

4.1.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan MI Salafiyah Kuripan Lor

Visi:

Menciptakan Madrasah yang religius, populis dan Islami

Misi:

1. Mendidik generasi Islam yang beriman dan bertaqwa
2. Membina kader-kader bangsa menuju kepada kualitas dan kemampuan
3. Menanamkan nilai-nilai aqidah Islamiyah ala Ahlussunah Wal Jama'ah

Tujuan:

Mencetak generasi Islam yang beriman dan bertaqwa berilmu pengetahuan dan teknologi serta berakhlaqul karimah (Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 16 Oktober 2025).

4.1.1.3 Data Guru dan Karyawan MI Salafiyah Kuripan Lor

4.1 Data Guru dan Karyawan MIS Kuripan Lor

No	Nama / NIP	JK	Pendidikan	Jabatan
1	Hj.Thoyibah, S.Pd.I.	P	S1 PAI	Ka. Madrasah
2	Umi Fadhillah, S.Pd.I.	P	S1 PAI	Wali Kelas

No	Nama / NIP	JK	Pendidikan	Jabatan
	NIP. 197408132007012020			I A
3	Nasrotun Navila, S.Pd.I. NIP. 198311122007102001	P	S1 PAI	Wali Kelas II A
4	Eni Adillah, S.Pd. NIP. 197504212007102001	L	S1 PAI	Wali Kelas II B
5	Rusvy Nurilasari, S.Pd.I.	P	S1 PAI	Wali Kelas VI A
6	Herlina Nurul Huda, S.Pd.	P	S1 PGSD	Wali Kelas VI B
7	Akromin, A.Md.	L	D3 MBI	Bag. TU
8	Nur Aminah, S.E.	P	S1 AK	Bendahara
9	Irham, S.Pd.	L	S1 MTK	Wali Kelas IV A
10	Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I.	L	S1 PAI	Guru PAI
11	Muhammad Faiqi, S.Pd.	L	S1 PAI	Wali Kelas V B
12	Eni Rosida, S.Pd.	P	S1 PAI	Wali Kelas III B
13	Alfin Nafi'ah, S.Pd.	P	S1 PGMI	Wali Kelas V A
14	Ahmad Rozaq, S.Pd.	L	S1 PAI	Wali Kelas IV B
15	Izma Fardhiana, S.Pd.	P	S1 PAI	Wali Kelas III C
16	Naila Syarifah, S.Pd.I.	P	S1 PAI	Wali Kelas IV C
17	Nur Fadhilah, S.Pd.I.	P	S1 PAI	Wali Kelas I B
18	Akhid Mannan, S.Pd.	L	S1 B.Arab	Wali Kelas III C
19	Mochammad Ainur Rizqi, S.H.	L	S1 - S.H.	Operator
20	Karimatul Chusnah, S.Pd.	P	S1 PGMI	Guru Kelas
21	Shokhibah	P	SMA	K3
22	Sobirin	L	SD	Penjaga

(Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 16 Oktober 2025)

4.1.1.4 Keadaan Siswa MI Salafiyah Kuripan Lor

4.2 Keadaan Siswa MIS Kuripan Lor

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
			Laki-laki	Perempuan	
1	I	3	39	38	77
2	II	2	37	40	77
3	III	3	31	34	65
4	IV	3	39	32	71
5	V	2	42	34	76
6	VI	2	26	23	49
Jumlah		14	199	184	383

(Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 16 Oktober 2025)

4.1.1.5 Sarana dan Prasarana

MI Salafiyah Kuripan Lor memiliki berbagai sarana dan prasarana yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Terdapat enam ruang kelas, dengan rincian lima ruang dalam kondisi baik dan satu ruang dalam kondisi sedang. Selain itu, terdapat satu ruang guru dengan kondisi sedang, serta satu ruang tata usaha (TU) yang masih berfungsi baik. Madrasah juga memiliki satu ruang perpustakaan dengan kondisi sedang, satu musholla dalam kondisi baik, dua kamar mandi/WC untuk siswa dengan rincian satu dalam kondisi sedang dan satu rusak ringan, serta satu kamar mandi/WC guru dalam kondisi sedang. Beberapa fasilitas lain seperti tempat sepeda dan taman masih dalam kondisi sedang, sementara ruang kepala sekolah, ruang UKS, laboratorium, rumah dinas penjaga, dan kantin belum tersedia.

Untuk sumber daya pendukung, madrasah menggunakan sumur bor sebagai sumber air yang berfungsi dengan kondisi sedang, serta daya

listrik dari PLN yang juga berada dalam kondisi sedang. Dari sisi perlengkapan meubelair, madrasah memiliki 1 set meja dan kursi kepala sekolah dalam kondisi baik, 11 set meja dan kursi guru (7 baik, 4 sedang), serta 175 set meja dan kursi siswa (160 baik, 15 sedang). Selain itu terdapat 1 set meja dan kursi tamu dalam kondisi sedang, 6 papan tulis (4 baik, 2 rusak ringan), 4 papan data dalam kondisi baik, 2 papan pengumuman (1 sedang dan 1 rusak ringan), serta 9 lemari (4 baik, 2 sedang, dan 3 rusak ringan).

Adapun perlengkapan ruang tata usaha terdiri atas 1 mesin ketik yang sudah mengalami kerusakan ringan, 3 unit komputer dalam kondisi baik, 3 printer (1 baik dan 2 rusak ringan), 3 set kursi dan meja (1 baik dan 2 sedang), serta 2 unit pengeras suara (1 baik dan 1 rusak ringan). Secara umum, sarana dan prasarana MI Salafiyah Kuripan Lor tergolong memadai dan terus mengalami perawatan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang efektif (Dokumentasi MIS Kuripan Lor, 16 Oktober 2025).

4.1.2 Analisis Hasil

Hasil *test* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan yang terdiri dari 20 soal diujicobakan pada sampel penelitian, yaitu siswa kelas III A dan III B MIS Kuripan Lor Pekalongan, yang berjumlah 44 sampel dan dibagi menjadi 2 kelas, untuk kelas kontrol yaitu kelas III B yang berjumlah 22 siswa dan untuk kelas eksperimen yaitu kelas III A yang berjumlah 22

siswa. Pengujian dilakukan dua kali, yaitu sebelum intervensi (*pretest*) dan setelah intervensi (*posttest*).

1. Kelas Kontrol

Dari hasil yang didapat dari kelas kontrol yaitu kelas III B yang berjumlah 22 siswa, didapat rekapitulasi hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di MIS Kuripan Lor Pekalongan dari *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.3 *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	30	60
2	40	40
3	30	50
4	60	60
5	30	30
6	50	80
7	60	80
8	40	60
9	70	60
10	90	90
11	85	90
12	45	75
13	40	70
14	50	50
15	60	70
16	50	65
17	70	70
18	30	60
19	70	40
20	70	40
21	50	70
22	50	70

Kemudian, data tersebut dianalisis untuk menentukan nilai mean dan ukuran variabilitasnya, yang mencakup skor maksimum,

skor minimum, total skor keseluruhan, standar deviasi, dan varians.

Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Diskriptif Kelas Kontrol

Descriptive Statistics Kelas Kontrol								
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev	Variance
Kelas Kontrol <i>Pretest</i>	22	60	30	90	1170	53,18	17,49	306,06
Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	22	60	30	90	1380	62,73	16,16	261,26
Valid N (listwise)	22							

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.3, diperoleh bahwa pada kelas kontrol, skor *pretest* menunjukkan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 90, dengan range sebesar 60. Nilai total (sum) mencapai 1170, dengan rata-rata (mean) sebesar 53,18, standar deviasi sebesar 17,49, dan varians sebesar 306,06. Sementara itu, pada hasil *posttest*, skor terendah tetap 30 dan skor tertinggi juga 90, dengan range yang sama sebesar 60. Jumlah nilai total (sum) sebesar 1380, dengan rata-rata (mean) sebesar 62,73, standar deviasi sebesar 16,16, dan varians sebesar 261,26.

Tabel 4.5 Penggolongan Kategori Kelas Kontrol

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat Kurang
55 – 59	Kurang
60 – 75	Cukup
76 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan kategori di atas, hasil *pretest* dengan rata-rata 53,18 termasuk dalam kategori sangat kurang, sedangkan hasil *posttest*

dengan rata-rata 62,73 termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol di kelas III B MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi nilai-nilai Pancasila.

Dengan kata lain, meskipun terdapat peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* ke *posttest*, hasil belajar siswa masih berada pada kategori cukup, belum mencapai tingkat baik atau sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional perlu diperbaiki dengan penerapan model atau media pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam proses belajar mereka.

2. Kelas Eksperimen

Dari hasil yang didapat dari kelas eksperimen yaitu kelas III A yang berjumlah 22 siswa, didapat rekapitulasi hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di MIS Kuripan Lor Pekalongan dari *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.6 *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	50	80
2	40	70
3	70	80
4	30	80
5	30	60
6	55	90
7	30	100
8	60	80

9	70	80
10	60	75
11	40	55
12	75	90
13	60	100
14	60	80
15	60	90
16	70	85
17	90	100
18	45	80
19	30	70
20	50	70
21	30	90
22	50	100

Kemudian, data tersebut dianalisis untuk menentukan nilai mean dan ukuran variabilitasnya, yang mencakup skor maksimum, skor minimum, total skor keseluruhan, standar deviasi, dan varians. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Diskriptif Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics Kelas Eksperimen								
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev	Variance
Kelas Eksperimen <i>Pretest</i>	22	60	30	90	1155	52,50	16,96	287,50
Kelas Eksperimen <i>Posttest</i>	22	45	55	100	1805	82,05	12,50	156,33
Valid N (listwise)	22							

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.7, diperoleh bahwa pada kelas eksperimen, skor *pretest* menunjukkan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 90, dengan range sebesar 60. Nilai total (sum) mencapai 1155, dengan rata-rata (mean) sebesar 52,50, standar deviasi sebesar 16,96, dan varians sebesar 287,50. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan

dengan skor terendah 55 dan skor tertinggi 100, serta range sebesar 45. Nilai total (sum) pada *posttest* mencapai 1805, dengan rata-rata (mean) sebesar 82,05, standar deviasi sebesar 12,50, dan varians sebesar 156,33.

Tabel 4.8 Penggolongan Kategori Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat Kurang
55 – 59	Kurang
60 – 75	Cukup
76 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan penggolongan kategori di atas, rata-rata hasil *pretest* sebesar 52,50 termasuk dalam kategori sangat kurang, sedangkan rata-rata hasil *posttest* sebesar 82,05 termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen di kelas III A MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Peningkatan nilai rata-rata dari kategori sangat kurang menjadi baik menunjukkan bahwa metode *Team Game Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Team Game Tournament* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-

nilai Pancasila, karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

4.1.3 Analisis Efektivitas

4.1.3.1.1 Uji Pendahuluan (Uji Instrumen Tes)

Selama tahap uji coba awal, dilakukan pengujian untuk menilai validitas instrumen penelitian berupa angket dan tes sebelum didistribusikan kepada siswa kelas III A dan III B MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan sebagai sampel penelitian. Pengujian ini dilaksanakan di kelas III C MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan yang berjumlah 21 siswa. Berikut merupakan rekapitulasi hasil uji coba instrumen tersebut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba *Pretest* dan *Posttest*

No	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	90	90
2	100	90
3	0	0
4	100	100
5	100	100
6	100	100
7	100	100
8	0	0
9	100	90
10	100	100
11	0	100
12	90	100
13	100	90
14	100	100
15	100	90
16	100	90
17	90	100

18	90	90
19	100	90
20	100	100
21	100	90

Hasil rekapitulasi distribusi instrumen pada kelas III C digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa instrumen tersebut memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sebelum didistribusikan kepada sampel yang ditargetkan, yaitu siswa kelas III A dan III B (sampel penelitian) di MIS Kuripan Lor Pekalongan V.

4.1.3.1.1.1 Uji Validitas

Validitas item dalam penelitian ini diuji menggunakan SPSS versi 26, dengan data yang diperoleh dari hasil uji coba yang melibatkan siswa kelas III C MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan sebagai subjek analisis pendahuluan. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai korelasi yang dihitung (r hitung) lebih besar daripada nilai korelasi kritis (r tabel).

Hasil evaluasi instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila dinyatakan valid apabila nilai korelasi item (r hitung) melebihi nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5%. Dengan kata lain, suatu butir soal dianggap valid apabila nilai Corrected Item-Total Correlation lebih

besar dari 0,433. Data hasil perhitungan SPSS untuk uji validitas item dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Uji Validitas

No Item	r_{hitung}		r_{tabel}	Keterangan	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	0,864	0,809	0,433	Valid	Valid
2	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
3	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid
4	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
5	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid
6	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
7	0,864	0,704	0,433	Valid	Valid
8	0,864	0,809	0,433	Valid	Valid
9	0,864	0,704	0,433	Valid	Valid
10	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid
11	0,964	0,809	0,433	Valid	Valid
12	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
13	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid
14	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
15	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid
16	0,994	0,986	0,433	Valid	Valid
17	0,864	0,704	0,433	Valid	Valid
18	0,864	0,809	0,433	Valid	Valid
19	0,864	0,704	0,433	Valid	Valid
20	0,994	0,809	0,433	Valid	Valid

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item instrument *pretest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila dianggap valid. Hal ini karena nilai korelasi yang dihitung (r_{hitung}) untuk setiap item melebihi nilai korelasi kritis (r_{tabel}).

4.1.3.1.1.2 Uji reliabilitas

Tahap uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas. Tujuannya adalah untuk menilai konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen penelitian ketika diuji pada kelompok yang sama, baik pada waktu maupun kesempatan yang berbeda. Untuk pengujian reliabilitas ini, digunakan aplikasi SPSS versi 26 sebagai alat bantu analisis, dan hasilnya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Reliabilitas

Jenis Tes	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,993	20	Reliabel
<i>Posttest</i>	0,975	20	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26, diperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha untuk instrumen *pretest* sebesar 0,993 dan untuk *posttest* sebesar 0,975. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari batas minimal 0,50, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Dengan demikian, 20 item soal *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa.

4.1.3.1.2 Uji Prasyarat

4.1.3.1.2.1 Uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan setelah tahap validitas dan reliabilitas untuk memverifikasi apakah distribusi data dalam penelitian mengikuti pola normal. Sampel yang dianalisis terdiri dari 44 siswa di MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan, dengan pembagian 22 siswa dari kelas III B (kelas kontrol) dan 22 siswa dari kelas III A (kelas eksperimen). Uji ini menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari analisis uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dinilai berdasarkan kriteria berikut: jika nilai Signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap mengikuti distribusi normal; jika nilai Signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas untuk data penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Uji Normalitas

Kelas	Jenis Tes	Metode	N	Asymp Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	One-Sample Kolmogorov-Smirnov	22	0,200	Terdistribusi Normal
Eksperimen	<i>Posttest</i>			0,136	Terdistribusi Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>			0,132	Terdistribusi Normal
Kontrol	<i>Posttest</i>			0,147	Terdistribusi Normal

Dari hasil uji one sample Kolmogorov-smirnov pada tabel diatas nilai Asymp. Sig (2-tailed) dari variable hasil belajar siswa terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila, baik itu pada kelas eksperimen dan kontrol, serta *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil yang lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

4.1.3.1.2.2 Uji Homogenitas

Untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi dengan varians yang seragam atau homogen, perlu dilakukan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji homogenitas untuk *pretest* dan *posttest* menggunakan perangkat lunak SPSS. Variabel yang diuji adalah hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Nilai-nilai Pancasila, yang terdiri dari dua bagian, yaitu angket *pretest* dan angket *posttest*.

Hasil uji homogenitas untuk data *pretest* mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Nilai-nilai Pancasila dari kedua kelas sampel disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Uji Homogenitas

Jenis Tes	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,903	Homogen
<i>Posttest</i>	0,251	Homogen

Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 1 untuk data *pretest* hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila

pada materi Nilai-nilai Pancasila pada kedua kelas sampel (kelas eksperimen dan kontrol) dengan taraf signifikansi 5%. Karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima. Ini menunjukkan bahwa kedua kelas sampel berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

4.1.3.1.3 Uji hipotesis

Dalam rangka menguji hipotesis penelitian ini, dilakukan uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-nilai Pancasila. Tujuan uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan perlakuan (metode pembelajaran yang berbeda).

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan terhadap data *pretest* untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Uji keseimbangan dilakukan menggunakan uji t independen dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis

Jenis Test	F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i>	0,015	0,903	24,882	134,215	0,896
<i>Posttest</i>	1,357	0,251	4,434	42	0,000

Berdasarkan hasil uji-t pada data *pretest*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,896, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini

menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang seimbang, sehingga layak dibandingkan dalam uji hipotesis selanjutnya.

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan pada data *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji-*t* menunjukkan nilai *t* hitung = 4,434 dengan *df* = 42 dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang dapat diartikan bahwa penggunaan metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III Mis Kuripan Lor Pekalongan.

Untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen secara lebih mendalam, dilakukan analisis N-gain. Hasil perhitungan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.15 Uji N-Gain

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	22	0,25	10	.6194	.23823
Ngain_Persen	22	25	100.00	61.9420	23.82341
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan tabel tersebut, nilai N-gain rata-rata sebesar 0,6194 atau 61,94%, yang berada pada kategori sedang. Nilai minimum sebesar 0,25 menunjukkan adanya beberapa siswa yang mengalami peningkatan rendah, sedangkan nilai maksimum mencapai 1,00 menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi pada sebagian siswa. Secara keseluruhan, nilai rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif, ditandai dengan kemampuan siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila secara lebih baik setelah perlakuan diberikan.

4.2 Pembahasan

Setelah melalui uji asumsi klasik, data dalam penelitian ini telah memenuhi prasyarat dengan distribusi normal. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian dari pengujian hipotesis yang telah dilakukan.

4.2.1 Analisis hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan metode *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen di kelas III A MI Salafiyah Kuripan Lor Pekalongan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada materi nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 52,50 yang berada pada kategori sangat kurang, kemudian meningkat menjadi 82,05 pada posttest yang termasuk kategori baik. Kenaikan ini menunjukkan bahwa *Team Game Tournament* mampu

menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Efektivitas *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui elemen-elemen utama *Team Game Tournament* sebagaimana ditegaskan oleh Slavin, Trianto, dan Huda dalam Poerwanti (2021). Pertama, kelompok heterogen memungkinkan terjadinya tutor sebaya, yaitu siswa yang lebih mampu membantu teman satu kelompok memahami materi. Proses ini terbukti memperkuat pemahaman kognitif dan membangun keterampilan sosial. Kedua, permainan edukatif (games) membuat siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan retensi informasi. Games memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi berkali-kali secara tidak langsung, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat. Ketiga, turnamen (*tournament*) menciptakan iklim kompetitif yang sehat. Suasana kompetisi ini mendorong siswa untuk belajar lebih giat karena prestasi individual berkontribusi pada kemenangan kelompok. Elemen ini menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik sekaligus. Keempat, adanya penghargaan kelompok (*reward*) memperkuat motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebanggaan terhadap kerja tim. Kombinasi dari keempat elemen tersebut membuat *Team Game Tournament* tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga

membangun karakter sosial seperti kerja sama, disiplin, sportivitas, dan empati siswa, sebuah aspek penting dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih baik. Siswa di kelas kontrol cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran, sedangkan *Team Game Tournament* memungkinkan siswa terlibat dalam berbagai aktivitas belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Situasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa pengetahuan dipahami lebih baik ketika siswa berdiskusi, bekerja sama, dan saling memberi penjelasan.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya. Setyaputri et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan *Team Game Tournament* yang dipadukan dengan media Genially meningkatkan partisipasi dan hasil belajar meskipun terdapat keterbatasan media. Andrianto (2024) menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar teknik passing sepak bola melalui *Team Game Tournament*, memperkuat bukti bahwa metode ini efektif pada berbagai konteks pembelajaran. Penelitian oleh Wardani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *Team Game Tournament* mampu meningkatkan literasi sains karena setiap langkah sintaks *Team Game Tournament* sesuai dengan indikator literasi, seperti konten, konteks, dan proses. Persamaan berbagai penelitian ini dengan

penelitian yang dilakukan adalah efektivitas *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar, meskipun konteks, jenjang pendidikan, dan materi pembelajaran berbeda.

Berdasarkan hasil analisis dan penguatan teori serta temuan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan. Efektivitas ini tidak hanya tampak dari peningkatan nilai posttest, tetapi juga dari peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, pemahaman konsep, serta pembentukan karakter kooperatif siswa yang menjadi inti dari pendidikan nilai-nilai Pancasila.

4.2.2 Analisis efektivitas metode *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan

Metode *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan kelompok dengan permainan akademik berbentuk turnamen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slavin (dalam Poerwanti, 2021), *Team Game Tournament* menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk belajar bersama, kemudian berkompetisi dalam permainan yang dirancang secara akademik. Trianto (dalam Poerwanti, 2021) menekankan bahwa *Team Game Tournament* tidak sekadar permainan, melainkan sarana evaluasi yang menantang dan menyenangkan, sehingga setiap siswa terdorong

untuk aktif berpartisipasi. Huda (dalam Poerwanti, 2021) menambahkan bahwa kelebihan utama *Team Game Tournament* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, serta menanamkan nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Dengan demikian, *Team Game Tournament* berfungsi meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun motivasi, keterlibatan aktif, dan sikap sosial siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t independen, nilai Sig. (2-tailed) pada *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 82,05 (kategori baik), dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 62,73 (kategori cukup). Temuan ini membuktikan bahwa *Team Game Tournament* mampu meningkatkan pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai Pancasila pada siswa, melalui proses belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Lebih jauh, peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan teori bahwa *Team Game Tournament* mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, menguasai materi dalam kelompok, serta mempersiapkan diri untuk turnamen. Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar, tetapi

juga keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab. Dengan penerapan langkah-langkah *Team Game Tournament* yang meliputi penyampaian kompetensi, pengajaran langsung, pembagian kelompok heterogen, permainan edukatif, turnamen, serta pemberian penghargaan, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara maksimal, sehingga pencapaian belajar menjadi lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Nirwana et al. (2025) menemukan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi Matematika di kelas V MINU Durungbedug melalui suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan kolaboratif. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Team Game Tournament* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan perbedaannya pada subjek dan materi, yakni Matematika versus Pendidikan Pancasila.

Penelitian oleh Haya (2025) menunjukkan bahwa model *Team Game Tournament* berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri 1 Metro Barat, dengan nilai signifikansi 0,000 dan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (0,001). Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penggunaan metode *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan

perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana Haya menggunakan Quizizz sebagai pendukung pembelajaran.

Sementara itu, penelitian Imaama & Tamrin (2024) membuktikan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* pada siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur Kota Padang meningkatkan hasil belajar baik aspek kognitif maupun afektif. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pra-tindakan dan pasca-tindakan serta peningkatan kerja sama siswa dalam kelompok. Persamaan dengan penelitian peneliti adalah fokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui *Team Game Tournament*, sedangkan perbedaannya terletak pada kelas dan lokasi penelitian, yaitu kelas IV SD versus kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan.

Berdasarkan temuan dan dukungan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan sikap sosial siswa, sehingga menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Amalia, F., & Najicha, F. U. (2023). Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Global Citizen*, 12(1), 1–6. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/>
- Andrianto, J. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepakbola. *Mutiara Pgsd*, 108–114. <https://jurnal.sekawansiji.org/index.php/mutiarapgsd/article/view/49%0Ahttps://jurnal.sekawansiji.org/index.php/mutiarapgsd/article/download/49/41>
- Anidar, J. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *E-Tech*, 07(IV), 1–12.
- Endraswara, A. (2019). Metode penelitian Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Faradina, Novita, Susilo, & Purwoedi. (2020). Pembiasaan Perilaku Sila Pancasila melalui Media Pop up Book dan Papan Pengamalan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6380>
- 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>
- 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>
- Hapsari, I. I., & Sukarya, S. (2020). Implementasi Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Kebon Baru. *Journal of Basic Education Research*, 1(3), 483–486. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Implementasi+Nilai+Pancasila+Pada+Siswa+Kelas+V+di+SD+Negeri+Kebon+Baru+4&btnG=#d=gs_cit&t=1757951903835&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3ALrCZ773g5QMj%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26h
- Haya, A. (2025). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat*. Universitas Lampung.

- Imaama, B., & Tamrin. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model Team Games Tournament (TGT) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang*. Universitas Bung Hatta.
- Kemendikbudristek. (2021). *Pendidikan Pancasila: Buku guru kelas III SD/MI*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbudristek.
- Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>
- Nasrah, N., Judrah, M., & Anis, M. (2021). Implementasi Metode Active Learning Tipe Poster Session Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 1(2), 16–30. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i2.535>
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri, S. M. (2025). Peran Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1577–1586.
- Nirwana, R., Sari, M. Y., & Juriyah, A. (2025). Efektivitas Metode Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 04(01), 323–337.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Poerwanti, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 8(2), 136–149. <https://doi.org/10.51518/lentera.v6i2.191>
- Pratama, D. (2017). Macam-Macam Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 1, 22–40.
- Rat Dwiyan Putra, I. D. G. (2019). Peran Kepuasan Belajar Dalam Mengukur Mutu Pembelajaran Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.756>
- Rully, S. W., & Denny. (2024). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(5), 258–265. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.1087>
- Setyaputri, N. A., Khayati, A. N., & Santoso, J. T. B. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Genially Berbantuan Metode TGT dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI

- Ekonomi. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 7(1), 122–136.
<https://doi.org/10.33503/ecoducation.v7i1.1350>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- 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.
- Wardani, A. S., Purnomo, H., & Kurniawati, W. (2025). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Literasi Sains IPAS SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 40–49.
<https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.26879>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>