

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI KELAS
IV UPTD SDN 01 BALAI PANJANG
KABUPATEN 50 KOTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
BERLIANA DESRYL
NIM. 21129178

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

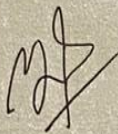
**Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan
Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*
Di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang
Kabupaten 50 Kota**

Nama : Berliana Desryl
NIM : 21129178
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



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



Dra. Rahmatina, M.Pd
NIP. 196102121986022001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

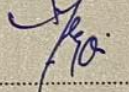
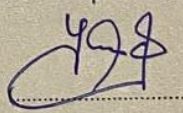
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan
Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* di
Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota

Nama : Berliana Desryl
NIM/BP : 21129178/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, 2025

Tim Penguji,

No	Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan
1.	Ketua	Dra. Rahmatina, M.Pd	()
2.	Anggota	Yesi Anita, M.Pd	()
3.	Anggota	Dra. Yetti Ariani, M.Pd	()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Berliana Desryl
NIM : 21129178
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota.

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

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

Padang, 17 Juli 2025
Saya yang menyatakan



Berliana Desryl
NIM. 21129178

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun peneliti dengan bantuan, bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan Terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., 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 1 Air Tawar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti.
4. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd., selaku penguji 1 dan Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd., selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Ediwarman, S.Pd., selaku Kepala UPTD SDN 01 Balai Panjang, Ibu Yeni Oktavia, S.Pd., SD., selaku guru kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang, dan seluruh guru beserta staff UPTD SDN 01 Balai Panjang.
6. Cinta pertama dan pintu surgaku, Almarhumah Ibunda tercinta Yalta Nasda. Ibunda yang selalu peneliti rindukan, beliau mungkin belum sempat menemani penulis sampai akhir dalam perjalanan selama menempuh

pendidikan. Meskipun begitu, semoga ibu melihat putri kecil Ibu dari Surga-Nya. Skripsi ini peneliti persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Ibu. Permohonan maaf dan terimakasih yang tak bisa terbalaskan atas semua pengorbanan dan ketulusan kasih sayang yang selalu ibu limpahkan.

7. Papa tercinta, Papa Desmendra, panutanku yang selalu memberikan doa dan motivasi tanpa henti. Terimakasih tak terhingga atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang terbaik, memberikan pengorbanan moral dan materil, menjadi teman cerita bagi peneliti ketika tidak tau arah jalan kehidupan, serta mendukung peneliti dalam keadaan apapun agar peneliti mampu bertahan untuk melangkah dalam meraih mimpi.
8. Abang dan adik tercinta, Abang Bestito Desril dan Adik Fajri Mulia Desryl. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses peneliti menempuh pendidikan selama ini. Terimakasih atas dukungan, doa, kasih sayang, materi dan energi positif yang selalu diberikan kepada peneliti.
9. Teristimewa Ibu Sri Eltanastati, selaku adik Ibunda tercinta. Terimakasih tak terhingga sudah selalu ada dalam suka dan duka hidup, drama perkuliahan, serta memberikan semangat, nasehat, serta doa dan kasih sayang tiada henti kepada peneliti.
10. Ibu Giani Crizia Armani, yang selalu setia mendengarkan keluh kesah, menghibur, menemani dan memberikan dukungan penuh, serta turut

mendoakan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi partner peneliti dalam mencoba hal baru didalam hidup.

11. Terakhir, teristimewa diri sendiri, Berliana Desryl, Terimakasih kamu hebat. Telah mampu melalui berbagai rintangan dan tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas kesabaran, ketekunan, semangat dan kerja keras hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Berliana Desryl, 2025. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik masih rendah dalam proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh guru yang belum optimal dalam aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* di kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games 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 UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota yang berjumlah 15 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, modul ajar siklus I memperoleh 85,4% (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,8% (SB). Kedua pada hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 86% (B), meningkat pada siklus II menjadi 96% (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 80,75% (B), meningkat pada siklus II menjadi 92,3% (SB). Keempat, hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 71,33% (C), meningkat pada siklus II menjadi 84,68% (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan atas berkat dan karunia Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmatnya-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan keimanan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi panutan bagi umat Islam dan telah mengubah akhlak manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota”** 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 orangtua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selain itu bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak yang terkait.

Peneliti menyadari bawa 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 ucapkan terima kasih, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya serta membalas segala kebaikan kepada semua pihak yang memberikan bantuan kepada peneliti.

Payakumbuh, 27 Mei 2025

Peneliti

Berliana Desryl

NIM/BP. 21129178/2021

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Hakikat Hasil Belajar	16
2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	23
3. Hakikat Modul Ajar	29
4. Model Cooperative Learning	33
5. Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Tournament</i>	35
B. Kerangka Teori.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. SETTING PENELITIAN.....	49
1. Tempat Penelitian	49
2. Subjek Penelitian	49
3. Waktu/Lama Penelitian	49
B. RANCANGAN PENELITIAN	50

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
2. Alur Penelitian	52
3. Prosedur Penelitian	54
C. DATA DAN SUMBER DATA.....	57
1. Data Penelitian.....	57
2. Sumber Data	58
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN	59
1. Teknik Pengumpulan Data	59
2. Instrumen Penelitian	60
E. ANALISIS DATA	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Hasil Siklus I Pertemuan I.....	65
2. Hasil Siklus I Pertemuan II	87
3. Siklus II	108
B. Pembahasan	126
1. Perencanaan Pembelajaran	127
2. Pelaksanaan Pembelajaran	130
3. Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penilaian Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV	8
Tabel 2. Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	26
Tabel 3. Kriteria Taraf Keberhasilan	62

DAFTAR BAGAN

Kerangka Teori	47
Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	53

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar	133
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Guru Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang	141
Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi Guru Kelas.....	156
Lampiran 3. Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas IV	163
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IV	166
Lampiran 5. Daftar Penilaian Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Semester Ganjil TA 2024/2025	167
Lampiran 6. Lembar Hasil Observasi Modul Ajar Guru Kelas IV	168
Lampiran 7. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	172
Lampiran 8. Materi Pembelajaran	181
Lampiran 9. Media Pembelajaran.....	184
Lampiran 10. Lembar Kerja Peserta Didik	185
Lampiran 11. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan I	188
Lampiran 12. Soal Evaluasi.....	195
Lampiran 13. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan I Nilai Tertinggi.....	197
Lampiran 14. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan I Nilai Terendah	199
Lampiran 15. Hasil Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan I	201
Lampiran 16. Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan I	203
Lampiran 17. Lembar Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan I	204
Lampiran 18. Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I Pertemuan I	206
Lampiran 19. Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	207
Lampiran 20. Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	211
Lampiran 21. Penilaian Aspek Peserta Didik Siklus I Pertemuan I	217
Lampiran 22. Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	223
Lampiran 23. Materi	232
Lampiran 24. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	234
Lampiran 25. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan II.....	237

Lampiran 51. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan <i>Model Coperative Learning Tipe Teams Games Tournament</i>	324
Lampiran 52. Surat Izin Penelitian	329
Lampiran 53. Surat Balasan Izin Penelitian	330

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum dalam dunia pendidikan pada saat ini merupakan elemen yang sangat krusial, karena menjelaskan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik (Nurhasanah, 2021). Hal inilah yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran dan hasil yang akan didapat oleh peserta didik.

Dengan adanya Kurikulum Merdeka belajar ini diharapkan untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang mana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik (Manalu et al., 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah gagasan dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila yang kemudian dikembangkan mengacu pada tiga prinsip utama perancangan Kurikulum Merdeka juga merekomendasikan beberapa karakteristik pembelajaran tertentu (Wahyudin et al., 2024).

Selanjutnya (Daga, 2021) mengatakan Kurikulum Merdeka memegang prinsip merdeka belajar yang mana diartikan bahwa guru dan

peserta didik merdeka dalam berpikir. Merdeka dalam belajar akan mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka dimana guru dan peserta didik dapat leluasa dalam mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan secara menyenangkan.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai jawaban terhadap tantangan pendidikan, terutama untuk mengatasi dampak epidemic yang mengganggu pendidikan. Dengan memberikan kewenangan kepada guru dan pengelola sekolah untuk merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan kelebihan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik dalam kurikulum merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk mewujudkan warga negara demokratis yang baik, yang diwujudkan dalam bentuk sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan beradab (Magdalena et al., 2020).

Dalam Kurikulum merdeka pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk karakter kewarganegaraan serta mengembangkan keterampilan sosial dan karakter melalui pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Program ini merupakan komitmen pemerintah untuk membentuk peserta didik yang memiliki akar nilai dan moral dalam Pancasila (Dewi, 2022).

Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah akan menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia dan beradab yang ditunjukkan dengan tingkat kemampuannya terhadap materi pelajaran yang tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik memerlukan aktivitas dan kreativitas guru dalam memberikan kesempatan dan ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan potensi dirinya berdasarkan minat dan kebutuhan pribadi anak (Muspiroh, 2016).

Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, langkah pertama yang dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila tercapai adalah menyusun perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam modul ajar. Modul ajar merupakan alat atau perangkat rancangan pembelajaran yang didasarkan pada Kurikulum yang diterapkan, dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Maulida, 2022). Dalam merancang modul ajar yang akan digunakan, guru perlu memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mengatur proses belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Agar peserta didik aktif dalam pembelajaran, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Sebagai pembimbing dan fasilitator, guru diharapkan dapat menggali minat dan bakat peserta didik

melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Cooperative* merupakan model pembelajaran yang sistematis dapat merangsang peserta didik untuk memaksimalkan pengetahuannya dalam belajar. Dengan membagi peserta didik kedalam kelompok, dapat menjalin Komunikasi dalam mendiskusikan materi atau persoalan yang disajikan oleh guru (Lathifa, 2024).

Kegiatan terakhir adalah melaksanakan penilaian hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan (pemahaman konsep), aspek keterampilan (keterampilan proses), dan aspek sikap (sikap peserta didik). Untuk mengevaluasi hasil belajar pada aspek pengetahuan, guru dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui tes berupa soal-soal ujian. Sementara itu, aspek keterampilan berfungsi sebagai sarana untuk menemukan dan mengembangkan konsep, prinsip, serta teori. Adapun aspek sikap bertujuan untuk membentuk perilaku, tindakan, atau kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik (Rahmatina T &., 2021)

Hasil belajar merupakan faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Proses dan pengalaman belajar yang dilalui peserta didik menentukan hasil belajar (H Mailili, 2018). Banyak hal yang menyebabkan guru tidak berhasil membantu peserta didiknya mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu contohnya adalah

model pembelajaran yang tidak inovatif, biasanya monoton, atau tetap konvensional. Dengan begitu hasil belajar peserta didik menurun (Eka Rismawati, 2019).

Berdasarkan observasi pada tanggal 18 Oktober 2024 dan hasil wawancara dengan guru kelas IV di UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang pada tanggal 19 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa SD tersebut sudah menggunakan Kurikulum merdeka pada semua kelas. Penulis menemukan beberapa permasalahan mulai dari sisi perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila baik dari pihak peserta didik, guru, maupun hasil belajar.

Hasil pengamatan penulis terhadap modul ajar yang disusun guru kelas adalah sebagai berikut: (1) Susunan modul ajar yang dibuat guru belum semuanya berdasarkan komponen yang sesuai dengan panduan Kurikulum Merdeka (2) Guru belum mengembangkan modul ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dikelas tersebut (3) Modul ajar yang dibuat guru belum memuat dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran.

Dari pelaksanaan pembelajaran dari sisi guru yaitu: (1) Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) sehingga pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik dapat menyebabkan pembelajaran terlihat monoton, sedangkan peserta didik hanya menerima dan mendengarkan penjelasan guru, (2) Guru kurang menggunakan

model pembelajaran secara tepat sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didiknya di kelas, contohnya model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* untuk peserta didik yang senang belajar dengan metode bermain, (3) Guru kurang memberikan waktu yang lebih untuk peserta didik berdiskusi mencari pengetahuan dengan caranya sendiri yang membuatnya nyaman dalam proses pembelajaran, (4) Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. (5) Pada akhir kegiatan pembelajaran guru tidak melibatkan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran

Selanjutnya dari sisi peserta didik yaitu: (1) Dari total 15 peserta didik terdapat 9 peserta didik yang pasif dalam pembelajaran, kurang antusias dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (2) Peserta didik kurang fokus dan masih banyak bermain seperti mengganggu teman saat belajar (3) Kurangnya kerja sama antar peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengerjakan LKPD secara berkelompok, banyak yang sibuk dengan diri sendiri atau asyik bermain dan ngobrol dengan anggota kelompok lainnya (4) Peserta didik kurang mempunyai keberanian dalam mengemukakan pendapat terhadap suatu topik seperti dalam mempresentasikan hasil diskusi mereka hanya saling tunjuk dan yang ingin maju kedepan hanya beberapa peserta didik (5) peserta didik tidak termotivasi untuk mengasah kemampuan diri baik itu

dalam memahami materi pembelajaran maupun dalam berdiskusi dengan sesama teman sehingga peserta didik belum mampu bernalar logis kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah terkait dengan kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten 50 Kota dapat dilihat dari hasil Penilaian Formatif peserta didik pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Semester Ganjil TA 2024/2025

No.	Kode Peserta Didik	Nilai Pendidikan Pancasila	KKTP	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AAL	45	75		√
2.	AAN	80	75	√	
3.	AHJ	90	75	√	
4.	DIH	60	75		√
5.	FA	50	75		√
6.	HA	40	75		√
7.	II	70	75		√
8.	KA	90	75	√	
9.	LRZ	80	75	√	
10.	NAY	70	75		√
11.	RA	70	75		√
12.	RAW	40	75		√
13.	WIR	95	75	√	
14.	ZA	65	75		√
15.	ZF	80	75	√	
Jumlah		1025			
Rata-rata		68			
Presentase Ketuntasan		33,3%			
Peserta didik tuntas		6			
Peserta didik tidak tuntas		9			

Sumber: Data sekunder UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang

Dari tabel di atas terlihat rata-rata penilaian formatif kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih tergolong masih rendah, dengan sekitar 33,3% peserta didik memperoleh nilai diatas KKTP yang ditetapkan. Dari 15 orang peserta didik terdapat 9 orang tidak tuntas. Sehingga

berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan tindak lanjut dengan tujuan permasalahan dalam pembelajaran teratasi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai.

Melihat kenyataan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dalam proses pembelajaran perlu diterapkan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran yang diharapkan adalah model yang meningkatkan rasa semangat belajar, saling berkolaborasi antar peserta didik serta berfikir kritis dalam setiap proses pembelajarannya. Model pembelajaran tersebut adalah model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*.

Model *Cooperative Learning* adalah model pengajaran yang menerapkan pendekatan di mana setelah peserta didik menerima pengajaran dari guru, mereka dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan arahan yang jelas terkait pembelajaran lanjutan dan hasil yang diharapkan. Selain itu, peserta didik juga dibekali panduan tentang proses kerja kelompok yang akan dilakukan dalam pembelajaran selanjutnya (Lathifa, 2024) .

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran *cooperative* ini menggabungkan turnamen akademik dengan kuis dan sistem skor kemajuan peserta didik, di mana peserta didik bersaing mewakili tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik serupa. Model TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, memberikan peran sebagai tutor

teman sebaya, serta menyisipkan unsur permainan dan penguatan. Model ini memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih santai, sambil mendorong rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan aktif dalam belajar (Eviliyanida, 2011).

Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* ini cocok digunakan untuk untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir, memperkaya pengembangan bahasa serta memancing daya ingat, serta mempermudah proses pembelajaran. Selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ini membuat peserta didik berpikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan (Rengen, 2017).

Apabila model pembelajaran ini diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar, aktivitas peserta didik, serta keterampilan guru meningkat.

Keberhasilan dari penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran telah dibuktikan dengan beberapa penelitian berikut: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Putri Adela Sabrina dengan judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Kelas V SD”. Didapatkan kesimpulan hasil penelitian bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terlihat dari hasil analisis menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus pertama 20% peserta didik mencapai KKM, siklus kedua menjadi 80% Serta terjadi peningkatan juga dalam keaktifan peserta didik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yuni Susanti, Dkk. Dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. Didapatkan kesimpulan hasil penelitian bahwa dengan penerapan model ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di lingkungan sekolah. Terlihat dari hasil analisis menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus pertama terdapat 56% peserta didik yang mencapai KKM, dan pada siklus kedua menjadi 88%.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hakim dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKN Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT di Sekolah Dasar”. Yangmana pada siklus 1, 41,18% peserta didik mencapai KKM, pada siklus 2, 87,65% peserta didik mencapai KKM. Didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe tgt dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan penerapan model *Cooperative Learning tipe Team Games Turnament* di atas dengan baik dan maksimal maka hal ini mampu

mencapai tujuan dari model pembelajaran ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dimana peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran karena lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini secara tidak langsung memicu minat peserta didik dalam proses belajar sehingga hal ini membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah yang penulis temukan, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota”.

B. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang masalah, penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota. Adapun tujuan khusus penelitian ini antara lain untuk mendeskripsikan:

1. Perangkat modul ajar yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota.
3. Hasil belajar peserta didik pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan khususnya pada penulis dalam meningkatkan model inovatif disekolah Dasar dan dapat memberikan wawasan tentang penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games* sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, serta dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SD Negeri 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis bermanfaat untuk menambah wawasan serta pengetahuan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan penerapan kurikulum merdeka.
2. Bagi guru, dapat dijadikan pedoman sekaligus bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah dasar yang dipimpinnya.
4. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan bahan pertimbangan untuk tugas-tugasnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV UPTD SDN 01 Balai Panjang Kabupaten Lima Puluh Kota menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, dan penilaian. Hasil penilaian perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 85,4% dengan predikat baik (B). Kemudian meningkat pada siklus II yaitu 95,8% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasanya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dilakukan pengamatan

berdasarkan aspek guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dilaksanakan dengan langkah-langkah: a) Presentasi Kelas; b) belajar dalam kelompok (*teams*); c) permainan (*games*); d) pertandingan (*tournament*); e) mengembangkan dan menyajikan hasil karya. pemecahan masalah. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* berdasarkan aspek guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan siklus I pada aktivitas guru dan peserta didik rata-rata 83,3% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 94,15% dengan predikat sangat baik (SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat.

3. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* yang dilihat dari penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik masing-masing yang mana terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 74,8 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan

adalah 84,8 dengan predikat baik (B). Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi model pembelajaran alternatif dan referensi dalam memilih model pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi sekolah hendaknya dapat memotivasi dan menjadi bahan acuan dalam menciptakan inovasi-inovasi untuk menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam pembelajaran di sekolah.
3. Bagi pembaca hendaknya dapat menambah wawasan tentang pelaksanaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dan dapat dijadikan sebagai alternative model pembelajaran serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- A Nurhasanah, R. P. (2021). Analisis kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah ...*, *Journal.Stkipsubang.Ac.Id*, Cited by 28 (9.33 per Year), 16(19), 64–71.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe 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>
- Aisyah, S., & Agusta, A. R. (2024). Theacher's Learning Strategy For Recognizing The Children's Concept of Numbers. *Early Childhood and Family Parenting Journal*, Vol 4 No 1.
- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D.S. (2024). Studi Pustaka Tentang Karakteristik, Tujuan dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 3 No 2.
- Anggreana, Ginanto, Felicia, Andiarti, Herutami, Alhapip, Iswoyo, hartini, M. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 123.
- Anita, Y., Walid, A., Akmal, A. U., Kenedi, A.K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.

- <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Eka Rismawati. (2019). *PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA LKS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR*. 1(2).
- Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Imansyah, M. N., Matematika, P., & Informasi, P. T. (2023). *ANALISIS KESULITAN GURU DALAM MENYUSUN MODUL AJAR BERBASIS Abstrak : : Pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan guru dalam menyusun modul ajar . Guru diharuskan memiliki keterampilan untuk menyusun modul ajar sec. 02(03)*, 48–54.
- Istiqomah, R. C., Fatmawati, F. A., & Ifadah, A. S. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 446–453. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.562>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). *Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(2).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Muspiroh, N. (2016). Peran kompetensi sosial guru dalam menciptakan efektifitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–19. <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view>

/655

- Ph.D. Ummul Aiman, S. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, F., M.Kes. Masita, M. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020).. *Journal GEEJ*, 7(2), 19–55.
- Putri, K. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel model pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01–06.
- Putri, T. E. S. (2013). Pentingnya Pendidikan Pancasila Sebagai Materi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi (Studi Kasus di Sejumlah Tinggi Teknik Malang). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rahmatina, A. &. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Index Card Match di Kelas V SD NEGERI 9 Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang. *Journal of Basic Education Studies*.
- Rahmatina, T. &. (2021). Peningkatan Hasil belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Scramble Di Kelas V SD Negeri 02 Kubang Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 3826–3831.
- Raudhatul Jannah, B., & Mai Sri Lena. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (Tgt) Di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1393–1402. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5956>
- Rengen, Y. E., Sahputra, R., & ... (2017). Pengaruh model TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2003. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23741>
- Saadah, K. A. W. (2020). Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal: Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Volume 5(Nomor 1), hlm: 131-138. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/7820/3749>
- Salsabilla, I. I., & Jannah, E. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis*