

## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar terhadap Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan

Ni Made Priscila Lidya Lestari<sup>1</sup>, I Made Wiguna Yasa<sup>2</sup>, I Made Sukariawan<sup>3</sup>

PGSD UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: [priscilalidya4@gmail.com](mailto:priscilalidya4@gmail.com) [wigunayasa16@gmail.com](mailto:wigunayasa16@gmail.com)  
[made.sukariawan@gmail.com](mailto:made.sukariawan@gmail.com),

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

### ABSTRACT

Education is a conscious effort to develop students' potential in order to possess knowledge, skills, and good character. One subject that plays an important role in character building is Pancasila Education. However, based on observations at SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan, the learning activeness of second-grade students was still low because the learning process was teacher-centered. Therefore, innovative learning models and media are needed to improve students' learning activeness. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by smart board media on students' learning activeness. This study applied the cooperative learning theory of Teams Games Tournament (TGT), Lev Vygotsky's social constructivism theory, and Melvin L. Silberman's Active Learning theory. The research used a quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pre-test-Post-test Design. The sample consisted of 31 second-grade students. Data collection techniques included observation and documentation. The data were analyzed using normality tests, hypothesis tests, and N-Gain Score tests. The results showed that the pre-test score of 1914 increased to 2628 in the post-test. The hypothesis test obtained a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. The N-Gain Score result was 65.17% in the moderate category. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by smart board media had an effect on improving students' learning activeness.

**Keywords:** : Teams Games Tournament (TGT), smart board, learning activeness.

### ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang baik. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Namun, berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan, keaktifan belajar peserta didik kelas II masih rendah karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan papan pintar terhadap keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, serta teori Active

---

*Learning dari Melvin L. Silberman. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan rancangan One Group Pre-test-Post-test Design. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan skor pre-test sebesar 1914 meningkat menjadi 2628 pada post-test. Uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil N-Gain Score sebesar 65,17% dengan kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan papan pintar berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.*  
**Kata Kunci:** Teams Games Tournament (TGT), papan pintar, keaktifan belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara karena tujuan pendidikan sejalan dengan cita-cita luhur bangsa Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Annisa, 2022). Pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan nasional serta membentuk karakter dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan nyata peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif, baik secara perilaku, kognitif, maupun emosional, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Barus, 2025). Pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa sangat diperlukan agar siswa tetap fokus, termotivasi, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keaktifan belajar tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sikap dan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik masih kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurang berani bertanya, kurang aktif menjawab pertanyaan, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kurang efektifnya peran guru dalam merancang metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang belum disesuaikan dengan materi serta kondisi kelas menyebabkan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

---

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. *Teams* artinya regu, *games* artinya permainan, dan *tournament* artinya pertandingan. Pada model pembelajaran TGT, salah satu siswa di dalam kelompok memainkan permainan yang telah disediakan guru, lalu memperoleh skor jika jawabannya benar. Teori yang mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah teori konstruktivisme, yaitu teori belajar yang menyatakan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme dikemukakan oleh Jean Piaget dan dikembangkan oleh Lev Vygotsky (Nurjamilah, Rizki, Bik, 2025).

Proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT menjadi lebih efektif ketika didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan (Titin et al., 2023). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan pintar. Media papan pintar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, sistematis, dan bermakna. Papan pintar terbuat dari gabus dengan ketebalan 3 cm yang dipilih karena memiliki sifat ringan, mudah dibentuk, serta cukup kuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Adapun ukuran media papan pintar yaitu memiliki tinggi sekitar 60 sampai 70 cm dan lebar sekitar 40 cm. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami makna konsep dan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih konkret dan menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase perkembangan kognitif awal.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Rosita (2024) menyatakan bahwa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh SD IT Darussalam menyatakan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran simbol Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan pada MI Miftahul Falah Wotan tahun 2025 juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II. Penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menerapkan model pembelajaran

kooperatif, tetapi juga mengintegrasikan media papan pintar sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah One Group Pre-test-Post-test Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan yang berjumlah 31 peserta didik, terdiri atas 13 perempuan dan 18 laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model TGT berbantuan papan pintar diterapkan melalui kegiatan kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang dibantu media papan pintar untuk memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung terkait pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar yang memuat indikator perhatian, keberanian bertanya, keberanian menjawab, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama, dan antusiasme dalam permainan serta turnamen. Instrumen penelitian diuji melalui validitas isi, validitas empiris, dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan menggunakan formula Gregory dengan hasil koefisien 1 yang termasuk kategori sangat tinggi. Validitas empiris menunjukkan seluruh butir pernyataan memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel 0,355 sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha memperoleh nilai 0,909 yang termasuk kategori sangat tinggi, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26 dan Microsoft Excel. Analisis data meliputi uji normalitas, uji hipotesis

menggunakan Paired Sample t-test, dan uji N-Gain Score. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data. Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar terhadap keaktifan belajar peserta didik. Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar pada tabel di bawah ini.

*Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test*

<b>Subjek</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>
Siswa 1	72	92
Siswa 2	66	87
Siswa 3	70	85
Siswa 4	64	90
Siswa 5	62	84
Siswa 6	55	82
Siswa 7	55	86
Siswa 8	61	90
Siswa 9	56	83
Siswa 10	62	91
Siswa 11	57	82
Siswa 12	61	87
Siswa 13	60	85
Siswa 14	64	82
Siswa 15	60	86
Siswa 16	59	85
Siswa 17	60	80
Siswa 18	54	85
Siswa 19	70	89
Siswa 20	59	84
Siswa 21	54	80
Siswa 22	62	83
Siswa 23	71	79
Siswa 24	61	83
Siswa 25	53	80
Siswa 26	67	82
Siswa 27	71	84
Siswa 28	63	83
Siswa 29	60	87
Siswa 30	61	83
Siswa 31	64	89

Subjek	Pre-test	Post-test
TOTAL	1914	2628

Sumber: Data diolah

Pada tabel 1 di atas menunjukkan total keaktifan *pre-test* yang diperoleh sebesar 1914, sedangkan total keaktifan *post-test* sebesar 2628. Berdasarkan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan dan perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dimana total keaktifan peserta didik pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar, keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pre-test dan Post-test**

	Descriptive Statistics								
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Pretest	31	19.00	53.00	72.00	1914.00	61.7419	.95486	5.31644	28.265
Posttest	31	13.00	79.00	92.00	2628.00	84.7742	.61296	3.41282	11.647
Valid N (listwise)	31								

Sumber: Data diolah

Pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *pre-test* sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar sebesar 61,7419 dengan standar deviasi 28,265. Sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,7742 dengan standar deviasi 3,41282. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pre-test*, sehingga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar. Selain itu, standar deviasi pada *post-test* lebih kecil dibandingkan *pre-test*, yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah perlakuan menjadi lebih merata.

Perbandingan nilai tertinggi dan terendah juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada *pre-test* nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 91,00 dan nilai terendah 53,00. Sedangkan pada *post-test* nilai tertinggi meningkat menjadi 100,00 dan nilai terendah menjadi 79,00. Jumlah peserta didik yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* sebanyak 31 peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.126	31	.200 <sup>*</sup>	.948	31	.135
Posttest	.119	31	.200 <sup>*</sup>	.960	31	.291

Sumber: Data diolah

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil yang didapat dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada *pre-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,135 > 0,05$  dan hasil uji normalitas pada *post-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,291 > 0,05$ , sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai signifikansi *post-test* lebih besar dibandingkan *pre-test*, yaitu  $0,291 > 0,135$ . Hal ini menunjukkan bahwa data *post-test* memiliki distribusi yang lebih baik dan lebih homogen dibandingkan data *pre-test*. Dengan demikian, hasil *pre-test* dan *post-test* memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis lebih lanjut.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-test**

		Paired Samples Test								
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference						
				Lower	Upper					
Pretest - Posttest	-23.03226	5.34468	.95993	-24.99270	-21.07181	-23.994	30	.000		

Sumber: Data diolah

Dari tabel 4 output uji *t-test* keaktifan belajar Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Karena nilai  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan.

**Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	31	.32	.85	.6517	.09994
Ngain_persen	31	30.72	81.88	62.5679	9.59443
Valid N (listwise)	31				

Sumber:

Data diolah

Berdasarkan hasil tabel 5 di atas, output analisis deskriptif menunjukkan jumlah sampel (N) sebanyak 31 peserta didik. Pada variabel *N-Gain score* diperoleh nilai minimum sebesar 0,32 dan nilai maksimum sebesar 0,85 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,6517 serta standar deviasi sebesar 0,09994. Selanjutnya, pada variabel *N-Gain persen* diperoleh nilai minimum sebesar 30,72 dan nilai maksimum sebesar 81,88 dengan rata-rata sebesar 62,5679 serta standar deviasi sebesar 9,59443. Berdasarkan kategori Uji *N-Gain* Ternormalisasi, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6517 berada pada kategori sedang karena termasuk dalam rentang  $0,30 < N-Gain < 0,70$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan atau media pembelajaran

yang diterapkan dalam penelitian mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan tingkat efektivitas sedang.

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan mengenai statistik deskriptif nilai *pretes* dan *posttest*, uji normalitas, uji hipotesis dan uji N-Gain Score, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Hasil uji normalitas menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,200 dan 0,089 > 0,05 sehingga layak dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar terhadap keaktifan belajar peserta didik. Sebelum penerapan model pembelajaran tersebut, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang aktif bertanya, kurang percaya diri, dan mudah bosan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media papan pintar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dilibatkan secara aktif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan papan pintar membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih konkret dan visual. Setelah penerapan model pembelajaran, peserta didik terlihat lebih fokus, aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hasil uji N-Gain Score memperoleh rata-rata sebesar 0,6517 atau 65,17% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dan media visual mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 8 Banjar Anyar Kediri Tabanan. Model pembelajaran ini efektif menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan diskusi, permainan akademik, dan kerja sama kelompok. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan partisipasi, perhatian, keberanian, serta antusiasme peserta

didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, Z. (2023). Studi simulasi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11-19.
- Anggara, R. T. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(2), 1-8.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349-1358.
- Barus, Z. M. B. I. P. R. A. S. (2025). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sd Negeri 101812 Namo Tualang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 1-23.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812-1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Meivinia, A. P., Ardi, A., Zulyusri, Z., & Helsa, H. (2023). Validitas instrumen tes keterampilan berpikir kritis pada materi virus di fase E SMA/MA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 132. <https://doi.org/10.29210/30033074000>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786-799.
- Nurjamilah, Rizki, Bik, S. (2025). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867-6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Sukma, Y. H., Rahmahtrisilvia, R., Iswari, M., Mahdi, A., Setiawan, R., & Amani, R. (2025). Analisis Indeks Aiken pada Uji Validitas Isi Instrumen Validasi

Emotion Detection Tool bagi Anak Gangguan Spektrum Autisme. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(2), 93-103.  
<http://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/1154>

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.  
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

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>