

Model Teams Games Tournament Berbasis Ular Tangga Digital: Efektivitasnya pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Liizza Diana¹, Nurul Aini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Surel: liizadiana01@gmail.com¹, nurulaini.fkip@unusida.ac.id²

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model, supported by digital Snakes and Ladders media, on the Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students at SDN Kedensari 2. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design specifically, the Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 47 students, comprising 24 students in the experimental class and 23 in the control class. Data collection techniques included tests, observations, and interviews. Subsequently, the data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Independent Sample t-Test. The results showed that the average pretest score was 51.46 for the experimental class and 52.83 for the control class. Following the intervention, the average posttest score for the experimental class rose to 81.67, while the control class reached 71.96. The Independent Sample t-Test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.010, which is less than 0.05. These findings indicate that the implementation of the TGT model, supported by digital Snakes and Ladders media, has a significant impact on Pancasila Education learning outcomes. Therefore, this learning model serves as an effective alternative for improving student learning outcomes in elementary schools.

Keyword: Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Digital Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Pancasila Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Non Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 47 peserta didik, yang terdiri atas 24 peserta didik pada kelas eksperimen dan 23 peserta didik pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan wawancara. Selanjutnya, data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 51,46, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 52,83. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 81,67, sementara kelas kontrol mencapai 71,96. Hasil uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,010 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Pembelajaran Kooperatif, Ular Tangga Digital, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga diarahkan untuk mengamalkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Ninawati et al., 2024) Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang sangat penting karena peserta didik sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang menentukan dalam pembentukan karakter. Selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan berlangsung secara aktif, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik. Dikemukakan juga oleh (Nenia Nabila Patimah, 2024) bahwa pembelajaran dalam kurikulum Merdeka turut mendorong tumbuhnya kemandirian belajar pada peserta didik. Selain itu (Ikhsan Ikhsan, 2024) juga menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila berkontribusi besar dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional melalui pembentukan karakter generasi muda yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Menurut (Rosiyati et al., 2025) mengatakan kurikulum merdeka memberikan beragam peluang dalam proses pembelajaran dengan memberikan keleluasaan kepada guru dan peserta didik untuk mengeksplorasi materi ajar secara menarik.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. (Suprihatin & Manik, 2020) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan

kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, (Mazidah & Sartika, 2023) menyatakan bahwa tingkat penguasaan materi dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, pengukuran hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif dan psikomotorik sebagaimana dikemukakan oleh (Ramadhan Lubis et al., 2025). Aspek kognitif diukur melalui tes pembelajaran yang disusun sesuai dengan indikator materi yang diajarkan. Sedangkan aspek psikomotorik diukur melalui penilaian kinerja peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital.

(Winangun, 2022) menjelaskan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan variatif dapat berjalan dengan baik apabila guru melakukan analisis yang tepat terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta hasil belajar yang ingin dicapai. (Karlina et al., 2024) juga menjelaskan berbagai hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *kooperatif* dapat meningkatkan belajar peserta didik secara signifikan. Salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang banyak digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kerja kelompok dengan permainan akademik digital sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kedensari 2, diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V masih belum mencapai hasil yang optimal. Salah satu faktor

yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga peserta didik cenderung kurang terlibat aktif dan mudah merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Materi Norma dalam Kehidupanku menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep norma, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, namun penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi belum optimal. (Miranda et al., 2025) Click or tap here to enter text. menjelaskan bahwa pemahaman dan penerapan norma menjadi bagian penting dalam pembelajaran materi tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berpendapat bahwa diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan (Ulfia & Irwandani, 2019) yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). (Ulfia & Irwandani, 2019) menjelaskan lagi bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, (Alawiyah et al., 2023) menyatakan bahwa model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif melalui kegiatan kerja kelompok, permainan akademik, serta kompetisi yang sehat. Agar proses pembelajaran

menjadi lebih menarik dan menyenangkan, model TGT dapat dipadukan dengan media ular tangga digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model TGT yang dipadukan dengan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Ariza et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Apriliya et al., 2025) model TGT dengan bantuan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, (Amanda Zafirah Ramadhani et al., 2025) menemukan bahwa model TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian tersebut, (Paramita et al., 2019) lebih memfokuskan kajiannya pada penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian mengenai model TGT telah banyak dilakukan, kajian yang menggabungkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga digital pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada mata Pelajaran Matematika dan IPAS serta menggunakan media permainan dalam bentuk konvensional atau konkret. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang masih perlu dikaji lebih

lanjut. Pembaruan penelitian ini terletak pada penerapan model TGT yang dipadukan dengan media ular tangga digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V sekolah dasar, yang didasarkan juga pada teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan (Slavin, 2020) tentang menekankan kerja sama kelompok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Materi norma di kehidupanku tidak hanya berkaitan dengan pembentukan sikap dan karakter, tetapi juga memerlukan pemahaman konsep yang baik. Peserta didik perlu memahami pengertian, fungsi, dan penerapan norma sebagai dasar dalam mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran norma di kehidupanku perlu mendukung penguasaan aspek secara kognitif.

Peserta didik Sekolah dasar juga lebih cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran. Melalui diskusi kelompok, dan aktivitas permainan, peserta didik tidak hanya memahami konsep norma, tetapi juga berlatih menerapkannya dalam berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SDN Kedensari 2 serta masih terbatasnya penelitian yang mengkaji *penerapan model Teams*

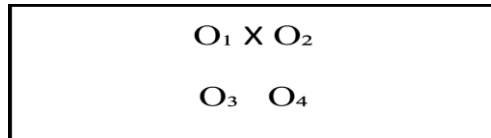
Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka penelitian ini penting untuk dilakukan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan data numerik yang diperoleh dari sampel penelitian (Sugiyono, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Menurut (Safithri et al., 2021), desain *Non Equivalent Control Group* memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar kedua kelompok melalui

pemberian *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun rancangan desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 : *Pretest* kelompok eksperimen
- O_2 : *Posttest* kelompok eksperimen
- O_3 : *Pretest* kelompok kontrol
- O_4 : *Posttest* kelompok kontrol
- X: Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital

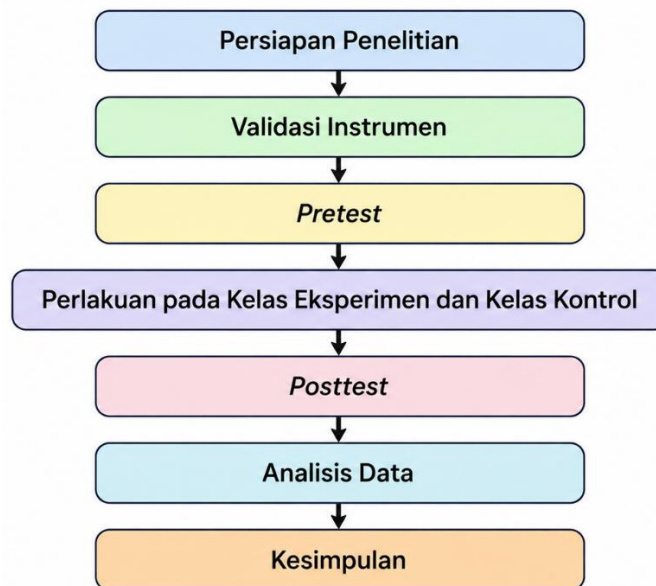
Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas V SDN Kedensari 2 Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 47 peserta didik. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *intact-group sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk tanpa melakukan pengacakan kembali terhadap peserta didik. Sampel penelitian terdiri atas kelas V-A sebanyak 24 peserta didik yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebanyak 23 peserta didik sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, total sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 47 peserta didik.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan

pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai kondisi pembelajaran di sekolah. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan dan diuji validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Selain itu, perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPM) juga terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi, kelayakan, dan keterlaksanaannya sebelum perlakuan diberikan kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan wawancara. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Alur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta validasi instrumen. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga digital pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest*. Tahap terakhir adalah analisis data dan penarikan kesimpulan penelitian. Berikut alur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Alur Penelitian

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 22*. Tahapan analisis meliputi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50 peserta didik, uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Selanjutnya, *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas V SDN Kedensari 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (*Pretest*) dan setelah perlakuan (*Posttest*).

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol disajikan pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram tersebut, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas. Kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 51,46 menjadi 81,67, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 52,83 menjadi 71,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro- Wilk dikarenakan responden kurang dari 50 peserta didik dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

DATA	Shapiro-Wilk	
	N	Sig.
<i>Pretest</i> A (Eksperimen)	24	0,343
<i>Posttest</i> A (Eksperimen)	24	0,075
<i>Pretest</i> B (Kontrol)	23	0,327
<i>Posttest</i> B (Kontrol)	23	0,387

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, nilai signifikansi masing-masing kelompok berada di atas 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil

belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat dilakukan pengujian lebih lanjut

Tabel 2. Rata-rata Hasil Aspek Psikomotor

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai Psikomotorik
Eksperimen	24	83,08

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi aspek psikomotorik pada kelas eksperimen, diperoleh rata-rata nilai sebesar 83,08. Penilaian dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, serta partisipasi dalam *games* dan *tournament* selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan psikomotorik yang baik selama

mengikuti proses pembelajaran. Penilaian aspek psikomotorik hanya dilakukan pada kelas eksperimen karena observasi difokuskan pada keterlibatan peserta didik selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital.

Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kesamaan atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2.828	1	45	.100

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan varians.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>				
	F	Sig.	t	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>
Nilai <i>Equal variances assumed</i>	2.828	.100	2.674	45	.010	9.710	3.632
<i>Equal variances not assumed</i>			2.692	41.985	.010	9.710	3.607

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,010. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,010 atau lebih kecil dari 0,05. Selain itu, rata-rata nilai *posstest* pada kelas eksperimen mencapai 81,67, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 71,96. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media ular tangga digital mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. (Suprihatin & Manik, 2020) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sejalan dengan itu penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Nurtianingsih et al., 2023) yang menyatakan bahwa

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas kolaboratif, permainan edukatif, dan kompetisi yang dirancang secara sistematis.

Penyusunan kerangka penelitian didasarkan pada keterkaitan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebagaimana dikemukakan oleh (Unaradjan, 2019) kerangka berpikir merupakan landasan yang digunakan untuk mengintegrasikan teori, fakta, dan hasil pengamatan guna memberikan arah dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

Pencapaian hasil belajar juga tidak terlepas dari karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara kolaboratif menuju kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kehadiran unsur permainan dalam pembelajaran turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme peserta didik.

Di sisi lain, penggunaan media ular tangga digital membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi Norma dalam Kehidupanku. (Ramadhan Lubis et al., 2025) menjelaskan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan

partisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Ulfia & Irwandani, 2019) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Alawiyah et al., 2023) yang menjelaskan bahwa model TGT mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada kelas eksperimen, tetapi juga pada kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas kontrol meningkat dari 52,83 pada saat *pretest* menjadi 71,96 pada saat *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol tetap memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi Norma dalam Kehidupanku. Hal tersebut dimungkinkan karena materi norma memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami dan dihubungkan dengan pengalaman peserta didik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Selain itu, penyampaian materi oleh guru yang sistematis serta pemberian latihan selama proses pembelajaran turut mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan diskusi, permainan edukatif, dan turnamen akademik.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media ular tangga digital, tetapi juga oleh interaksi sosial yang terbentuk selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui diskusi kelompok, peserta didik saling bertukar ide dan membantu memahami materi norma, sedangkan pada tahap *games* dan *tournament*, peserta didik terdorong untuk memberikan performa terbaik karena hasil individu berkontribusi terhadap skor kelompok. Kondisi tersebut menciptakan kerja sama sekaligus kompetisi yang sehat. Hal ini didukung oleh hasil observasi aspek psikomotorik yang memperoleh rata-rata 83,08, yang menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran.

Dikemukakan oleh (Sachisthal et al., 2024) bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan aktivitas kolaboratif peserta didik melalui diskusi dan pertukaran gagasan. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu (Fithriyah et al., 2025) mengemukakan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu bentuk inovasi yang dipercaya dapat meningkatkan efektivitas serta daya tarik pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Apriliya et al., 2025) yang menyatakan bahwa aktivitas kolaboratif dan unsur permainan dalam model TGT dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan berbagai penelitian sebelumnya. (Ariza et al., 2024) menemukan bahwa penerapan

model TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan serupa dikemukakan oleh (Apriliya et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT dengan bantuan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, (Ramadhan Lubis et al., 2025) juga menemukan adanya pengaruh signifikan model TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika peserta didik sekolah dasar. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perpaduan antara model TGT dan media permainan edukatif memiliki potensi yang baik untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Adiputra & Heryadi, 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Kesamaan temuan tersebut mengindikasikan bahwa model TGT memiliki potensi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif melalui kerja sama kelompok dan kegiatan permainan akademik, sehingga mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Dari sisi teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran kooperatif, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (Ninawati et al., 2024) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki

peran penting dalam membentuk karakter peserta didik Sekolah Dasar melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Hasil penelitian ini semakin memperkuat teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama antar peserta didik, serta keterlibatan aktif dalam proses belajar sebagai faktor yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Dari sisi praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru sekolah dasar dalam memilih model dan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Terlepas dari hasil yang menunjukkan pengaruh positif, temuan penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena kemungkinan adanya faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah *novelty effect*, yaitu efek kebaruan dari penggunaan media ular tangga digital yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar selama penelitian berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan waktu penerapan yang lebih panjang untuk mengkaji konsistensi efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital setelah unsur kebaruan media berkurang.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, fokus penelitian hanya terbatas pada penerapan model TGT berbantuan media ular tangga digital pada materi

Norma dalam Kehidupanku. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada mata pelajaran, materi, maupun jenjang pendidikan yang berbeda dengan jumlah sampel yang lebih besar sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih beragam dan komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *model Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN Kedensari 2 diterima. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media ular tangga digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menarik sehingga mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga digital dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES

TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.

<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>

Amanda Zafirah Ramadhani, Nurleav Avana, & Elvima Nofrianni. (2025). PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 131/II SKB. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v4i2.2469>

Apriliya, M., Nurdiansyah, N., & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 261–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26244>

Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman,

- F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3).
<https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92369>
- Fithriyah, D. N., Ismaillia, N. M., Khanifah, N., Ariestiana, I., & 'athiyah, Q. (2025). Pengaruh Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 11(2), 457–468.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6507>
- Ikhsan Ikhsan. (2024). Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(2), 156–163.
<https://doi.org/10.59581/garuda.v2i2.3228>
- Karlina, Aqsha, T., Nurzahara, J., & Saputri, D. A. (2024). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK* 9(2) 2024 *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(2), 126–134.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jptd.v9i2.38110>
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3192>
- Miranda, F. D., Charisma, P. N. D., Ni'mah, A. N., & Budiarti, M. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Ngetrep Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Panorama (Papan Norma). 10(September).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.26757>
- Nenia Nabila Patimah. (2024). Adaptasi Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 351–362.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4586>
- Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri, S. M. (2024). Peran Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. 2, 306–312.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22139>
- Nurtianingsih, I., Hidayat, O. S., & Sukmayadi, D. (2023). The Influence Of TGT And NHT Cooperative Learning On Improving Science Learning Outcomes Of Elementary Students. *Buana Pendidikan Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 19(2), 230–241.

<https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7960>

- Paramita, N. C., Harlita, Sari, D. P., & Widowati, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 162–165. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v12i2.25554>
- Ramadhan Lubis, Aulia Rahmadani, Amelia Rika Fadillah, Fadillah Fadillah, Winda Amelia Putri, Laila Khairani Nasution, & Khairunnisa Khairunnisa. (2025). Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar Kelas 6. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 148–159. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v3i1.1187>
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A., Sholihah, U., & Musrikah. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 131–143. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.270>
- Sachisthal, M. S. M., Paans, C., Hofman, A. D., Stevenson, C. E., van der Maas, H. L. J., Molenaar, I., & Jansen, B. R. J. (2024). Playing single-player tasks together: Dyads' collaborative activities across two games in Math Garden. *Computers in Human Behavior Reports*, 15, 100456. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100456>
- Safithri, R., Syaiful, S., & Huda, N. (2021). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 335–346. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.539>
- Slavin. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). GURU MENGINOVASI BAHAN AJAR SEBAGAI LANGKAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijmsme.v2i1>



.4220

Unaradjan. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sihotang.

Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2294>