

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
BERBASIS PERMAINAN *RANKING 1* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA  
KELAS V SD NEGERI 148 PALEMBANG**

**Kelvin Paskah Pratama Tarigan**

2021143595

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* berbasis *ranking 1* terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di ruang kelas yang kecil. Namun, keterbatasan ruang kelas dan rendahnya partisipasi siswa sering menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian adalah *One-Group Pretest-Posttest* subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang yang belajar dengan kondisi ruang kelas yang sempit dengan jumlah siswa yang terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta mendorong interaksi positif antara siswa.

**Kata kunci:** *keaktifan siswa, model pembelajaran teams game tournament, keberagaman Indonesia, Pendidikan Pancasila, ruang kelas kecil*