

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
DI KELAS IV SDN 02 SARILAMAK  
KABUPATEN 50 KOTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**MIA RISKI AMELIA**  
NIM. 20129164

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN  
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV  
SDN 02 SARILAMAK KABUPATEN 50 KOTA

Nama : Mia Riski Amelia  
NIM/BP : 20129164/2020  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197605202008012020

Padang, 26 Februari 2025  
Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing

Yesi Apita, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198810262019032008

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran  
Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Team Games  
Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 02 Sarilauk Kabupaten 50  
Kota

Nama : Mia Riski Amelia

NIM : 20129164

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Februari 2025

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

(.....)

2. Anggota Ari Suriani, S.Pd., M.Pd

3. Anggota Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mia Riski Amelia  
NIM/BP : 20129164/2020  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 09 September 2024  
Saya yang menyatakan



Mia Riski Amelia  
NIM 20129164

## ABSTRAK

Mia Riski Amelia, 2024: Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

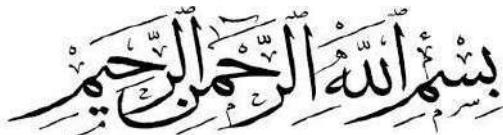
Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model *Team Games Tournament*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota yang berjumlah 20 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 83,33% (B), meningkat pada siklus II 95,83% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus I diperoleh rata-rata 78,56% (C), meningkat pada siklus II yaitu 96,42% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 78,56% (C), meningkat pada siklus II 96,42% (SB). Hasil penilaian sikap siklus I diperoleh 11 peserta didik yang menonjol yaitu 6 orang bersikap positif dan 5 orang bersikap negatif, kemudian pada siklus II diperoleh 5 orang yang menonjol bersikap positif. Penilaian pengetahuan dan keterampilan siklus I diperoleh rata-rata 74,18% (C), meningkat pada siklus II yaitu 85% (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.

**Kata kunci :** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Team Games Tournament* (TGT)

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan atas berkat dan karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan keimanan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **““Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.”** dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat Islam dan telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Berkat doa dan dukungan dari orang tua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selain itu bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd., selaku kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Masniladevi,S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ari Suriani, S.Pd.,M.Pd, selaku penguji 1 dan Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd., selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini
5. Ibu Asnirita, S.Pd.,M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 02 Sarilamak, Ibu Yusnani,S.Pd selaku Guru Kelas IV dan seluruh staf pengajar di SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota yang telah memberi izin penelitian di kelas IV dan membantu dalam penelitian serta memberikan kemudahan dalam pengumpulan data selama proses pelaksanaan penelitian.
6. Teristimewa dan terutama peneliti sampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orang tua peneliti yang tersayang Ayahanda Junaidi terimakasih selalu berjuang dan bertahan untuk kehidupan peneliti. Dan pintu surga serta kehidupanku ibunda Eldawati yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran peneliti dalam menjalankan kehidupan perkuliahan. Terimakasih sudah selalu kuat dan bertahan memperjuangkan kehidupan anak-anakmu di tengah kerasnya kehidupan dan menjadi tempat bersandar bagi peneliti.
7. Saudara-saudara peneliti tercinta Vikky Vendy Fauzi, Rahmat Hidayat, dan Maya Putri Anggraini, S.E., dan kakak ipar peneliti kak Raevita dan Uda Bayu

yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan finansial untuk adik bungsunya ini. Dan keponakan gadisku satu-satunya Syahla Humaira yang menjadi penyemangat bagi peneliti.

8. Terakhir, diri saya sendiri Mia Riski Amelia, yang telah melalui berbagai rintangan dan tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas kesabaran, ketekunan, dan kerja keras yang telah ditunjukkan.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya..

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan sehingga hasilnya masih jauh dari sisi sempurna. Demi kesempurnaan skripsi ini peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca.

Akhir kata peneliti ucapan terimakasih, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT senatiasa melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya serta membala segala kebaikan kepada semua pihak yang memberikan bantuan kepada peneliti.

**Sarilamak, Agustus 2024**  
**Peneliti**



**Mia Riski Amelia**  
**NIM/BP. 20129164/2020**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR GRAFIK .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Penelitian .....	16
D. Manfaat Penelitian .....	17
BAB II KAJIAN DAN KERANGKA TEORI.....	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Hasil Belajar.....	18
2. Hakekat Modul Ajar Pendidikan Pancasila .....	20
3. Model Team Games Tournament (TGT).....	32
B. Kerangka Teori .....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Rancangan Penelitian.....	44
1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian.....	44
2. Alur Penelitian.....	46
3. Prosedur Penelitian.....	48

B. <i>Setting</i> Penelitian .....	51
C. Data dan Sumber Data .....	53
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	54
E. Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Siklus I Pertemuan I.....	60
2. Siklus I Pertemuan 2 .....	91
3. Siklus II.....	126
B. Pembahasan .....	152
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>170</b>
A. Simpulan.....	170
B. Saran .....	172
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>174</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>179</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Nilai UTS Semester 1 Kelas IV SDN 02 Sarilamak .....	10
Tabel 2 Capain Per Elemen.....	31
Tabel 3 Daftar Pembagian Kelompok.....	65
Tabel 4 Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 .....	88
Tabel 5 Daftar Pembagian Kelompok.....	96
Tabel 6 Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	123
Tabel 7 Daftar Pembagian Kelompok.....	130
Tabel 8 Refleksi Aktivitas Guru Dan Peserta Didik Siklus II .....	151
Tabel 9 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siklus I .....	162
Tabel 10 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siklus II .....	168

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1 Kerangka Teori .....	43
Bagan 2 Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	47

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar..... 169

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Modul Ajar Guru .....	180
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	191
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	194
Lampiran 4 Surat Balasan Observasi .....	199
Lampiran 5 Dokumentasi Observasi .....	200
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	201
Lampiran 7 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	210
Lampiran 8 Media Pembelajaran .....	211
Lampiran 9 LKPD Siklus I Pertemuan 1 .....	212
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 .....	213
Lampiran 11 Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 1.....	219
Lampiran 12 Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 1 .....	222
Lampiran 13 Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 1 .....	224
Lampiran 14 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 1 .....	225
Lampiran 15 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan Dan Keterampilan Siklus I .....	227
Lampiran 16 Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	228
Lampiran 17 Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	232
Lampiran 18 Penilaian Aspek Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1 .....	239
Lampiran 19 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2 .....	246
Lampiran 20 Materi Siklus I Pertemuan 2 .....	253
Lampiran 21 Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	255
Lampiran 22 LKPD Siklus I Pertemuan 2 .....	256

Lampiran 23 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	257
Lampiran 24 Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	260
Lampiran 25 Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 2.....	264
Lampiran 26 Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 2 .....	266
Lampiran 27 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 .....	267
Lampiran 28 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I .....	269
Lampiran 29 Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2 .....	270
Lampiran 30 Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	274
Lampiran 31 Penilaian Aspek Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2 .....	281
Lampiran 32 Modul Ajar Siklus II.....	288
Lampiran 33 Materi Siklus II.....	296
Lampiran 34 Media Pembelajaran Siklus II.....	297
Lampiran 35 LKPD Siklus II .....	298
Lampiran 36 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	300
Lampiran 37 Penilaian Soal Evaluasi .....	302
Lampiran 38 Penilaian Sikap Siklus II.....	304
Lampiran 39 Penilaian Pengetahuan Siklus II .....	305
Lampiran 40 Penilaian Keterampilan Siklus II.....	306
Lampiran 41 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II.....	308
Lampiran 42 Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus II .....	309
Lampiran 43 Penilaian Aspek Guru Siklus II .....	313
Lampiran 44 Penilaian Aspek Peserta Didik Siklus II.....	320
Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	327

Lampiran 46 Dokumentasi Penelitian.....	328
Lampiran 47 Surat Izin Penelitian.....	331
Lampiran 48 Surat Balasan Penelitian .....	332

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan Indonesia tidak akan lepas dengan yang namanya kurikulum. Kurikulum merupakan suatu bagian penting dalam proses pendidikan karena dapat menentukan tujuan, isi, dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, karakteristik, kekayaan, dan perkembangan yang ada di masyarakat. Kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan yang mana pada saat ini telah dikeluarkannya kebijakan baru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dilakukannya terobosan baru dalam membuat kurikulum Merdeka Belajar yang dipelopori oleh Bapak Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Menurut Ummi dan Erita (2021) selain untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia hal ini juga bertujuan untuk mengimbangi setiap perkembangan yang ada, maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks, dimana

kurikulum ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikan kurikulum berdasarkan dengan lingkungan dan prioritasnya (Fitriyah & Wardani, 2022). Konsep Merdeka Belajar merupakan pengembalian sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang yang bertujuan untuk memberikan kebebasan atau kemerdekaan bagi pihak sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka sendiri (Sherly dkk, 2020). Merujuk pada beberapa literatur, dapat dikemukakan makna merdeka belajar dalam proses pembelajaran yaitu merdeka berpikir, merdeka berinovasi, merdeka belajar mandiri dan kreatif (Lao & Hendrik, 2020).

Kebijakan kurikulum Merdeka Belajar banyak memberikan manfaat kepada guru maupun peserta didik. Merdeka Belajar dapat mendorong peserta didik belajar mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dimana peserta didik belajar, mendorong kepercayaan diri atau memiliki keberanian dan jiwa merdeka dan keterampilan peserta didik serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Ainia, 2020).

Tujuan kurikulum Merdeka Belajar ini adalah untuk dapat memperbaiki sumber daya manusia dan peningkatan terhadap mutu pendidikan di Indonesia (Vhalery et.al.,2022). Bukan hanya itu saja, kurikulum Merdeka juga mulai diterapkan pada jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, peran setiap jenjang

pendidikan sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai tujuan dari kurikulum Merdeka Belajar ini. Terkhususnya pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD).

Pergantian kurikulum yang awalnya adalah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka juga membuat beberapa perubahan atau pergantian dalam beberapa hal. Salah satunya yaitu pergantian dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diganti menjadi Pendidikan Pancasila. Hal ini berdasarkan Kepmendikbudristek No.56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka), mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah tertuang di dalam keputusan tersebut.

Secara substansial, mata pelajaran Pendidikan Pancasila serupa dengan PPKn, dengan satu-satunya perbedaan terletak pada nama. Sehingga, inti dari pembelajaran yang disampaikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sama dengan PPKn, namun perubahan ini lebih menekankan tentang betapa pentingnya praktik dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan adalah terkait lemahnya pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila karena terbatasnya aktivitas peserta didik, kurangnya penggunaan media dan lebih dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak dari pada kegiatan pembelajaran. Hal ini

mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran yang seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan verbal, berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang ditentukan sifatnya. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya sering terlihat sikap peserta didik yang ceroboh dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Menurut Nurgiansyah (2021) Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang mengacu pada nilai dan moral. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekedar transformasi pengetahuan, namun juga sebagai salah satu sarana untuk peserta didik membentuk karakter dan kepribadian yang berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila, oleh karenanya di setiap pembelajaran selalu ditanamkan nilai-nilai moral yang menjadi pedoman bagi peserta didik.

Menurut Maulidia, Prasetyaningtyas dan Setyawardani (2023) Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan berdasarkan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang

merdeka, berbudi luhur, menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara, mencintai tanah airnya, dan memiliki rasa nasionalisme. Sejalan dengan hal ini, menurut Mufidah dan Tirtoni (2023) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran penting yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) karena mengajarkan tentang tingkah laku, budi pekerti, dan kedisiplinan peserta didik agar sesuai dengan menggunakan norma, adat, dan aturan yang ada dan berlaku. Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, maka dibutuhkan proses aplikasi dan penerapan yang baik dan inovatif. Kemudian, Kemendikbud (2022) menyampaikan bahwa Pendidikan Pancasila melalui Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran yang ditujukan agar peserta didik dapat memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan sangat penting yang mulai diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga ke perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekedar transfer pengetahuan, namun juga berfungi sebagai sarana untuk membentuk karakter, kepribadian, dan moral peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan bertujuan untuk membentuk warga negara yang berbudi luhur, menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara, dan mencintai tanah airnya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan persiapan dimulai dari perencanaan agar pelaksanaan pembelajaran lebih terarah sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Dimulai dari pembuatan modul ajar, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan juga penilaian terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Dania dan Sukma (2020) berpendapat bahwa proses belajar merupakan interaksi antara peserta didik dan sumber pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, guru dan peserta didik bekerja sama untuk bertukar informasi dan mengolahnya agar pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat dan berdampak positif dalam tingkah laku individu.

Pada pelaksanaan pembelajaran, keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran menjadi sangat penting dikarenakan sebagai penentu tercapainya peningkatan hasil pembelajaran (Sulistyosari et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Kholifah, 2020) bahwa karakteristik peserta didik SD yaitu 1) senang bermain, 2) senang bekerja dalam kelompok, 3) senang bergerak, anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik seperti permainan, membuat peserta didik aktif, dan bekerja sama dengan temannya.

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar tidak mudah bosan

atau jemu ketika belajar dengan menerapkan melalui permainan. Guru sebagai motivator harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta menumbuhkan semangat peserta didiknya dan daya cipta (kreativitas) sehingga mereka tetap semangat dan tidak jemu selama melakukan proses pembelajaran. Pada pembelajaran harus sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga adanya kesinambungan materi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak, maka tentu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menurun atau dibawah ketuntasan belajar.

Menurut Ibrahim et al, (2023) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang berupa penilaian setelah mengikuti pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan suatu tolak ukur yang dapat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Dari proses belajar tersebut diukur menggunakan tes yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai (Azani Diva, Zuardi, 2023).

Peneliti telah melakukan wawancara dan observasi di salah satu Sekolah Dasar yaitu di SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota pada tanggal 09 Januari dan 12 Januari 2024. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti mendapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut terjadi beberapa permasalahan yang dialami guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila . Hasil

pengamatan pada tahap perencanaan pembelajaran dilihat dari pengembangan modul ajar. Dimana komponen modul ajar secara umum terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan rencana asesmen. Setelah peneliti menelaah ditemukan modul ajar guru bahwa (1); guru sudah menggunakan modul ajar yang diadopsi dari aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM), namun modul ajar tersebut belum dilengkapi komponen rencana asesmen yaitu lampiran seperti kisi-kisi soal dan soal evaluasi (2) dalam modul ajar guru juga belum melampirkan LKPD yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada proses pelaksanaan, permasalahan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut: 1) guru lebih banyak menjelaskan daripada melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher center*) dan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya belum dilaksanakan dalam proses pembelajaran, 2) guru masih belum mengaitkan materi yang dipelajari sekarang dengan materi sebelumnya, 3) Guru belum memahami gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti penggunaan metode *ice breaking* atau kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi peserta didik ,4) Guru kurang melatih dan kurang membimbing peserta didik untuk belajar bekerjasama secara berkelompok, 5) interaksi guru hanya terjalin dengan sebagian peserta didik yang ada di

kelas, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif karena kesulitan dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Dari beberapa permasalahan yang peneliti temukan diatas berdampak pada peserta didik yaitu: (1) Peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan merasa jemu dengan suasana kelas; (2) Saat berdiskusi kelompok, tidak semua peserta didik yang aktif dalam melakukan kerja kelompok, dan terlihat hanya dikerjakan oleh satu atau dua orang peserta didik saja dikarenakan kurangnya kerjasama dalam diskusi; (3) Pada saat pembelajaran berlangsung banyak diantara peserta didik tersebut yang terbagi fokusnya dengan bermain-main antar sesama mereka dan sibuk dengan alat permainan yang mereka buat sendiri; (4) Kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga membuat mereka tidak tertarik pada pembelajaran; (5) hasil belajar peserta didik yang belum memuaskan. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang belum sesuai dengan yang diharapkan dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berikut hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota pada hasil Ujian Tengah Semester I (UTS) tahun ajaran 2023/2024 peserta didik pada tabel berikut :

**Tabel 1 Nilai UTS Semester 1 Kelas IV SDN 02 Sarilamak  
Kabupaten 50 Kota Tahun Ajaran 2023/2024**

No.	Nama	KKTP	Pendidikan Pancasila	Keterangan
1.	A	75	44	Tidak Tuntas
2.	AK	75	90	Tuntas
3.	ANA	75	88	Tuntas
4.	ANF	75	90	Tuntas
5.	DH	75	72	Tidak Tuntas
6.	ERR	75	74	Tidak Tuntas
7.	FH	75	44	Tidak Tuntas
8.	FNH	75	78	Tuntas
9.	IP	75	62	Tidak Tuntas
10.	KAR	75	74	Tidak Tuntas
11.	MFJ	75	50	Tidak Tuntas
12.	MY	75	60	Tidak Tuntas
13.	MH	75	62	Tidak Tuntas
14.	MR	75	82	Tuntas
15.	MA	75	90	Tuntas
16.	MQ	75	88	Tuntas
17.	NAA	75	68	Tidak Tuntas
18.	RA	75	86	Tuntas
19.	RR	75	76	Tidak Tuntas
20.	TJH	75	70	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		1.448		
<b>Rata-Rata</b>		72,4		

*Sumber : Guru Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota*

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa dari 20 peserta didik hanya 9 peserta didik yang dapat mencapai ketuntasan (45%) dan 11 peserta didik belum mencapai ketuntasan (55%) dengan ketetapan KKTP di sekolah tersebut yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai KKTP yang telah ditentukan.

Menurut Mulyasa (2014) kualitas pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-

tidaknya sebagian besar (80%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar dan percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (80%).

Berdasarkan presentase peserta didik yang memenuhi KKTP dan permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu diadakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Farida dkk (2018) PTK adalah salah satu bagian dari penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran. PTK dilakukan melalui proses berdaur yang terdiri dari empat tahapan yakni rencana (*plan*), tindakan, (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sejalan dengan itu, menurut Hasyda (2021:32) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah penelitian yang dilakukan secara sistematis dan reflektif tentang berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti sejak disusunnya rencana pembelajaran dan evaluasi tindakan belajar-mengajar dalam kelas untuk meningkatkan kondisi pembelajaran. Pelaksanaan PTK diantaranya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan pengajar atau peneliti itu sendiri, sehingga diharapkan tidak ada lagi

permasalahan yang muncul di kelas terkait dengan proses belajar dan juga hasil belajar.

Dalam rangka meningkatkan tingkat keberhasilan peserta didik upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan turut berpartisipasi membantu meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan demikian, guru dapat memberikan semangat kepada peserta didik mereka untuk menemukan jalan ke depan dan mengetahui apa tujuan pembelajaran yang harus mereka pelajari. Menurut Suriani (dalam Suriani dkk, 2021) motivasi belajar dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Jika motivasi belajar peserta didik tinggi, maka hasil belajarnya juga akan lebih baik, dan begitupun sebaliknya.

Kemudian salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, kreatif dan dapat memupuk kemampuan berkritis dan kerja sama pada peserta didik kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota. Guru harus memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Dalam hal ini peneliti memilih model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model kooperatif *learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dalam pelaksanaannya dapat meningkatkan minat peserta didik karena melibatkan permainan akademik yang memotivasi semua peserta didik untuk berpartisipasi

secara aktif. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat rasa kerja sama diantara peserta didik. Dengan cara ini, model ini mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan semangat mereka, dan memfasilitasi komunikasi serta diskusi dalam proses pembelajaran.

Anastasia, Henry dan Elvira (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan terdapat *game* akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tentu akan terjadi sebuah interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, antara guru dengan peserta didik, dan interaksi peserta didik dengan sumber belajar. Maka dari itu diharapkan melalui interaksi yang terjadi peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif karena pembelajaran diberikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi hasil belajar yang diharapkan. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang merancang peserta didik untuk berkompetensi dalam turnamen akademik setelah belajar dalam satu kelompok belajarnya. Peserta didik nantinya akan berlomba sebagai utusan kelompok untuk melawan anggota kelompok lain guna memperoleh skor sebanyak-banyaknya (Putra, Refdinal, Edidas, & Fadhilah, 2021).

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Handayama (2016:122) pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai tutor sebayanya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Penggunaan model TGT ini bertujuan untuk meningkatkan antusias peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya antusias tersebut diharapkan akan menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih giat dan juga meningkatkan hasil belajarnya.

Selanjutnya, menurut Susanto (2014:234) kelebihan model TGT adalah peserta didik tidak akan merasa jemu dalam melakukan proses pembelajaran karena peserta didik melaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya model TGT yang juga menggunakan turnamen dalam proses pembelajarannya ini nantinya akan semakin membuat seluruh peserta didik bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena mereka semua bisa bersaing mencoba menjawab pertanyaan dari teman sebayanya melalui turnamen yang sudah disiapkan.

Selain itu, yang juga menjadi alasan peneliti memilih model *Team Games Tournament* (TGT) adalah karena pada anak usia SD itu lebih suka bermain, dimana dengan model ini nantinya ada proses pengajaran menggunakan sistem permainan. Peneliti berharap dengan model ini, peserta didik menjadi tertarik untuk belajar dan juga tidak

mudah merasa bosan ataupun jemu dengan cara penyampaian pembelajaran nantinya. Sehingga materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan juga tercapai secara efektif serta hasil belajar nantinya juga meningkat.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sonia Aprianti (2023) dalam penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik terpadu dikelas V dapat meningkatkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 79,1% (C) dan siklus II menjadi 92,2% (A). Dan juga penelitian yang telah dilakukan oleh Mhd Nurdino Erta (2023) penggunaan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran tematik terpadu di Kelas V dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 76 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 83. Berdasarkan hasil tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian masalah di atas dan juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan**

**Model *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.”**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, secara umum peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota?”. Adapun secara khusus dapat peneliti jabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana modul ajar dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota?

**C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk “Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota”.

Secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Modul ajar pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.
3. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota dengan menggunakan model TGT.

Secara praktis, manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di Sekolah Dasar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengeksplorasi variasi atau modifikasi dari model *Team Games Tournament* (TGT).
3. Bagi guru, dapat dijadikan pedoman dan suatu alternatif untuk peningkatan hasil belajar menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) supaya tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, bermanfaat untuk meningkatkan semangat belajar, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).
5. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan kebijakan serta memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penyusunan modul ajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengacu dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT). Adapun komponen penyusunannya terdiri dari identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, jumlah peserta didik, model dan metode pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, kegiatan pembelajaran, refleksi, asesmen, kegiatan pengayaan dan remedial, lampiran, glosarium, dan daftar pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II disetiap pertemuannya dengan persentase yang didapat pada siklus I pertemuan 1 yaitu 79,16% dengan kualifikasi cukup (C), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 yaitu 87,5% dengan kualifikasi baik (B) dan pada siklus II meningkat dengan persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan

model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota yang disusun dalam bentuk modul ajar telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan aspek guru dan aspek peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal namun mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pelaksanaan aspek guru dan peserta didik siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai yang sama yaitu 71,42% dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 85,71% dengan kualifikasi baik (B). kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase yang diperoleh dari aspek guru dan peserta didik mempunyai nilai yang sama yaitu 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Sehingga tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak masuk pada

kategori sangat baik dan sudah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota telah mencapai target yang ingin dicapai. Pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dari hasil nilai pengetahuan dan keterampilan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 74,18 dengan tingkat keberhasilan kategori cukup (C). Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan memperoleh nilai 85 dengan tingkat keberhasilan dikategori baik (B).

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diatas, maka dapat disarankan hal-hal berikut ini :

1. Untuk meningkatkan perangkat modul ajar IPAS dengan model Team Games Tournament (TGT) di kelas IV sekolah dasar, guru perlu memperhatikan komponen-komponen dalam penyusunan modul ajar serta langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan.
2. Untuk meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT),

perlu disusun perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan proses pembelajaran dituangkan dalam bentuk modul ajar yang disusun berdasarkan komponen penyusunnya. Untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru harus memahami langkah-langkah dalam modul ajar dan langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

3. Untuk memperoleh penilaian hasil belajar yang baik melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, guru disarankan melaksanakan penilaian secara autentik dan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101.
- Alvionita, Zuardi., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Unp, F. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar. Retrieved January 19, 2024, from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/664/588>
- Aprianti, Sonia., & Waldi, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 6(1), 556.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Azani Diva, Zuardi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Metode Kumon dikelas V SD (Vol. 5). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13643/10379>
- Badelah B. (2021). Meningkatkan kemampuan guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan role model menggunakan metode lesson study. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(2), 214-224.

- Cahyadi, E., Dwikurnaningsih, Y., & Hidayati, N. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu melalui model project based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 205–218. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/281>
- Damayanti, R. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros*. 2(5), 199–205.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ) DI KELAS V SDN 05 PASAR BARU. 7*.
- Hilmi, I. F., Lena, M. S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru.7*.
- Handayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran. Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21.
- Kemendikbudristek. 2022. Tentang panduan pembelajaran dan Asesemen Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kosasih, E. (2014) Strategi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya
- Lao, H. A., & Hendrik, Y. Y. C. (2020). Implementasi kebijakan kemerdekaan belajar dalam proses pembelajaran di Kampus IAKN Kupang-NTT. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 201-209.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mega, L., Pertiwi, C., Purnamasari, I., Wahyuni, D. S., & Guru, P. P. (n.d.). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02. In *Karangtempel, Kec. Semarang Tim* (Issue 24).

- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72-84.
- Mulyasa, E. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Niken Vioriza, dkk. 2021. Model dan Metode Pembelajaran. Jakarta: Jakad Media
- Novan Ardy Wiyani, Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi Untuk Menciptakan Kelas Yang Kondusif, (Jogjakarta: AR-RUZZ Media,2017), 137.
- Nurhasanah, N., Nasution, J. A., Nelissa, Z., & Fitriani, F. (2021). Peranan guru kelas sebagai pembimbing pada siswa SD. *Jurnal Suloh*, 6(1), 35-42.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51-60
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya MembentukKarakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Paramitha, R., & Abidin, Z. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. 4(2014), 1999–2006.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Respati, A. D., Adi, W., & Muhtar. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jupe UNS*, 1(2), 4–5.
- Roosyanti, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya*. 1(4), 189–202.
- Rusman. (2016) Model-model Pembelajaran. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- SAHIR, S. H. (2021). Metodologi Penelitian. In <Https://Medium.Com/>. KBM INDONESIA. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, B. H. (2020). Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0. *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 184–187.
- Siloto, E. N. T. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 13 Medan. *Sepren*, 4(02), 194–209. <https://doi.org/10.36655/sepron.v4i02.1155>
- Sulistyosari, Y., Karwur, H. M., Sultan, H., & Manado, U. N. (2022). **PENERAPAN PEMBELAJARAN IPS BERDIFERENSIASI PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR.** <http://jurnal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q. (2023). The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 402–423. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.721>
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaiful Sagala, 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Umar, M. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA*. 5(2).
- Ummi, K. K. (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Wahyuni, Rina. (2020, November). Refleksi: Pendekatan untuk meningkatkan profesional dalam praktik mengajar. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 1, No. 1, pp. 185-192).
- Warahmah, M., & Waldi, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu*

*Menggunakan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Sekolah Dasar.*  
11(1), 2023. <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>