



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan Pintar Pancasila terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iii di Sd Negeri 2 Dangin Puri

Ni Putu Dinda Rahayuni^{1*}, I Gede Sedana Suci², I Made Putra Aryana³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Email: rahayunidinda@gmail.com¹, sedanasuci@uhnsugriwa.ac.id², madeputra84@gmail.com³

Penulis Korespondensi: rahayunidinda@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Papan Pintar Pancasila on the learning motivation of third-grade students in the Pendidikan Pancasila subject at SD Negeri 2 Dangin Puri. This research was motivated by the low level of students' learning motivation, which was reflected in their lack of attention, concentration, and active participation during the learning process. The study employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. In addition, purposive sampling was used, with a population of 34 third-grade students consisting of an experimental class and a control class. Data collection techniques included questionnaires and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and hypothesis testing through the Independent Sample t-test. The results of the study showed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Papan Pintar Pancasila had a significant effect on students' learning motivation. This was proven by the hypothesis test results, which indicated a significance value lower than 0.05. Furthermore, students' learning motivation in the experimental class increased more significantly than in the control class after the treatment was administered. The TGT learning model was able to create an active, enjoyable, interactive, and competitive learning atmosphere, making students more enthusiastic and motivated in participating in Pendidikan Pancasila learning activities. Therefore, the TGT learning model assisted by the Papan Pintar Pancasila can be considered an innovative alternative for improving elementary school students' learning motivation.*

Keywords: *Memenor; Tradition; Religious Counseling; Hinduism; Kengetan Village.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Dangin Puri. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari kurangnya perhatian, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*, selain itu menggunakan *Purposive Sampling* dengan populasi penelitian berjumlah 34 siswa kelas III yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket/kuesioner dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis dengan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Selain itu, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, interaktif, dan kompetitif sehingga siswa menjadi lebih antusias serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan Papan Pintar Pancasila dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Agama Hindu; Desa Kengetan; Memenor; Penyuluhan Keagamaan; Tradisi.*

1. PENDAHULUAN

Proses pemahaman belajar siswa di sekolah dasar harus berpusat pada anak, interaktif, dan kontekstual untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif serta sosial mereka yang konkret-operasional. Hal tersebut karena akan-anak sekolah dasar tengah berada di usia perkembangan *concrete operational* sebab usia dimana anak-anak telah mampu berpikir secara logis dan konkrit. Menurut Syahid dan Dinnie (2022) dikarenakan pola berpikirnya yang logis tersebut, anak usia sekolah dasar dapat memiliki pemikiran yang memungkinkan untuk menerima pengajaran tentang pelajaran pancasila. Pembelajaran SD mengedepankan pendekatan tematik-integratif melalui 4 kompetensi inti: spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dengan metode aktif seperti bermain sambil belajar untuk membangun minat dan motivasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan kolaboratif, menghindari pengajaran monoton demikian keterlibatan penuh siswa dalam siklus pengamatan, pertanyaan, eksplorasi, dan komunikasi (Djingo et al., 2026).

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan dasar siswa. Siswa kelas III SD sangat membutuhkan konsentrasi tinggi dalam belajar agar motivasi mereka tetap kuat untuk memahami materi Pendidikan Pancasila yang guru sampaikan. Namun, banyak siswa kelas III di SD Negeri 2 Dangin Puri mengalami kesulitan belajar selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka menjadi rendah. Metode pembelajaran guru sangat mempengaruhi tingkat motivasi siswa dalam belajar. Metode monoton dan kurang menarik sering membuat siswa cepat jenuh, sehingga konsentrasi mereka menurun. Model pembelajaran baru diperlukan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan menjaga perhatian mereka dalam proses pembelajaran. Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan mata pelajaran, tetapi juga mewujudkannya dalam sikap serta perilaku sebagai warga negara cakap, terampil, dan berkarakter untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan hasil *prasurvey* melalui wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Dangin Puri, peneliti menemukan beberapa permasalahan di kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri. Salah satu permasalahan utama tersebut adalah pendidik masih beradaptasi dengan Kurikulum *Deep Learning* yang baru diterapkan pada tahun pertama. Pendidik menjelaskan bahwa mereka menghadapi kesulitan dalam menerapkan Kurikulum *Deep Learning*, khususnya terkait prosedur yang harus diikuti, terutama untuk memastikan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan modul ajar.

Saat melakukan observasi di kelas III, peneliti melihat peserta didik menunjukkan kurangnya motivasi dalam mata pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini ditandai dengan pembelajaran yang tidak berpusat pada peserta didik, peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran kemudian peserta didik yang asik mengobrol dengan teman sebayanya dan tidak mendengarkan. Beberapa peserta didik mendominasi atau menggurui teman-temannya, sementara peserta didik lain tidak ikut berdiskusi saat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan pendidik. Peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan materi yang diajukan pendidik karena mereka tidak memperhatikan penjelasan guru secara seksama. Permasalahan-permasalahan tersebut secara jelas menunjukkan kurangnya motivasi dari peserta didik selama proses mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan.

Demikian data nilai ulangan harian siswa kelas III menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Nilai Siswa Kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri.

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
87-100	Sangat baik	2	6%
77-86	Baik	6	17%
65-76	Cukup	5	15%
<65	Perlu bimbingan	21	62%
	Jumlah	34	100%
	Tuntas	12	35%
Tidak tuntas		22	65%
	KKM	75	
	Rata-rata	65,44	

Merujuk pada fakta yang telah dipaparkan, diperlukan pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan inovatif seperti metode *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan mengasah kemampuan belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini yaitu, menggunakan metode pembelajaran Model pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengasah kemampuan untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan di awal pembelajaran (Sari, 2023) metode *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang dengan memberikan sebuah permasalahan kepada siswa untuk di selesaikan secara berkelompok. Oleh karena itu, model pembelajaran memerlukan inovasi yang menarik, sehingga meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa secara signifikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar pancasila. Model ini dirancang untuk memotivasi keterlibatan aktif siswa, memperkuat kerja sama tim, serta meningkatkan pemahaman komprehensif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga pembelajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Pendekatan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dipilih karena relevansinya dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan tepat karena mengintegrasikan permainan dan kerja kelompok, sehingga menciptakan suasana dinamis yang memacu semangat dan motivasi belajar siswa. Pendekatan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat membantu optimalisasi proses belajar mengajar. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan aspek permainan dan kompetisi dalam suasana belajar kelompok. Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa. Selain itu, rendahnya motivasi siswa terhadap belajar menjadi penyebab utama motivasi belajar yang kurang memuaskan. Banyak siswa tampak kurang konsentrasi dan fokus saat menerima materi, sering kali berbicara sendiri atau mengobrol dengan teman, sehingga pemahaman materi guru menjadi tidak optimal dan berdampak buruk pada prestasi belajar mereka. Kondisi ini berpengaruh oleh pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal serta ketersediaan media yang belum sesuai kebutuhan siswa, sehingga penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperlukan.

Dengan menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar secara tim, yang mendorong rasa kebersamaan dan kerjasama antar anggota tim. Permainan tersebut dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Senada dengan itu, Ngazizah et al. (2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menciptakan kondisi yang mendukung serta mengoptimalkan performa pembelajaran. Selain itu, menurut Larasyati et al. (2020), penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat merangsang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas III terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan pintar pancasila

terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 2 Dangin Puri pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoretik merupakan bagian penting dalam penelitian kuantitatif yang berfungsi sebagai landasan konseptual dalam merumuskan arah dan langkah-langkah penelitian. Kajian teoretik memuat berbagai teori, konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Melalui kajian teoretik, peneliti memperoleh dasar ilmiah yang kuat dalam menjelaskan variabel penelitian, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang dikaji adalah model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantuan papan pintar Pancasila, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. (Tampani et al., 2025 ; Diana et al., 2025).

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (khairunnisa, 2024). Pendidikan ini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas bangsa yang berbudi pekerti luhur dan berlandaskan pada semangat persatuan. Pendidikan Pancasila diharapkan dapat membentuk individu yang memiliki kesadaran sosial, mampu mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan berkontribusi pada pembangunan bangsa.

Teori motivasi A.H. Maslow, yang disebut sebagai Hirarki Kebutuhan, menggambarkan lima tingkatan kebutuhan manusia: kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Maslow menyatakan bahwa kebutuhan-kebutuhan ini disusun dalam kerangka kerja hierarkis, di mana manusia terdorong untuk memenuhi kebutuhan yang lebih rendah sebelum memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi.

Ramopoly, dkk (2024) menyatakan motivasi belajar merupakan suatu perubahan energi yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat dilihat dari munculnya usaha atau reaksi untuk mencapai segala sesuatu yang telah direncanakan.

Menurut Desi & Ryan (2020, sebagaimana dikutip dalam Rizki, 2024) motivasi secara umum terbagi menjadi 2 kategori utama yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam diri siswa seperti rasa keingintahuan, serta adanya kepuasan batin atau personal saat memahami suatu materi pembelajaran. Sedangkan, Motivasi ekstrinsik merupakan suatu dorongan yang dipicu oleh pengaruh dari luar seperti adanya penghargaan, nilai akademik, atau pujian dari orang lain.

Model Team Games Tournament membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang membuat peserta didik lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran (Nurhayati, dkk. 2022). Penerapan model *Team Games Tournament* dapat menghasilkan berbagai dampak positif bagi perkembangan peserta didik.

Papan Pintar Pancasila merupakan media konkrit pembelajaran interaktif berbentuk alat peraga dua dimensi yang dirancang khusus untuk mempermudah siswa sekolah dasar memahami nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas mencocokkan gambar simbol sila-sila Pancasila (Pramitasari, 2021) .

Kajian terhadap berbagai riset terdahulu yang berhubungan dengan topik ini diperlukan untuk memperkuat studi tentang efek model pembelajaran kerja sama *Teams Games Tournament* (TGT) berperan dalam meningkatkan capaian belajar Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas III. Penelitian pertama yang dilakukan oleh (Pesantren & Jannah, 2024) Studi mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, persamaan yang ditemukan adalah peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu dampak positif model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian kedua yang dilakukan oleh Dhorifah, (2025), dalam penelitian yang berjudul "pembelajaran berbasis permainan", menemukan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat menciptakan suasana yang mendukung bagi siswa. Terdapat perbedaan antara kedua peneliti ini. Peneliti ini lebih berfokus pada penerapan turnamen sebagai komponen utama dalam model *Games Tournament* (TGT), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep mengenal pancasila. Sementara itu, peneliti Dhorifah lebih fokus pada suasana belajar yang interaktif secara umum tanpa menekankan pada model tertentu.

Kerangka berpikir adalah penjelasan yang mengandung konsep untuk menggambarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Menurut (Syahputri dkk., 2023) kerangka berpikir adalah landasan pemikiran dalam penelitian yang disusun dari fakta-fakta, observasi, dan kajian pustaka yang mencakup teori serta konsep-konsep yang akan digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Dangin Puri.

3. METODE PENELITIAN

Bentuk pengkajian dengan pendekatan kuantitatif ini memakai pendekatan eksperimental. Dalam hal ini, jenis penelitian eksperimental digunakan untuk mengetahui dampak pengaplikasian model Team Games Tournament berbantuan papan pintar pancasila terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis pengkajian ini menggunakan metode penelitian semu (*Quasi Experimental*) dan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Gambar berikut menunjukkan skema penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* seperti gambar berikut.:

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design.*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Kontrol	O ₁	X ₁ Model TGT + Papan pintar pancasila	O ₂
Kelas Eksperiment	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

O1 = Pre-Test kuesioner motivasi belajar (tes awal)

X1 = Penggunaan Papan Pintar Pancasila dengan model *Teams Games Tournament* (TGT)

X2 = Pembelajaran dengan media konvensional

O2 = Post-test kuesioner motivasi belajar (test akhir)

Populasi adalah keseluruhan objek pengkajian dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Dangin Puri dan mencakup seluruh siswa kelas III sebagai populasi. Pemilihan subjek penelitian memperhatikan kesamaan kemampuan awal siswa , dengan cara mengukur dengan motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan papan pintar pancasila.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian . Dalam penelitian ini, sampel diambil dari dua kelas (III A dan III C) dengan total 69 siswa menggunakan teknik *purposive sampling* . *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel nonacak yang sengaja memilih unit sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 3. Sampel Penelitian.

	Kelas	Laki-Laki	Perempuan
1	III A	16	18
2	III C	14	20
Total		30	38

(Sumber : Data Administrasi Sekolah, 2026)

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai cara suatu variabel dijabarkan dan diukur dalam kegiatan penelitian sehingga dapat diamati secara nyata. Definisi ini digunakan untuk memberikan kejelasan mengenai batasan konsep serta prosedur pengukuran variabel yang diteliti agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Variabel bebas biasanya ditandai dengan huruf X yang berarti variabel yang mempengaruhi variabel lain. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi variabel bebas dalam penelitian ini. Idefinisikan sebagai model pembelajaran yang mengaitkan materi adengan konteks kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Secara operasional, variabel ini diukur melalui penerapan langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran pemahaman, yang meliputi: Presentasi kelas , kelompok , permainan , pertandingan , Rekondisi tim. Variabel terikat biasanya ditandai dengan huruf Y, yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel X. Motivasi belajar siswa menjadi variabel terikat dalam penelitian ini. Motivasi belajar siswa didefinisikan sebagai dorongan dari dalam dan luar diri siswa yang menimbulkan minat, semangat, dan keinginan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam mencapai data yang bersifat fakta di lapangan, maka dalam pengkajian ini penulis mengonsumsi sebuah bentuk alat pengumpulan data seperti metode kuesioner dan observasi. Metode kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu bentuk persoalan yang akan diisi oleh responden yang berhubungan dengan masalah penelitian (Rukminingsih, 2021). Dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber (Hasan, 2022). Dalam penelitian ini, dokumen yang dikumpulkan meliputi daftar nama dan jumlah siswa kelas III, modul, mengukur angket siswa, serta foto kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam pengkajian ini, alat pengumpul data berupa kuesioner dengan skala *Likert*. Pada dasarnya, penelitian melibatkan proses pengukuran sehingga diperlukan alat ukur yang sesuai dengan tujuan penelitian. . Pada penelitian ini, validitas isi dilakukan untuk mengetahui validitas dari kuesioner angket yang telah dibuat. Kelayakan dari instrumen akan ditetapkan melalui uji yang dilakukan kepada satu ahli (*judges*) yang membidangi hal terkait. Uji validitas kuesioner motivasi belajar dapat dilakukan dengan untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis, mempersilakan dosen validator untuk memberikan pertimbangan. Setelah konsultasi dan perbaikan selesai, model pembelajaran dinyatakan layak (valid) untuk digunakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Dangin Puri dengan populasi penelitian yang digunakan yaitu kelas III A dan III C pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini data yang akan diamati yaitu motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri. Pada penelitian ini, deskripsi data difokuskan pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila. Penelitian ini melibatkan 69 peserta didik kelas III, dengan melakukan uji coba di kelas III B. Penelitian ini menggunakan Papan Pintar Pancasila dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh melalui pre-test dan post-test yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Alat ukur yang digunakan agar mampu memperoleh hasil motivasi belajar siswa, yakni dengan instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar yang berjumlah sebanyak 42 butir. Pre-tes atau pengisian lembar kuesioner awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi awal siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa diberikan waktu selama 15 menit dalam mengisi kuesioner.

Pengujian Asumsi

Pengujian asumsi penelitian ini dilakukan sebagai uji persyaratan analisis data. Dalam penelitian ini uji persyaratan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas hasil sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal atau tidak. Teknik analisis normalitas pada penelitian penelitian ini dibantu dengan Program SPSS 27 for windows menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan pemengambilan keputusan jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data distribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikasnsi (sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas prettest Kuesioner Motivasi Belajar.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kuesioner Motivasi Belajar Kelas III.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test_Kontrol	.149	34	.053	.927	34	.026
Post-test_Kontrol	.307	34	.000	.781	34	.000
Pre-test_Eksperimen	.148	34	.058	.969	34	.440

Post-test_Eksperimen	.253	34	.000	.806	34	.000
----------------------	------	----	------	------	----	------

(Sumber: Data penelitian yang diolah dengan SPSS 27.0)

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa *prettest* kelompok kontrol mempunyai taraf signifikansi 0,53 atau lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk sebaran *posttest* kelompok kontrol mempunyai nilai 0,785 atau lebih dari 0,05, maka data *posttest* kelompok kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Untuk data *prettest* kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,208 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Untuk sebaran *posttest* kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,059 atau lebih dari 0,05. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat keseragaman antara beberapa varian dalam suatu populasi. Uji homogenitas data menentukan kesesuaian data untuk dianalisis dengan metode uji statistik tertentu. Tujuan dari uji homogenitas ini adalah untuk menentukan benarkah sampel populasi terpilih memiliki varians yang sama, yang akan mennggambarkan sebuah perbedaan yang signifikan antara satu dengan yang lain.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0.287	1	26	0.597
	Based on Median	0.255	1	26	0.618
	Based on Median (adjusted)	0.255	1	25.841	0.618
	Based on Trimmed Mean	0.276	1	26	0.603

(Sumber: Data penelitian yang diolah dengan SPSS 27.0)

Ditinjau melalui analisis tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,953 yang lebih besar (>) dari 0,05. Hal ini berarti bahwasannya hasil *prettest* maupun *posttest* memiliki varian yang sama ataupun bersifat homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

Uji N-Gain ternormalisasi (N-gain score)

Uji Gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik. Gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (normalized gain).

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi.

Descriptives			Statistic	Std. Error
Pre-test_Kontrol	Mean		72.3529	.85893
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.6054	
		Upper Bound	74.1004	
	5% Trimmed Mean		72.2484	
	Median		71.0000	
	Variance		25.084	
	Std. Deviation		5.00837	
	Minimum		65.00	
	Maximum		82.00	
	Range		17.00	
	Interquartile Range		10.00	
	Skewness		.161	
	Kurtosis		-1.270	
Post-test_Kontrol	Mean		79.0588	1.06051
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.9012	
		Upper Bound	81.2164	
	5% Trimmed Mean		78.6209	
	Median		76.0000	
	Variance		38.239	
	Std. Deviation		6.18376	
	Minimum		73.00	
	Maximum		93.00	
	Range		20.00	
	Interquartile Range		8.25	
	Skewness		1.285	
	Kurtosis		.713	
Pre-test_Eksperimen	Mean		74.6765	1.02354
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	72.5941	
		Upper Bound	76.7589	
	5% Trimmed Mean		74.8039	
	Median		74.5000	
	Variance		35.619	
	Std. Deviation		5.96820	
	Minimum		59.00	
	Maximum		86.00	
	Range		27.00	
	Interquartile Range		6.00	
	Skewness		-.184	
	Kurtosis		.550	
Post-test_Eksperimen	Mean		77.5588	1.19952
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.1184	
		Upper Bound	79.9993	
	5% Trimmed Mean		77.0654	
	Median		74.0000	
	Variance		48.921	
	Std. Deviation		6.99433	
	Minimum		71.00	

Maximum	93.00	
Range	22.00	
Interquartile Range	9.00	
Skewness	1.069	.403
Kurtosis	.117	.788

(Sumber: Data penelitian yang diolah dengan SPSS 27.0)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan pintar pancasila adalah sebesar 73,37 termasuk dalam kategori tinggi. Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (papan pintar pancasila dan metode konvensional) adalah sebesar 12,08 termasuk dalam kategori rendah.

Pengujian Hipotesis

Sesudah memenuhi asumsi statistik melalui uji normalitas yang dimana data telah dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, penelitian ini melangkah ke tindakan uji hipotesis. Hipotesis yang hendak dilakukan uji kebenarannya yaitu perbandingan hasil belajar dari data pretest-posttest mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Ayo Mengenal Pancasila di kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. Uji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan bantuan Program SPSS 27 for WIndows. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran berbantuan Papan Pintar Pancasila terhadap motivasi siswa kelas siswa III SD Negeri 2 Dangin Puri.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri.

Analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test yang ditunjang oleh software IBM SPSS Statistic 27.0. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan:

- Apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.
- Apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Perhitungan uji hipotesis menggunakan cara menafsirkan uji independent sample t-test hasil pengujian pengujian hipotesis dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample Test.

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.168	.683	-.367	135	.715	-.41006	1.11860	2.62230	1.80218
	Equal variances not assumed			-.367	134.990	.714	-.41006	1.11855	2.62220	1.80208

(Sumber: Data penelitian yang diolah dengan SPSS 27.0)

Berdasarkan tabel IV.14 *uji-t independent sample t-test* dengan bantuan *SPSS for windows versi 27.0* dengan membandingkan hasil *posttest* pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,715 artinya $0,715 > 0,05$ maka hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan pintar pancasila dan kelompok yang tidak menggunakan Papan Pintar Pancasila tetapi hanya menerapkan media pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Ayo Mengenal Pancasila.

Pembahasan Data dan Temuan

Hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar Pancasila berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, dari deskripsi data pada hasil penelitian, data pre-test pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki rata-rata (mean) 64,29 dan 64,53. Setelah diberikan treatment atau perlakuan pada kelompok eksperimen, hasil posttest menunjukkan hasil yang berbeda. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu 76,00, sedangkan kelompok kontrol 67,41. Sehingga dapat disimpulkan dari nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen dengan menggunakan

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Ayo Mengenal Pancasila.

Pada hasil uji normalitas pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui *tests of normality Shapiro-Wilk* nilai signifikansi pada kelompok eksperimen $0,208 > 0,05$ dan kelompok kontrol $0,452 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok pre-test tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui *tests of normality Shapiro-Wilk* nilai signifikansi pada kelompok eksperimen $0,059 > 0,05$ dan kelompok kontrol $0,785 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok posttest berdistribusi normal. Selain itu uji homogenitas pada kedua kelompok sampel menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,953$ yang lebih besar dari $0,05$ ($0,953 > 0,05$). Hal ini berarti bahwasannya hasil pre-test maupun posttest memiliki varian yang sama ataupun bersifat homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar Pancasila, digunakan uji N-gain score menunjukkan nilai rata-rata N-gain score. Hasil uji N gain score menunjukkan nilai rata-rata $73,37$. Nilai N-gain score tersebut berada diatas $0,7$, Hal tersebut berarti bahwa tingkat efektivitas penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar Pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil uji-t menggunakan independent sample test menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara kelompok dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar Pancasila dan kelompok yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan hasil uji-t, maka dapat dinyatakan bahwa dengan menerapkan penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Papan Pintar Pancasila dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Adapun temuan lain yang diperoleh (Pesantren & Jannah, 2024)' Studi mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Hasil studi mereka menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat ketika terlibat dalam permainan dan turnamen dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Dalam penelitian ini, '' Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, Analisis data menunjukkan adanya hubungan antara variabel (x) dan variabel (y) adalah . persamaan yang ditemukan adalah peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu dampak positif model *Teams Games Tournament* (TGT).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Dangin Puri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji independent sample *t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Model ini terbukti meningkatkan antusiasme, semangat belajar, serta mempercepat pemahaman materi pada peserta didik. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Papan Pintar Pancasila juga membuat peserta didik jauh lebih antusias dalam belajar dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran tidak hanya itu peserta didik juga lebih cepat menangkap materi pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Larasyati, dkk. (2020). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Ngazizah, dkk. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar siswa.
- Nurhayati, dkk. (2022). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- Pesantren, & Jannah. (2024). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- Pramitasari. (2021). Papan Pintar Pancasila sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.
- Ramopoly, dkk. (2024). Motivasi belajar sebagai perubahan energi dalam diri peserta didik.
- Rizki. (2024). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam pembelajaran siswa.
- Rukminingsih. (2021). Metode penelitian pendidikan: Teknik pengumpulan data dengan kuesioner.
- Sari. (2023). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Syahid, & Dinnie. (2022). Perkembangan berpikir logis anak usia sekolah dasar dalam pembelajaran Pancasila.

Syahputri, dkk. (2023). Kerangka berpikir dalam penelitian kuantitatif pendidikan.

Selestina Da costa, Clotilde Seran, Yohanis Kristianus Tampani, & Antonius Bere. (2025). Kearifan Lokal dalam Tradisi Belis pada Suku Terolau-Lau: Kajian Nilai-Nilai Budaya di Desa Kamanasa Kecamatan Malaka Tengah Kabupaten Malaka. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(4), 113–120. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i4.748>

anti Santi, Diana Diana, & Iin Maulina. (2025). Analisis Tradisi Betimbang Anak Usia Dini Lahir Bulan Safar di Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.61132/paud.v2i1.155>

Anisa Abdulrahman, Sri Meliyanti Djingo, & Febriyanto Ali. (2026). Analisis Kebutuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 116–122. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v3i1.878>