

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN SIKAP KOLABORATIF MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA EDUGAME PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V

Tsalsabilla Zein Mufidah^{1*}, Yulina Ismiyanti², dan Yuliana³

¹ PPG Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

² Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

³ SD Negeri Trimulyo 01, Semarang, Indonesia

* Email: tsalsabillazm@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Riwayat Artikel Diterima: 15 Sept 2026 Direvisi: 30 Sept 2026 Dipublikasi: 10 Okt 2026 Kata kunci: Hasil Belajar; Kognitif; Sikap Kolaboratif; EduGame; TGT	<i>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan memanfaatkan media EduGame pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi tentang praktik gotong royong, bagi murid kelas V di SD Negeri Trimulyo 01. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelas V di SD Negeri Trimulyo 01. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil belajar kognitif dianalisis berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan sikap kolaboratif dianalisis berdasarkan persentase pencapaian indikator kolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid meningkat setelah menggunakan model TGT dengan EduGame. Secara rata-rata, hasil belajar kognitif meningkat dari 78,33 pada siklus pertama menjadi 82,40 pada siklus kedua, sedangkan persentase penguasaan pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 91,67%. Sikap kolaboratif murid meningkat dari 75,00% pada siklus I menjadi 95,83% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan model Teams Games Tournament bantuan media EduGame dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan pencapaian kognitif dan pengembangan sikap kolaboratif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model dan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda serta mengkaji pengaruhnya terhadap keterampilan lain.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 15 st Sept 2026 Revised: 30 st Sept 2026 Published: 10 st Okt 2026 Keywords: Learning Outcomes; Cognitive; Collaborative Attitudes; EduGame; TGT	<i>This study aims to improve students' cognitive learning outcomes and collaborative attitudes by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of EduGame media in the Pancasila education subject, specifically on the material about practicing cooperative work, for fifth-grade students at SD Negeri Trimulyo 01. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method based on the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subject of the research is students from class V at SD Negeri Trimulyo 01. Data is collected through tests, observations, questionnaires, interviews, and documentation. Cognitive learning outcomes are analyzed based on average scores and the percentage of learning mastery, while collaborative attitudes are analyzed based on the percentage of achievement of collaboration indicators. Research results show that students' cognitive learning outcomes and collaborative attitudes improved after using the TGT model with EduGame support. On average, cognitive learning outcomes increased from 78.33 in the first cycle to 82.40 in the second cycle, while the percentage of learning mastery rose from 70.83% to 91.67%. The collaborative attitude of the students increased from 75.00% in cycle I to 95.83% in cycle II. Using the Teams Games Tournament model with the help of EduGame media can serve as an alternative approach to Pancasila Education instruction, integrating cognitive achievement with the development of collaborative attitudes. Future research is encouraged to apply similar models and media to different subject matter or educational levels and to examine their impact on other skills.</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan keterampilan serta membentuk karakter dan budaya suatu bangsa yang dihormati, dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup masyarakat di negara tersebut. Tujuan pendidikan tersebut perlu didukung melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan

dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan. Pembelajaran yang efektif perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga hasil belajar dapat berkembang secara optimal (Setiyaningsih, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter murid. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan murid dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Prastiyo, 2024). Salah satu materi yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari adalah Praktik Gotong Royong. Materi tersebut menuntut murid tidak hanya memahami konsep gotong royong, tetapi juga mampu mengidentifikasi bentuk perilaku gotong royong, menjelaskan manfaatnya, menerapkan sikap kerja sama, dan menganalisis permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan bersama. Dengan demikian, pencapaian pembelajaran pada materi tersebut mencakup aspek kognitif sekaligus sikap kolaboratif.

Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan murid dalam memahami konsep, mengidentifikasi fakta, menjelaskan konsep, menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari, dan menganalisis masalah sederhana. Kemampuan tersebut penting karena pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar diharapkan tidak berhenti pada kemampuan mengingat informasi, tetapi mendorong murid untuk menggunakan pengetahuan dalam menghadapi situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Sementara itu, sikap kolaboratif berkaitan dengan kemampuan murid untuk bekerja sama, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kelompok, bertanggung jawab terhadap tugas, dan menghargai kontribusi anggota kelompok. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan bekerja sama dapat mendukung perkembangan kedua aspek tersebut (Yasin *et al.*, 2024).

Secara terotiris, pembelajaran kolaboratif sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget menyatakan bahwa murid membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar. Sementara itu, teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama dalam membangun pemahaman. Melalui diskusi, pertukaran pendapat, dan penyelesaian tugas secara bersama, murid memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pemahaman sekaligus keterampilan sosial. Keterampilan komunikasi dan kolaborasi juga membekali murid untuk memulai interaksi dengan orang lain serta mengutarakan ide (Kuswanto *et al.*, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kerja sama antarmurid relevan untuk mendukung pemahaman materi Praktik Gotong Royong dan pengembangan sikap kolaboratif (Nursarita *et al.*, 2024).

Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa pencapaian aspek kognitif dan kolaboratif belum selalu berjalan secara optimal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktivitas murid dapat menyebabkan murid menjadi pasif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga dapat mengurangi ketertarikan dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Alifia *et al.*, 2025; Nurfadilah *et al.*, 2024). Pada aspek kolaboratif, pembelajaran yang kurang memberikan ruang untuk interaksi kelompok dapat menyebabkan murid lebih terbiasa bekerja secara individual dan kurang terlibat dalam kerja sama. Penelitian mengenai penerapan pembelajaran kooperatif pada Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membuat murid cenderung bekerja secara mandiri sehingga pembiasaan sikap gotong royong belum optimal (Putri, 2026).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan pengamatan awal di kelas V SD Negeri Trimulyo 01 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Praktik Gotong Royong. Beberapa murid masih kesulitan mempertahankan fokus selama pembelajaran, mengobrol dengan teman, dan memahami penerapan konsep kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Partisipasi murid juga belum optimal karena kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui ceramah dan tanya jawab, sedangkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil *pre-test*, dari 24 murid hanya 8 murid (33,33%) yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 16 murid (66,67%) belum mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata 68,33. Temuan awal tersebut menunjukkan adanya

kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi aktual murid, baik pada pencapaian kognitif maupun keterlibatan dalam aktivitas kolaboratif.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang tidak hanya memberikan informasi kepada murid, tetapi juga menciptakan kesempatan untuk belajar melalui interaksi, permainan, kerja sama, dan penyelesaian masalah. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model *Teams Games Tournament* memungkinkan murid untuk belajar dalam kelompok heterogen, saling mendukung dalam belajar, ikut serta dalam permainan edukatif, dan berkompetisi dalam turnamen. Karakteristik tersebut dapat membantu murid lebih terlibat sekaligus memberikan pengalaman belajar yang kompetitif secara sehat. Penggunaan permainan edukatif diharapkan tidak hanya membuat murid lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Afandi *et al.*, 2025). Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dapat membantu meningkatkan aktivitas murid, memperbaiki hasil belajar mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama di sekolah dasar (Meyrena *et al.*, 2024), (Aditya, 2024).

Banyak penelitian telah menemukan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat memberikan dampak positif terhadap seberapa baik murid mempelajari Pendidikan Pancasila. Penelitian pada kelas V juga menunjukkan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* dalam Pendidikan Pancasila telah terbukti meningkatkan hasil belajar murid dengan menjadikan suasana kelas lebih aktif, kolaboratif, dan menarik (Meilaniska *et al.*, 2025), (Jannah *et al.*, 2025). Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* dapat membantu murid memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik melalui kegiatan belajar yang melibatkan permainan dan kerja sama kelompok (Rahayu *et al.*, 2026).

Selain berdampak terhadap hasil belajar, karakteristik *Teams Games Tournament* juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan sikap kolaboratif. Kegiatan belajar dalam kelompok, permainan, dan turnamen mengharuskan murid berinteraksi, berdiskusi, membantu anggota kelompok, serta berbagi tanggung jawab. Penelitian (Nabila *et al.*, 2026) menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dapat mendukung pengembangan sikap kolaboratif pada murid kelas V sekolah dasar. Sementara itu, (Prasetyo *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menumbuhkan nilai gotong royong melalui interaksi, diskusi, kerja sama, kepedulian, dan pembagian tanggung jawab dalam kelompok.

Penggunaan model pembelajaran tersebut dapat diperkuat dengan media permainan edukatif. Media permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan juga dapat membantu murid memahami materi melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menantang (Syafriaedi *et al.*, 2025). Penelitian sebelumnya bahkan telah mengombinasikan *Teams Games Tournament* dengan media permainan seperti puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dan menunjukkan peningkatan hasil belajar (Asmi *et al.*, 2026). Penggunaan media permainan juga dapat dipadukan dengan model *Teams Games Tournament*. Penelitian menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* yang didukung media pembelajaran tertentu dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar murid. Penggunaan media yang berbasis permainan memungkinkan murid berinteraksi, berdiskusi, menyelesaikan tantangan, dan berkompetisi secara kelompok sehingga mendukung tujuan pembelajaran kooperatif (Sukma *et al.*, 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi model kooperatif dengan media permainan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang aktif.

Meskipun penelitian mengenai *Teams Games Tournament* dalam Pendidikan Pancasila telah banyak dilakukan, penelitian tersebut memiliki fokus, materi, media, dan karakteristik subjek yang beragam. Penelitian sebelumnya telah mengkaji *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, pengembangan sikap kolaboratif, serta penggunaan media permainan tertentu. Namun, penelitian yang secara khusus memadukan *Teams Games Tournament* dengan media EduGame berupa puzzle dan teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus sikap kolaboratif pada materi Praktik Gotong Royong di kelas V masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah

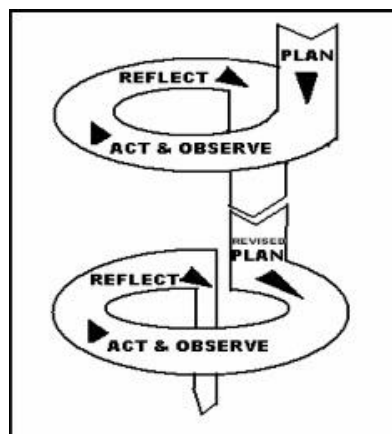
tersebut melalui penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan media EduGame dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid kelas V SDN Trimulyo 01 melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media EduGame pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Praktik Gotong Royong. Kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media EduGame yang tidak hanya diarahkan pada peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga pada pengembangan sikap kolaboratif melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan kerja sama antarmurid. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu mengintegrasikan pencapaian hasil belajar kognitif dengan pengembangan sikap kolaboratif secara bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media EduGame pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Praktik Gotong Royong. Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian di mana seorang guru mengambil langkah-langkah spesifik untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian murid (Arikunto *et al.*, 2021). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Trimulyo 01, yang berlokasi di Kecamatan Genuk, Kabupaten Semarang, pada semester kedua tahun ajaran 2025–2026, tepatnya pada bulan April 2026. Penelitian ini melibatkan 24 murid kelas lima, baik laki-laki maupun perempuan. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampel jenuh), yaitu seluruh murid kelas V dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas tersebut dipilih karena beberapa pengamatan awal menunjukkan bahwa hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila tentang gotong royong masih belum memuaskan, dan sikap kolaboratif murid belum sekuat yang seharusnya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Metode ini mencakup empat langkah dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap apa yang terjadi, dan refleksi atas apa yang telah dipelajari. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan setiap pertemuan berlangsung selama 2×35 menit (Afandi, 2013). Secara lebih rinci, alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK

Tindakan yang dilakukan yaitu pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media EduGame. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif murid melalui tes tertulis. Tes diberikan sebelum tindakan dalam bentuk *pre-test* dan pada akhir setiap siklus dalam bentuk *post-test*.

Teknik *non-test* digunakan untuk memperoleh data sikap kolaboratif dan keterlaksanaan pembelajaran yang diukur menggunakan angket. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan pernyataan positif dan negatif, kemudian skor dibandingkan antarsiklus untuk melihat perkembangan sikap kolaboratif. Wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas V sebelum dan setelah tindakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, pelaksanaan *Teams Games Tournament* berbantuan EduGame, respons murid, perubahan keaktifan dan kerja sama, serta kendala selama penelitian (Aimima *et al.*, 2026).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif murid dan sikap kolaboratif mereka pada setiap siklus. Hasil belajar kognitif diamati dengan menghitung nilai setiap murid, rata-rata nilai seluruh kelas, serta jumlah murid yang mencapai tujuan pembelajaran. Pencapaian belajar ditentukan dengan memeriksa apakah skor minimal 80 telah tercapai, sesuai dengan standar yang digunakan di SDN Trimulyo 01. Data mengenai sikap kolaboratif diperoleh melalui angket sikap kolaboratif yang disusun berdasarkan indikator sikap kolaboratif yang relevan dengan tujuan penelitian dan disesuaikan dengan karakteristik murid kelas V. Instrumen angket yang telah disusun kemudian divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi instrumen dengan indikator sikap kolaboratif yang diukur. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap instrumen, terutama pada aspek kesesuaian pernyataan, kejelasan bahasa, dan keterkaitannya dengan indikator yang ditetapkan. Setelah dinyatakan sesuai dan dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli, angket digunakan untuk memperoleh data sikap kolaboratif murid selama penelitian. Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi persentase untuk menunjukkan bagaimana perubahan sikap kolaboratif murid dari siklus pertama ke siklus kedua (Sopiani & Muskania, 2025).

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% murid memperoleh nilai minimal 80 pada tes hasil belajar kognitif dan sekurang-kurangnya 80% murid mencapai kategori sikap kolaboratif yang telah ditetapkan. Penetapan indikator keberhasilan mengacu pada prinsip ketuntasan klasikal dalam penelitian tindakan kelas. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif dianalisis dengan membandingkan hasil yang diperoleh pada Siklus I ke Siklus II. Oleh karena itu, efektivitas intervensi diukur berdasarkan seberapa besar peningkatan hasil pembelajaran kognitif murid dan sikap kolaboratif mereka setelah menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media EduGame.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid kelas V SDN Trimulyo 01 melalui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* yang dibantu penggunaan media EduGame. Penelitian terdiri dari 2 siklus, yang mana satu siklusnya terdapat 2 pertemuan dengan tahapan rencana, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Hasil belajar kognitif diukur melalui tes dan sikap kolaboratif diukur melalui angket. Penelitian ini memberikan hasil bahwa adanya peningkatan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid saat pratindakan hingga siklus 2.

Hasil Belajar Kognitif

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif murid mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Data mengenai meningkatnya hasil belajar kognitif murid dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

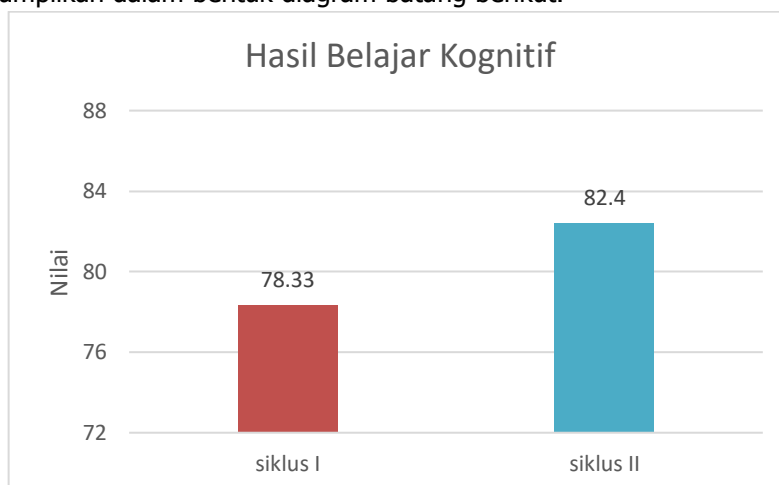
Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata persiklus	78,33	82,40
2	Presentase (%)	70,83%	91,67%
3	Peserta didik tuntas	17	22
4	Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar kognitif murid meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata murid adalah 78,33, dan tingkat pencapaian belajar sebesar 70,83%, yang berarti 17 murid telah mencapai standar belajar yang ditetapkan. Pada Siklus II, nilai rata-rata naik menjadi 82,40, yang menunjukkan tingkat pencapaian belajar sebesar 91,67%. Artinya, 22 murid telah mencapai tingkat kemahiran belajar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* bersama dengan media EduGame memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar kognitif murid. Hasil-hasil ini sejalan dengan banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* membantu murid belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil kognitif yang lebih tinggi (Meilaniska *et al.*, 2025).

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik *Teams Games Tournament* yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar bersama dalam kelompok sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Aktivitas tersebut memungkinkan murid mengulang, mendiskusikan, dan menerapkan materi yang telah dipelajari sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa *Teams Games Tournament* membantu meningkatkan prestasi akademik murid sekolah dasar, termasuk dalam mata pelajaran Pancasila (Rahayu *et al.*, 2026).

Peningkatan hasil belajar kognitif tersebut berkaitan dengan teori konstruktivisme, sebuah teori yang menyatakan bahwa murid membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan dunia di sekitar mereka selama proses pembelajaran (Nugraha & Herdiana, 2024). Saat menggunakan model *Teams Games Tournament*, murid memperoleh informasi dari guru dan juga belajar melalui diskusi dengan kelompoknya, bermain permainan, serta berkompetisi dalam turnamen bersama-sama. Proses pembelajaran ini membantu murid menghubungkan informasi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui, sehingga pemahaman mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna. Selain itu, berdasarkan teori Vygotsky tentang pembelajaran sosial, pemikiran dan pembelajaran seorang murid berkembang lebih baik ketika mereka bekerja sama dengan orang lain yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berbeda (Dewi *et al.*, 2025). Ketika murid bekerja dalam kelompok heterogen dalam *Teams Games Tournament*, mereka dapat saling membantu memahami gagasan baru dan menjelaskannya, sehingga memudahkan semua orang untuk membangun pengetahuan bersama melalui interaksi sosial. Media EduGame juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi murid sehingga mendukung proses pembelajaran (Syafriaedi *et al.*, 2025), (Putriningtyas & Ambarwati, 2024). Peningkatan hasil belajar kognitif murid juga dapat ditampilkan dalam bentuk diagram batang berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan diagram batang pada Gambar 2, terlihat bahwa hasil belajar kognitif murid meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media EduGame mampu memaksimalkan penguasaan konsep murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sikap Kolaboratif

Hasil belajar afektif diperoleh dari angket sikap kolaboratif yang diisi murid setiap akhir siklus. Penggunaan model *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media EduGame membantu murid menjadi lebih bersedia untuk bekerja sama dan meningkatkan perilaku sosial mereka. Selama tahap *teams*, guru membentuk kelompok campuran dan meminta siswa untuk bekerja sama, saling menghormati ide satu sama lain, serta berperan aktif dalam kegiatan kelompok. Setelah itu, selama tahap *games* dan *tournament*, murid bertanding melawan kelompok lain menggunakan media EduGame untuk menyelesaikan kegiatan kelompok. Berkat hal ini, murid mulai menunjukkan dukungan dan kepedulian terhadap rekan satu kelompok mereka untuk membantu kelompok mereka memenangkan turnamen. Selain itu, selama tahap *team recognition*, guru menghitung skor rata-rata setiap kelompok dan memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan apresiasi serta membantu meningkatkan minat dan semangat kerja sama tim para murid.

Indikator sikap kolaboratif yang dinilai pada penelitian ini adalah berpartisipasi secara proaktif dalam kegiatan kelompok, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan, bersikap fleksibel dan mampu berkompromi, serta menghargai rekan kerja atau anggota kelompok (Maulana & Sa'ud, 2022). Hasil angket menunjukkan terdapat peningkatan sikap kolaboratif murid pada tiap indikator yang dinilai melalui siklus I dan siklus II. Data sikap kolaboratif murid dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 2. Sikap Kolaboratif Murid

No	Indikator yang dinilai	Siklus 1 Skor	Siklus 2 Skor	Rata-rata Siklus 1	Rata-rata Siklus 2
1	Berpartisipasi secara proaktif (berkontribusi aktif) dalam kegiatan kelompok	93	110	77,5	91,67
2	Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	97	107	80,83	89,17
3	Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan	101	113	84,1	94,17
4	Bersikap fleksibel dan mampu berkompromi	97	116	80,83	96,67
5	Menghargai rekan kerja atau anggota kelompok	103	112	85,83	93,33
Jumlah Skor		491	558	81,83	93,00

Berdasarkan Tabel 2, hasil kuesioner sikap kolaboratif menunjukkan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada siklus I, murid memperoleh skor rata-rata 81,83 untuk sikap kolaboratif mereka. Setelah memperbarui petunjuk pada siklus II, skor rata-rata naik menjadi 93. Akibatnya, persentase murid yang memenuhi kriteria sikap kolaboratif naik dari 75,00% pada siklus pertama menjadi 95,83% pada siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* bersama dengan media EduGame dapat membantu murid bekerja sama dengan lebih baik selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Teams Games Tournament* dapat membantu murid sekolah dasar bekerja sama dengan lebih baik, terutama melalui kegiatan kelompok dan permainan di mana setiap anggota kelompok harus ikut serta (Aditya, 2024).

Peningkatan juga terlihat pada seluruh indikator sikap kolaboratif. Persentase murid yang secara aktif ikut serta dalam kegiatan kelompok meningkat dari 77,69% pada siklus I menjadi 92,28% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa murid semakin aktif terlibat dalam kegiatan kelompok. Pada tahap *teams*, murid diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi, sedangkan pada tahap *games* dan *tournament* setiap murid memperoleh kesempatan untuk berkontribusi terhadap kelompok.

Kondisi tersebut mendorong murid yang pada siklus I masih pasif untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

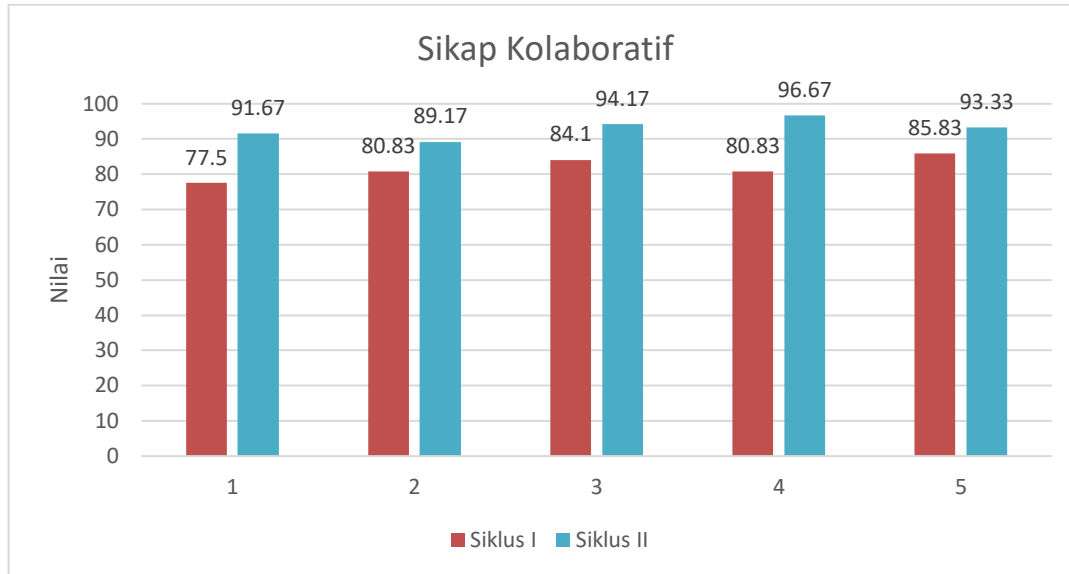
Indikator bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan meningkat dari 81,54% menjadi 89,97%. Peningkatan tersebut menunjukkan berkembangnya tanggung jawab murid dalam melaksanakan tugas kelompok. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament*, setiap anggota memiliki peran dalam menentukan keberhasilan kelompok sehingga murid terdorong untuk menyelesaikan tugas dan mempersiapkan diri sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Pembagian tanggung jawab dalam pembelajaran kooperatif dapat memberikan pengalaman kepada murid untuk bekerja secara bersama-sama dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Mualifah *et al.*, 2024).

Indikator menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan meningkat dari 83,09% pada siklus I menjadi 94,60% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa para murid semakin baik dalam menyelesaikan tugas mereka tepat waktu. Penggunaan EduGame membuat kegiatan pembelajaran memiliki alur dan target yang jelas sehingga murid terdorong untuk menyelesaikan tugas sebelum mengikuti kegiatan berikutnya. Aktivitas permainan yang terstruktur juga membuat murid lebih fokus terhadap tugas yang harus diselesaikan.

Indikator bersikap fleksibel dan mampu berkompromi menunjukkan peningkatan paling tinggi, yaitu dari 80,77% pada siklus I menjadi 96,91% pada siklus II atau meningkat sebesar 16,14%. Peningkatan tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan murid dalam bersikap fleksibel dan melakukan kompromi ketika bekerja dalam kelompok. Pada siklus II, murid terlihat lebih mampu menerima pendapat teman, menyesuaikan pembagian tugas, dan mencari kesepakatan ketika terdapat perbedaan pendapat. Hal ini sejalan dengan esensi pembelajaran kooperatif, karena memungkinkan murid untuk bekerja sama, berdiskusi satu sama lain, bertukar pikiran, dan menemukan solusi sebagai sebuah kelompok.

Indikator menghargai rekan kerja atau anggota kelompok meningkat dari 86,17% pada siklus I menjadi 93,83% pada siklus II. Meskipun peningkatannya sebesar 7,65% merupakan yang paling rendah dibandingkan indikator lainnya, capaian pada kedua siklus telah menunjukkan persentase yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap menghargai anggota kelompok telah relatif baik sejak siklus I dan terus mengalami perkembangan di siklus II. Kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen memberikan kesempatan kepada murid untuk mendengarkan pendapat teman, menerima perbedaan kemampuan, serta memberikan dukungan kepada anggota kelompok.

Secara keseluruhan, peningkatan pada kelima indikator menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan EduGame tidak hanya memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sikap kolaboratif murid. Tahapan *teams* memberikan pengalaman bekerja sama, *games* memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, sedangkan *tournament* mendorong murid untuk bertanggung jawab dan memberikan kontribusi terhadap kelompok. Hal ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dalam perkembangan kemampuan murid melalui aktivitas bersama dengan orang lain (Dewi *et al.*, 2025). Dengan demikian, pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan EduGame memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan murid mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus keterampilan sosial melalui pengalaman kolaboratif. Peningkatan sikap kolaboratif murid juga dapat ditampilkan dalam bentuk diagram batang berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Peningkatan Sikap Kolaboratif Murid

Keterangan:

Indikator 1: Berpartisipasi secara proaktif dalam kegiatan kelompok

Indikator 2: Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Indikator 3: Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan

Indikator 4: Bersikap fleksibel dan mampu berkompromi

Indikator 5: Menghargai rekan kerja atau anggota kelompok

Berdasarkan diagram batang pada Gambar 3, terlihat bahwa sikap kolaboratif murid mengalami peningkatan pada seluruh indikator yang diamati dari Siklus I hingga Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media edugame dapat membantu murid mengembangkan kerja sama kelompok, bertanggung jawab, tetap disiplin, dan menunjukkan rasa hormat kepada teman sekelasnya selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* yang dibantu dengan penggunaan media EduGame membuktikan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid kelas V SDN Trimulyo 01. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata dari 78,33 pada siklus I menjadi 82,40 pada siklus II, dengan presentase ketuntasan dari belajar meningkat dari 70,83% menjadi 91,67% pada siklus II. Peningkatan juga terlihat pada sikap kolaboratif dengan rata-rata 81,83 pada siklus I menjadi 93,00 pada siklus II dengan presentase ketuntasan dari 75,00% pada siklus I menjadi 95,83% pada siklus I. Karena tercapainya indikator keberhasilan, maka pemberhentian penelitian dilakukan pada siklus yang ke II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media EduGame dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap kolaboratif murid kelas V SD Negeri Trimulyo 01 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Praktik Gotong Royong. Penerapan model ini memberikan pengalaman belajar yang melibatkan kerja sama, diskusi, permainan, dan kompetensi secara terarah sehingga murid lebih aktif dalam memahami materi sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan teman. Dengan demikian, penggunaan *Teams Games Tournament* berbantuan media EduGame dapat menjadi alternative pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan pencapaian kognitif dengan pengembangan sikap kolaboratif. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran penerapan pembelajaran berbasis permainan dan kerja sama untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan model dan media

serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap keterampilan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, U. B. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Afandi, M. (2013). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Cetakan Pe). UNISSULA Press.
- Afandi, M., Yustiana, S., Ismiyanti, Y., Turahmat, Husaini, A., & Pagarl, E. D. (2025). The Effect Of Value Clarification Technique Learning Model Based On Education Adventure Game On Critical Thingking Skills For Elementary School Students. *IJORER: Internasional Journal of Recent Education Research*, 6(4), 1–15. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i4.931>
- Aimima, F., Riyanti, H., Bayti, A. H., Kamilah, N., Habibi, M. L., Handayani, N. G. K. D., Rani, M., & Anisa, D. F. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 12(02), 187–201. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.15048>
- Alifia, A. A., Saraswati, A. A., Ardiyani, A., & Rawanoko, E. S. (2025). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas 1 SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JPNM (Jurnal Pustaka Multidisiplin)*, 3(1), 1–8. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5888
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Edisi Revi). PT Bumi Aksara.
- Asmi, A., Walidi, A., Safitri, S., & Reinita. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan media Puzzle pembelajaran pendidikan pancasila Kelas V Sdn 15 Ulu Gadut. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43750>
- Dewi, R. K., Yusuf, M., & SUBagya. (2025). Implementation of Vygotsky's Theory of Social Constructivism in Learning Pancasila Education in Elementary Schools As Strengthening Cooperation Attitudes. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 12(1), 163–171. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i1.13949>
- Jannah, M., Zuardi, Y. A., & Erita, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model kooperatif tipe TGT di kelas V SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1632–1640. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23189>
- Kuswanto, S., Jupriyanto, Nugraheni, S. W. K., & Wijayanti, A. C. N. (2025). Penguatan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa di SD School of Life Lebah Putih dengan Pendekatan Outdoor Learning. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 44–53. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v4i1.42163>
- Maulana, A., & Sa'ud, U. S. (2022). Identifying Elementary Students Collaboration Skill throught the Daily Class Picket. *International Conference on Elementary Education (ICEE)*, 4(1), 36–42.
- Meilaniska, M., Juwairiyah, A., Saputra, E. E., & Tenggara, U. S. (2025). The Effect Of The Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model On Fourth-Grade Students ' Learning Outcomes In Pancasila Education. *JELS: Journal of Education and Learning Sciences*, 05(02). <https://doi.org/10.56404/jels.v5i2.424>
- Meyrena, S. D., Tryanasari, D., & Jatmikawati, M. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas vc sdn 01 taman melalui model Teams Games Tournament. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14028>
- Mualifah, S., Rodiyana, R., Purwanti, Y., Mulyadi, S., Wahyuni, D., & Maulidiyah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas 4 Sdn Kalirungkut 1/264 Surabaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 10(04). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3992>
- Nabila, C. T., Rukmana, K., & Nurfadilah, S. (2026). Analisis Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Mengembangkan Sikap Kolaboratif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47198>
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran. *Journal of Education*, 1(1), 270–277. <https://doi.org/10.65353/7ccg8x35>
- Nurfadilah, A., Caturiasari, J., & Nurdiansyah. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team

- Games Tournament terhadap hasil belajar siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(9), 884.
- Nursarita, Nurhayati, & Saifuddin, K. (2024). Keterampilan Kolaborasi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 4(1), 49–55. <https://doi.org/10.26858/v4i1.57563>
- Prasetyo, G. W., Desvania, N. R. T., & Japar, M. (2024). Pengintegrasian Nilai Gotong Royong Melalui Model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 36(1), 40–54. <https://doi.org/10.21009/parameter.361.03>
- Prastiyo, F. (2024). Media Bola Pancasila dengan Team Games Tournament dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–86. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1304>
- Putri, A. (2026). Penerapan Model Cooperative Learning sebagai Upaya Pembiasaan Sikap Gotong Royong Peserta Didik Kelas V SDN Sukabela dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Publikasi Pendidikan : Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 16(1), 174–181. <https://doi.org/10.70713/publikan.v16i1.78259>
- Putriningtyas, S., & Ambarwati, U. (2024). Validating Educational Game Development to Foster Learning Motivation in Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 589–600.
- Rahayu, S. W., Mulyadiprana, A., & Irawaan, T. M. I. A. (2026). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa sekolah dasar: kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48180>
- Setiyaningsih, I. (2023). The STAD Learning Model Supported by Scientific Student Worksheets on Learning Outcomes and Collaboration Skills of Elementary School Students. *Internasional Journal of Elementary Education*, 7(1), 154–161.
- Sopiani, & Muskania, R. T. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 236–247. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30613>
- Sukma, I., Ismaniaty, C., & Yogyakarta, U. N. (2026). The Effects of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on Collaborative Skills and IPAS ' Learning Outcomes of Elementary School Students ELSE (Elementary School Education. *ELSE Elementary School Education Journal*, 10(1).
- Syafriafdi, N., Yakub, E., Umari, T., Hayati, I. R., Puspita, D., & Pernades, P. C. (2025). The effect of educational games using educandy on elementary school students' learning motivation. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3), 316–327.
- Yasin, M., Sujana, A., & Sopandi, W. (2024). Analysis of Collaboration Ability in the RADEC Learning Model for Elementary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(4), 851–863. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.88317>