

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses membimbing dan mengarahkan peserta didik dilakukan sebagai wujud nyata dari pendidikan, yang bertujuan agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi yang dewasa dan berkomitmen, sebagaimana yang diharapkan oleh tujuan pendidikan. Namun, Pendidikan punya makna yang lebih dalam dari sekadar aktivitas memindahkan pengetahuan dari guru ke murid. Lebih dari itu, ia juga merupakan upaya untuk membentuk mental, budi pekerti, serta sikap sosial peserta didik agar mampu hidup selaras di tengah masyarakat. Keberhasilan dalam belajar tidak cukup diukur dari nilai atau hafalan semata, melainkan terlihat dari adanya perbaikan yang terlihat pada diri peserta didik baik dari sisi wawasan, perilaku, keterampilan, maupun kebiasaan sehari-hari. Perubahan tersebut tidak berlangsung secara spontan, melainkan muncul dari proses interaksi yang berkesinambungan antara peserta didik dan lingkungan belajar, entah itu melalui proses belajar mandiri atau melalui pengajaran yang dirancang dengan terstruktur. Karena itu, pembelajaran yang ideal bukan hanya mengejar penguasaan materi, tetapi juga menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna bagi kehidupan peserta didik (Salahudin, 2025).

Di jenjang MI, Pendidikan Pancasila memiliki posisi yang istimewa dan strategis. Sejak kecil, anak-anak dibentuk karakternya, ditumbuhkan rasa cinta tanah air, dan diperkuat jati dirinya sebagai bangsa Indonesia. Pembelajarannya pun tidak berhenti pada teori, tetapi mengajak peserta didik untuk menghayati dan mempraktikkan Pancasila dalam kehidupan nyata. Pada akhirnya, semua ini diarahkan untuk mencetak generasi yang tidak hanya berwawasan luas, tetapi juga berkomitmen tinggi, menghormati perbedaan, dan memiliki rasa bangga terhadap bangsanya. Pembelajaran Pancasila pun dirancang bukan sekadar untuk menambah wawasan peserta didik, melainkan juga guna mengasah kemampuan bergaul dan membentuk sikap yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila. Mempertimbangkan betapa sentralnya peran pembelajaran, maka ia harus

dirancang secara kontekstual, atraktif, dan penuh makna, sehingga pembentukan karakter dapat tercapai dengan hasil optimal dan berlanjut (Ninawati et al., 2025).

Pembelajaran yang masih terpaku pada pendekatan klasik membuat materi pelajaran cenderung disampaikan secara teoretis dan minim pengalaman nyata bagi peserta didik. Dampaknya, mereka kesulitan menangkap konsep, apalagi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memang sarat dengan nilai-nilai abstrak (Aulia et al., 2025). Fakta bahwa banyak peserta didik belum mampu mengaitkan materi pelajaran dengan penerapan nyata memperkuat temuan ini. Sayangnya, ilmu yang diperoleh peserta didik di bangku sekolah belum banyak menyentuh persoalan-persoalan riil yang mereka jumpai dalam keseharian. Baik di lingkungan rumah, di antara teman-teman, ataupun di ruang publik, mereka kerap kebingungan saat harus mempraktikkan apa yang sudah dipelajari. Ketimpangan antara teori dan fakta lapangan inilah yang kemudian mendorong perlunya pendekatan belajar yang lebih kontekstual. Saat guru berhasil mengintegrasikan realitas ke dalam pembelajaran, setiap topik yang dibahas bukan lagi sekadar materi hafalan, melainkan jadi alat yang terasa berguna dan dekat dengan hati peserta didik (Parhan & Sukaenah, 2020).

Hal serupa juga ditemukan oleh peneliti saat melakukan pengamatan awal di kelas IV MI Plus El-Hurriyah. Dari hasil pengamatan tersebut terlihat jelas bahwa penguasaan peserta didik terhadap isi materi Pendidikan Pancasila cukup berada di titik rendah, jauh dari apa yang diharapkan. Indikasinya cukup jelas banyak anak yang kesulitan saat diminta menjelaskan ulang apa yang sudah dipelajari, kurang mampu menjawab pertanyaan yang menguji pemahaman konsep, dan belum terbiasa menghubungkan pelajaran Pancasila dengan situasi nyata dalam keseharian mereka. Di sisi lain, keaktifan peserta didik di dalam kelas juga belum merata. Hanya segelintir anak yang terlibat aktif, sementara mayoritas lainnya cenderung diam dan pasif sepanjang proses belajar berlangsung. Tentu saja, kondisi seperti ini bukanlah hal yang mudah dihadapi. Menumbuhkan pemahaman yang mendalam dan memastikan semua peserta didik terlibat secara seimbang menjadi tantangan tersendiri bagi guru.

Dari hasil pengamatan di lapangan, metode ceramah masih menjadi andalan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sumber belajar yang digunakan pun masih bertumpu pada buku teks sebagai acuan tunggal yang dominan. Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga pemahaman konsep yang diperoleh belum berkembang secara optimal. Karena itu, perlu ada langkah perbaikan dalam proses belajar mengajar dengan menghadirkan model pembelajaran yang lebih hidup dan variatif, yang tidak dimaksudkan sekadar mengisi ingatan peserta didik dengan informasi, melainkan supaya menggugah kesadaran mereka agar terlibat, bergerak, dan mengalami sendiri setiap denyut proses belajar yang lebih konkret serta bermakna bagi kehidupan mereka.

Bukti lain yang memperkuat temuan ini datang dari dokumentasi hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila yang dibagikan oleh wali kelas IV MI Plus El-Hurriyah. Berdasarkan catatan nilai tersebut, terlihat bahwa sejumlah peserta didik masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada beberapa pokok bahasan. Saat peneliti menelusuri lebih jauh, khususnya pada materi Bab IV yang kemudian dipilih sebagai fokus intervensi penelitian, capaian belajar peserta didik ternyata masih tergolong rendah. Dari total 24 peserta didik, hanya 5 orang (sekitar 20,83%) yang berhasil meraih nilai di atas atau sama dengan KKM 75, sementara 19 peserta didik lainnya (79,17%) masih belum tuntas. Angka ini menjadi indikasi jelas bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu diperkuat dan ditingkatkan lebih lanjut.

Masalah ini mencerminkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas di lapangan. Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan bermakna, Namun sayang, realitas yang terjadi justru bertolak belakang pendekatan yang digunakan masih berkulat pada cara-cara tradisional, dan keterlibatan peserta didik di dalamnya pun nyaris tak terlihat. Selain

itu minimnya variasi metode pembelajaran turut menyebabkan pemahaman konsep peserta didik berada di bawah standar. Jika dibiarkan, tujuan pembelajaran akan sulit dicapai secara maksimal. Karena itu, kita perlu memperbaiki proses belajar dengan menerapkan model yang lebih inovatif, yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pemahaman konsep peserta didik.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pendekatan yang dianggap sebagai satu dari pendekatan efektif guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep peserta didik. Model ini masuk dalam kategori pembelajaran kooperatif yang memadukan kolaborasi dengan kompetisi akademik yang sehat. Keunggulan TGT terletak pada sifatnya yang inklusif, di mana semua peserta didik dilibatkan aktif tanpa membedakan kemampuan akademik. Semua anggota tim memiliki hak dan kesempatan yang setara untuk turut serta menyumbangkan ide maupun tenaga dalam proses pembelajaran. Daya tarik lainnya adalah unsur permainan, sistem penilaian berbasis skor, dan penghargaan bagi kelompok terbaik. Kombinasi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran (Bukhari, 2022).

Dalam pelaksanaannya, peserta didik terlebih dahulu belajar dalam kelompok, kemudian mengikuti turnamen akademik sebagai wakil kelompok untuk berkompetisi dengan peserta didik lain yang memiliki kemampuan setara. Skor yang diperoleh setiap peserta didik selanjutnya diakumulasikan menjadi nilai kelompok sehingga mendorong setiap anggota untuk memberikan kontribusi terbaiknya (Putra et al., 2021). Jadi, melalui model TGT, peserta didik tidak hanya merasakan suasana belajar yang seru dan tidak membosankan. Lebih dari itu, mereka juga belajar bekerja sama dengan tim, bertanggung jawab atas perannya masing-masing, dan pada akhirnya memahami konsep dengan lebih baik.

Menurut Mareta (2022), Di usia Madrasah Ibtidaiyah, anak-anak sedang berada pada masa di mana mereka belajar lewat hal-hal yang kasat mata, interaksi dalam kelompok, serta pengalaman yang benar-benar mereka alami sendiri. Di usia ini, semangat belajar mereka memang tergolong tinggi, tetapi ada pula kecenderungan khas mereka suka bergerak, senang bekerja sama dengan teman-

temannya, dan lebih antusias jika proses belajar melibatkan pengalaman nyata, bukan sekadar teori. Dengan demikian, pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan atraktif agar sejalan dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan yang dinilai cocok adalah gabungan antara permainan edukatif dan model kooperatif TGT. Kombinasi ini diharapkan bisa mengakomodasi gaya belajar peserta didik MI dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep Pancasila.

Penelitian ini mengaplikasikan permainan edukatif yang merupakan kegiatan akademik sederhana dan dirancang khusus guna mendukung jalannya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Contohnya meliputi permainan kartu bergambar, kartu berisi pertanyaan, kuis kelompok, serta turnamen ringan yang dikemas dalam suasana kompetitif yang positif. Tujuan utamanya adalah mendorong kolaborasi antar peserta didik, meningkatkan partisipasi selama pembelajaran, serta membantu pemahaman konsep secara menyenangkan dan bermakna. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dalam menerapkan metode permainan edukatif ternyata juga memberi dampak positif lainnya. Menurut Minawati dkk. (2025), pendekatan ini terbukti mampu merangsang interaksi sosial di antara peserta didik, memicu semangat belajar, serta menumbuhkan Lingkungan belajar yang hidup dan tidak kaku terbukti mampu menumbuhkan komitmen individu dalam menyelesaikan tugas. Dampaknya, peserta didik tidak sekadar lebih paham konsep, namun juga terlatih bersosialisasi, mereka belajar berkomunikasi dan bekerja sama. Pada gilirannya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar peserta didik pun maksimal.

Model TGT memiliki ciri khas yang memadukan tiga elemen sekaligus: kerja sama dalam tim, permainan bernuansa akademik, serta kompetisi antar peserta didik. Kombinasi inilah yang membuat penerapan permainan edukatif menjadi pelengkap yang sangat tepat untuk memperkuat efektivitas model tersebut. Permainan edukatif membawa angin segar ke dalam kelas. Suasana menjadi lebih hidup, tawa dan semangat peserta didik terlihat. Semua anggota tim memiliki hak dan kesempatan yang setara untuk turut serta menyumbangkan ide maupun tenaga dalam proses pembelajaran yang benar-benar membekas. Melihat potensi yang ada,

kombinasi antara model TGT dan permainan edukatif dinilai sebagai salah satu solusi yang patut dicoba untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Melihat betapa banyaknya hambatan yang dihadapi selama ini, rasanya sudah saatnya kita menghadirkan suasana belajar yang berbeda lebih hidup, lebih mengajak, dan lebih menyenangkan supaya anak-anak benar-benar bisa meresapi makna Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas IV MI Plus El-Hurriyah Berdasarkan kebutuhan tersebut, Peneliti menjatuhkan pilihan pada model TGT yang dikolaborasikan dengan permainan edukatif. Langkah ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memperkuat kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif di MI Plus El-Hurriyah?
2. Bagaimana pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif di MI Plus El-Hurriyah?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Plus El-Hurriyah?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif di MI Plus El-Hurriyah.
2. Mendeskripsikan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif di MI Plus El-Hurriyah.
3. Menganalisis peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif di MI Plus El-Hurriyah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teori, penelitian ini diharapkan bisa menyumbang ide untuk pengembangan ilmu di pendidikan dasar, terutama terkait penerapan model TGT yang dipadukan dengan permainan edukatif di pelajaran Pancasila di MI Plus El-Hurriyah. Bukan hanya itu, penelitian ini juga diharapkan bisa menambah wawasan tentang pemahaman konsep dan partisipasi peserta didik selama belajar. Ke depannya, hasil riset ini diharapkan tidak berhenti sebagai temuan tunggal, melainkan bisa membuka pintu bagi studi-studi berikutnya memberi peta awal bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengulik isu serupa dari berbagai perspektif yang lebih tajam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini menawarkan transformasi ruang kelas melalui model pembelajaran berbasis kreativitas dan keceriaan, khusus bagi guru Pendidikan Pancasila. Suasana belajar menjadi lebih hangat dan atraktif. Peserta didik aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, sehingga pemahaman mereka tentang makna setiap konsep tumbuh secara perlahan dan terasa mendalam.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan tidak hanya memperdalam penguasaan mereka terhadap materi Pancasila, tetapi juga membentuk karakter yang lebih terbuka mampu bekerja sama, menjunjung sportivitas, dan menjalani setiap sesi belajar dengan penuh kegembiraan.
- c. Bagi Sekolah, Bagi Sekolah, penelitian ini menjelma sebagai sumbangsih yang ditunggu: angin segar yang membawa perbaikan mutu pembelajaran Pancasila, menggerakkan proses belajar mengajar menuju cakrawala yang lebih berkualitas dan penuh makna.

E. Kerangka Berpikir

Awal pembelajaran Pancasila di MI menghadapi dua kendala besar. Pertama, pemahaman peserta didik terhadap konsep masih rendah. Kedua, mereka cenderung pasif yakni lebih banyak diam dan mendengar daripada terlibat dalam diskusi atau kegiatan interaktif. Suasana di kelas terasa begitu terpola. Guru menyampaikan materi, sesekali mengajukan pertanyaan yang itu-itu saja, lalu menutup dengan tugas yang tak jauh berbeda setiap harinya. Dan ketika bicara sumber belajar, peserta didik hanya punya dua pilihan yakni buku teks yang tebal atau LKPD yang sudah tak asing lagi di mata mereka. Di sisi lain, guru juga belum mencoba pendekatan yang berbeda. Model pembelajaran yang variatif atau permainan edukatif yang bisa memicu semangat dan partisipasi peserta didik masih belum dimanfaatkan.

Kondisi itu membuat peserta didik tidak banyak terlibat dan pemahaman mereka terhadap Pancasila pun tidak maksimal. Padahal, idealnya pembelajaran ini dihayati melalui pengalaman aktif yang benar-benar bermakna bagi peserta didik. Sementara itu, anak-anak di jenjang Madrasah Ibtidaiyah tengah berada dalam fase perkembangan operasional konkret, yang berarti mereka sangat membutuhkan keterlibatan langsung, kerja sama dalam kelompok, serta sentuhan permainan agar materi yang disampaikan lebih mudah dicerna dan membekas dalam ingatan mereka.

Secara konseptual, pemahaman merupakan kemampuan peserta didik untuk merepresentasikan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa sendiri, secara jelas dan terstruktur, serta dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks yang relevan (Syafa'atun & Nurlaela, 2022). Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak sekadar menghafal, melainkan benar-benar menangkap esensi dari apa yang dipelajari secara lebih mendalam. Inilah mengapa pemahaman konsep tak bisa dipandang sebelah mata. Dengan demikian, peserta didik tak hanya bisa menyambungkan pelajaran dengan keseharian, tetapi juga membangun benteng berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah yang akan mereka bawa sepanjang hayat. Karena itu, proses belajar harus didesain sedemikian rupa agar mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman konsep secara maksimal dan berkesinambungan.

Menurut Noer (2018) indikator pemahaman konsep peserta didik meliputi beberapa kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan kembali konsep, yaitu kemampuan peserta didik mengungkapkan kembali konsep nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan bahasa sendiri sehingga menunjukkan pemahaman terhadap makna konsep tersebut.
2. Membandingkan contoh dan noncontoh, yaitu kemampuan peserta didik mengidentifikasi serta membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menyesuaikan objek dengan konsep, yaitu kemampuan peserta didik mengelompokkan perilaku atau peristiwa berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
4. Mengimplementasikan konsep, yakni ketika peserta didik mampu memanfaatkan nilai-nilai Pancasila sebagai panduan dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai situasi atau persoalan sederhana yang mereka jumpai dalam keseharian.
5. Menganalisis konsep, yaitu kemampuan peserta didik menguraikan serta menjelaskan perbedaan perilaku berdasarkan kesesuaian dengan nilai-nilai Pancasila disertai alasan yang logis.

Berangkat dari kenyataan tersebut, sudah saatnya dilakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat lebih terlibat secara aktif dan pemahaman mereka terhadap materi pun ikut meningkat. Salah satu pendekatan yang bisa dicoba adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan permainan edukatif. TGT sendiri adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja sama tim melalui permainan akademik dan kompetisi yang sehat.

Menurut Sensualita dan rekan-rekannya (2021) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki lima tahapan pelaksanaan yang menjadi ciri utama dalam penerapannya:

1. Kegiatan awal (apresiasi dan penyampaian tujuan pembelajaran)
Sebagai langkah utama, Guru membuka dengan pemberian apresiasi dan melakukan koneksi antara materi yang akan diajarkan dengan pengetahuan awal peserta didik. Di sisi lain, tujuan pembelajaran juga dijelaskan dengan ringkas agar peserta didik mengetahui ke mana arah dan fokus pembelajaran mereka.
2. Penyampaian materi dan pembentukan kelompok (*team*)
Guru menyampaikan penjelasan atau arahan mengenai materi pembelajaran sebagai bekal awal bagi peserta didik. Kelompok heterogen dibentuk supaya peserta didik dapat saling berkolaborasi dan saling memberi dukungan dalam proses pemahaman materi.

3. Pelaksanaan permainan (*game*),

Guru terlebih dahulu memaparkan aturan main. Barulah setelah itu, peserta didik dilibatkan dalam permainan yang dirancang agar mereka dapat menangkap konsep secara lebih mendalam melalui suasana belajar yang atraktif dan penuh keterlibatan.

4. Pelaksanaan turnamen (*tournament*)

Tahap selanjutnya adalah kompetisi antarkelompok yang diikuti oleh perwakilan peserta didik. Para peserta didik dari kelompok yang berbeda akan saling berhadapan bergerak untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, dengan hasil yang dicatat dalam bentuk skor.

5. Pemberian penghargaan (*team recognition*)

Tahap akhir, guru memberikan penghargaan kepada tim dengan nilai tertinggi sebagai bentuk apresiasi. Penghargaan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kerja sama, dan semangat kompetisi sehat di antara peserta didik.

Dengan menerapkan model TGT yang dipadukan bersama permainan edukatif, Tak ada lagi kepala yang tertunduk lesu. Tak ada lagi hening yang membosankan. Kelas yang semula terasa dingin perlahan memanas dihangati oleh tawa, pertanyaan, dan perdebatan sehat. Di sinilah peserta didik menemukan panggungnya: mereka bukan lagi penerima pasif, melainkan pelaku utama yang menuliskan sendiri cerita belajarnya. Pada akhirnya, kemampuan mereka dalam memahami konsep Pendidikan Pancasila baik dalam hal menjelaskan, menerapkan, maupun mengaitkan materi dengan situasi nyata sehari-hari dapat berkembang secara lebih optimal.

erdasarkan uraian sebelumnya, peneliti menyusun kerangka berpikir untuk menggambarkan alur logika penelitian. Kerangka ini memperlihatkan titik awal pembelajaran sebelum intervensi dan bagaimana perubahannya ketika TGT bersinergi dengan permainan edukatif. Namun perubahan itu tidak cukup hanya di permukaan yang lebih penting adalah apakah ia benar-benar mampu memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Kerangka berpikir ini disusun sebagai panduan untuk memperjelas arah dan tahapan penelitian yang akan

dilaksanakan. Berikut ini disajikan gambar yang memvisualisasikan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Membangun penelitian tanpa landasan seperti mendirikan rumah tanpa pondasi. Maka, peneliti merasa perlu untuk menengok penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah mengulas TGT, permainan edukatif, dan Pendidikan Pancasila di SD/MI agar langkah yang diambil tidak goyah dan hasil yang diperoleh benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.

1. Penelitian dari Candria Iklasari Mu'adilah (2022) yang berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo”. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan pelaksanaan metode TGT pada mata pelajaran PKn serta sistem evaluasi yang diterapkan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif berkat adanya kerja kelompok dan permainan akademik. Tak hanya itu, pendekatan ini juga berhasil menumbuhkan jiwa kebersamaan, tanggung jawab, dan semangat belajar peserta didik. Penilaian mencakup tiga ranah secara komprehensif, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) (Mu'adilah, 2022).

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn/PPKn. Perbedaan mendasar terletak pada pendekatan dan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik melalui siklus tindakan, sedangkan penelitian Mu'adilah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang lebih menekankan pada proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Penelitian Prameswari, Rodiyana, Purwanti, Mulyadi, dan Chasanah (2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya”. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pelaksanaan dua siklus. Sepanjang pelaksanaannya terlihat lonjakan prestasi peserta didik yang cukup berarti. Kenaikan nilai

peserta didik terlihat jelas dan berlangsung secara terus-menerus, mulai dari pengukuran awal hingga akhir siklus II. Tingkat ketuntasan belajar dan rata-rata kelas juga ikut meningkat pada setiap tahapan siklus. Model TGT pun terbukti ampuh dalam mendorong keaktifan, semangat, serta partisipasi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Prameswari et al., 2024).

Penelitian ini dan penelitian yang direncanakan memiliki persamaan, yakni pada penggunaan model TGT dan metode PTK. Di persimpangan yang sama, penelitian ini memilih arah yang berbeda. Riset-riset lama berjalan pada jalur hasil belajar di SD mengukur angka, mencatat capaian. Penelitian ini, melangkah ke lorong yang lebih dalam: menggali pemahaman, menelisik makna Pendidikan Pancasila, di bumi Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi ladang kajiannya.

3. Penelitian dari Rahayu, Wahyuni, dan Mulyani (2024) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 04 Palembang”. Metode PTK dua siklus dipakai dalam penelitian ini. Hasilnya, model TGT mampu mendongkrak aktivitas mengajar guru maupun partisipasi peserta didik. Nilai ketuntasan belajar pun meningkat signifikan, sampai melewati batas indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena dikombinasikan dengan kegiatan permainan akademik dalam kelompok (Rahayu et al., 2024).

Kesamaan yang menjadi jembatan antara penelitian ini dan penelitian yang direncanakan adalah model TGT dan pendekatan PTK yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, perbedaan mendasarnya terletak pada orientasi penelitian. Penelitian terdahulu difokuskan terhadap Dua arah yang berbeda, meski dalam satu jalan. Penelitian lama berpijak pada angka dan hasil di bumi SD. Penelitian ini, melangkah ke wilayah yang lebih dalam menempa pemahaman, merawat konsep, di taman Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi rumah bagi pembelajaran yang sarat makna.

4. Penelitian dari Erawati, Warsono, dan Rodiyana (2024) dengan judul “Implementasi *Metode Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi *Literatur Review*”. Dengan menggunakan metode *literature review*, penelitian ini menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu tentang implementasi TGT di jenjang SD. Dari telaah tersebut, ditemukan bahwa TGT memberikan efek yang positif bagi peserta didik. Pemahaman mereka terhadap konsep jadi lebih baik, motivasi meningkat, partisipasi aktif bertambah, dan kreativitas ikut berkembang. Suasana kelas pun terasa lebih kolaboratif dan tetap menyenangkan (Erawati et al., 2024).

Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT dan variabel pemahaman peserta didik. Jika penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berjalan di koridor studi pustaka menelaah teori dan temuan dari jarak aman maka penelitian ini memilih untuk melangkah lebih jauh. Dengan pendekatan PTK, peneliti menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri. Ia berada di garis depan, mencatat dinamika yang terjadi, dan bereaksi terhadap setiap kendala yang muncul secara spontan.

5. Penelitian dari Hasanah, Sulistiono, dan Rini (2025). Dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Makna Sila Pancasila Siswa Kelas III SD Negeri Balowerti”. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang terdiri dari dua siklus. Hasilnya menunjukkan setiap perputarannya membawa perubahan. Angka-angka rata-rata merangkak naik, dan gerbang ketuntasan perlahan terbuka bagi lebih banyak peserta didik. Hasilnya, model TGT yang didukung media pembelajaran terbukti jitu. Ia mampu mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dan membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan komunikatif (Hasanah et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki satu kesamaan mendasar. Keduanya sama-sama menerapkan model TGT dan metode PTK dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, perbedaan utamanya terletak pada fokus kajian. Penelitian lama

berjalan menuju puncak hasil di bukit SD. Penelitian ini memilih jalur yang lain menyusuri lembah pemahaman, di bumi Madrasah Ibtidaiyah yang subur dengan kekhasannya sendiri.

Kesimpulan dari beragam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan nilai belajar mereka pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Meski begitu, kebanyakan kajian yang ada masih terpusat pada peningkatan hasil belajar di jenjang Sekolah Dasar pada umumnya. Sementara itu, Meskipun TGT dan permainan edukatif masing-masing telah banyak dikaji, namun penelitian yang secara khusus menggabungkan keduanya dengan orientasi pada penguatan pemahaman konsep peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah masih jarang ditemukan dan menjadi celah yang cukup signifikan dalam literatur pendidikan. Berangkat dari realitas tersebut, peneliti merasa perlu melakukan studi ini. Selain untuk memperkaya temuan-temuan sebelumnya, untuk menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik MI.

