

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DI
KELAS IV SDN 04 TERANDAM
KOTA PADANG**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

HAZILA RIZKINA JULVI
NIM. 22129302

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MURID PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DI
KELAS IV SDN 04 TERANDAM
KOTA PADANG**

Nama : Hazila Rizkina Julvi
NIM : 22129302
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 03 Juli 2026

Mengetahui,

Disetujui oleh,

Kepala Departemen PGSD,

Dosen Pembimbing,



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

Drs. Arwin, S. Pd., M.Pd.

NIP. 197605202008012020

NIP.196203311987031001

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila
Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*
(TGT) Berbantuan *Google Sites* Di Kelas IV SDN 04 Terendam Kota
Padang
Nama : Hazila Rizkina Julvi
NIM/BP : 22129302/2022
Fakultas : Ilmu Pendidikan

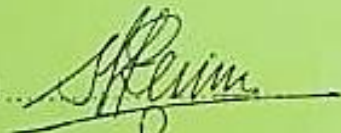
Padang, 03 Juli 2026

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

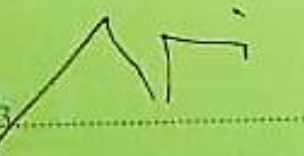
1. Ketua : Drs. Arwin, M.Pd.

1... 

2. Anggota: Dr. Yeni Erita, M.Pd.

2... 

3. Anggota: Dr. Ranti Meizatri, M.Pd.

3... 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hazila Rizkina Julvi

NIM/BP : 22129302

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Berbantuan *Google Sites* di Kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang

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

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

Padang, 03 Juli 2026

Saya yang menyatakan



Hazila Rizkina Julvi

22129302

ABSTRAK

Hazila Rizkina Julvi, 2026: Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Google Sites* di Kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang. Hal ini ditunjukkan dari hasil asesmen formatif dimana sebagian besar peserta belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif Murid, penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif, serta guru kurang mengoptimalkan proses pembelajaran berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites*.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 26 orang pada semester genap Januari-Juni 2025/2026. Data diperoleh berupa hasil pengamatan modul ajar, aktivitas guru dan Murid, serta hasil belajar menggunakan model TGT berbantuan *Google Sites*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Penilaian modul ajar siklus I 85,69% (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I 87,46% (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Aspek peserta didik siklus I 83,89% (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB). Hasil belajar siklus I diperoleh nilai Sikap 76,21 (C), Pengetahuan 81,34 (B), dan Keterampilan 79,32 (C). Meningkat pada siklus II nilai Sikap 87,01 (B), Pengetahuan 90,38 (B), dan Keterampilan 90,98 (B). Dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil belajar, Model *Team Games Tournament* (TGT), *Google Sites*, Pendidikan Pancasila

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 baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi besar 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, sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Google Sites* di Kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan moral maupun material. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitri, M.Pd. selaku kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, M.Pd. selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd. selaku dosen pembimbing peneliti yang telah meluangkan waktu untuk membimbing , memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd. selaku penguji I dan Ibu Dr. Ranti Meizatri, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berarti bagi penulis untuk penyelesaian perbaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah membantu peneliti selama dikampus dan memberikan ilmu, arahan serta bimbingan sehingga terwujudnya skripsi ini.
6. Ibu Aswita Vicosny, S.Pd., M.M selaku Kepala Sekolah SDN 04 Terandam, Ibu Desifitrida, S.Pd. selaku Guru Kelas IV sekaligus sebagai praktisi dalam penelitian

ini dan seluruh staf pengajar di SDN 04 Terandam Kota Padang yang telah bersedia memberikan izin penelitian di kelas IV dan membantu penelitian serta memberikan kemudahan dalam pengumpulan data selama proses pelaksanaan penelitian.

7. Teristimewa kepada keluargaku tercinta Ayah (Julnaidi, S.Pd.), Ibu (Evi Dewi Fitri, S.Pd.), Abang (M. Alfi Da Julvi, S.Pd., Gr.), Adik (Septriana Julvi) dan Tante (Dona Ervientina, S.Pd.), beserta keluarga besar lainnya yang telah memberikan dukungan, semangat, cinta, nasehat dan doa kepada peneliti sehingga peneliti sampai di titik sekarang untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Spesial untuk sahabat terdekat peneliti yaitu Zarifa Ayyasy, S.Si. dan Intan Qumairoh. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik bagi peneliti dan semangat serta dukungan yang tiada henti diberikan kepada peneliti sehingga peneliti bisa melewati fase ini dengan berbagai rintangan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada sahabat Ahli Surga yaitu Intan Nurani, Nia Hartati, Puti Michel Maryam, Meisa Septia, Nur Halijah Harahap, Hamizatul Zahra, Afifah Fitraturrahma, Merry Apriani dan Zhafira Rafianda. Terimakasih telah membuat suana perkuliahan peneliti terasa begitu indah yang penuh canda tawa dan kebahagiaan di perantauan ini, serta perjuangan yang dirasakan bersama untuk memperoleh gelar sarjana secara bersama.
10. Kepada teman PLK peneliti yaitu Rahma Vanesa, Hamida Azahra, Hajratul Amanda, Avrilia dan Hasrul yang telah bersedia bekerja sama dalam menyelesaikan PLK di SDN 04 Terandam Kota Padang yang saat ini menjadi sandaran bagi peneliti ketika diperantauan. Terimakasih telah menjadi teman sejati yang bersedia menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan semangat untuk terus berjuang sampai titik akhir perang.
11. Kepada Sahabat peneliti masa SMA, yaitu Dea Novika, Nindya Shafira, Tiara Widya Putri dan Aprilia Vanessa. Terimakasih masih menemani peneliti sampai sekarang ini yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan 22 BB 07 serta keluarga besar mahasiswa PGSD FIP UNP.
13. Terakhir, teruntuk diri sendiri. Terimakasih Hazila Rizkina Julvi yang telah berjuang hingga sampai di titik ini. Jurusan yang diluar rencana justru sudah membawa saya sejauh ini. Tidak ada kata penyesalan yang ada hanya kata bersyukur terhadap apa yang telah ditakdirkan untuk menjadikan diri yang lebih baik dan layak untuk masa depan. Saya bangga terhadap apa yang telah diperjuangkan selama ini. Jalan yang ditempuh tidaklah mudah, tetapi waktu

mengharuskan saya untuk berjuang hingga titik akhir. Terimakasih sudah menjadi kuat, mari bekerja sama untuk menjadikan diri yang lebih baik lagi.

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

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berfikir.

Padang, 03 Juli 2026

Peneliti



Hazila Rizkina Julvi

NIM. 22129302

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iiii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ixx
DAFTAR BAGAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Perumusan Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Hasil Belajar	14
2. Hakikat Pendidikan Pancasila	18
3. Hakikat Model Kooperatif	23
4. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	26
5. Hakikat Kurikulum Merdeka	32
6. Media Pembelajaran <i>Google Sites</i>	35
7. Modul Ajar.....	42
8. Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbantuan <i>Google Sites</i>	50
B. Kerangka Berpikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	55
1. Pendekatan Penelitian.....	55
2. Jenis Penelitian	56

3. Alur Penelitian	57
B. Setting Penelitian	59
1. Tempat Penelitian	59
2. Waktu Penelitian	59
C. Subjek Penelitian	60
D. Prosedur Penelitian	60
1. Perencanaan Tindakan	60
2. Pelaksanaan Tindakan	61
3. Observasi Tindakan	62
4. Analisis dan Refleksi	62
E. Definisi Operasional	63
F. Teknik Pengumpulan Data	64
G. Instrumen Penelitian	65
H. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Kondisi Awal	71
B. Siklus I Pertemuan I	73
C. Siklus I Pertemuan II	120
D. Siklus II	120
E. Pembahasan Antar Siklus	140
F. Keterbatasan Penelitian	150
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	151
A. Simpulan	151
B. Implikasi	154
C. Rekomendasi	155
DAFTAR PUSTAKA	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Asesmen Formatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Materi Keberagaman Suku, Agama, Budaya dan Bahasa Di Indonesia Kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang Tahun Ajaran 2025/2026	6
Tabel 3. 1 Konversi Pengamatan.....	68
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	76
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	83
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan I.....	87
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan II	101
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	108
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan II	112
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus II.....	123
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	131
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Murid Siklus II.....	134

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	54
Bagan 3. 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Membuka Sites <i>Google Sites</i>	37
Gambar 2. 2 Halaman Awal Goole Sites.....	38
Gambar 2. 3 Halaman Informasi <i>Google Sites</i>	38
Gambar 2. 4 Tampilan Fitur <i>Google Sites</i>	39
Gambar 2. 5 Tampilan Awal <i>Google Sites</i> Setelah DiDesain	39
Gambar 2. 6 Tampilan Link Publikasi	40
Gambar 2. 7 Tampilan Profil Awal <i>Google Sites</i>	40
Gambar 2. 8 Tampilan Menu Bahan Ajar	41
Gambar 2. 9 Tampilan Menu Video Pembelajaran	41
Gambar 2. 10 Tampilan Menu Kuis Online	41
Gambar 4. 1 Grafik peningkatan hasil perencanaan dan pelaksanaan siklus I-II	149
Gambar 4. 2 Grafik peningkatan hasil belajar siklus I-II	149
Gambar 1. 1 Observasi Awal.....	174
Gambar 1. 2 Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN 04 Terandam	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi.....	164
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi	165
Lampiran 3. Hasil Observasi Awal Aspek Guru	166
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru	170
Lampiran 5. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	174
Lampiran 6. Modul Ajar Guru	175
Lampiran 7. Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan 1	186
Lampiran 8. Bahan Ajar Siklus I Pertemuan I	195
Lampiran 9. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	200
Lampiran 10. Hasil Penilaian LKPD Siklus I Pertemuan I.....	202
Lampiran 11. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan I.....	207
Lampiran 12. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan I	235
Lampiran 13. Lembar Penilaian Sikap Siklus 1 Pertemuan 1	239
Lampiran 14. Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus 1 Pertemuan 1	242
Lampiran 15. Lembar Penilaian Keterampilan Siklus 1 Pertemuan 1	244
Lampiran 16. Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	246
Lampiran 17. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	249
Lampiran 18. Hasil Pengamatan Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan I.....	254
Lampiran 19. Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan II.....	257
Lampiran 20. Bahan Ajar Siklus I Pertemuan II.....	269
Lampiran 21. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	274
Lampiran 22. Hasil Penilaian LKPD Siklus I Pertemuan II	277
Lampiran 23. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan II	288
Lampiran 24. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus I Pertemuan II.....	294
Lampiran 25. Lembar Penilaian Sikap Siklus 1 Pertemuan II.....	298
Lampiran 26. Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus 1 Pertemuan II.....	300
Lampiran 27. Lembar Penilaian Keterampilan Siklus 1 Pertemuan II	302
Lampiran 28. Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan II	304
Lampiran 29. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	307
Lampiran 30. Hasil Pengamatan Aktivitas Murid Siklus I Pertemuan II	312
Lampiran 31. Modul Ajar Siklus II.....	316
Lampiran 32. Bahan Ajar Siklus II	327
Lampiran 33. Media Pembelajaran Siklus II	332
Lampiran 34. Hasil Penilaian LKPD Siklus II.....	334
Lampiran 35. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	346
Lampiran 36. Hasil Penilaian Evaluasi Siklus II	351

Lampiran 37. Lembar Penilaian Sikap Siklus II	355
Lampiran 38. Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus II.....	357
Lampiran 39. Lembar Penilaian Keterampilan Siklus II	359
Lampiran 40. Hasil Penilaian Modul Ajar Siklus II.....	361
Lampiran 41. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	364
Lampiran 42. Hasil Pengamatan Aktivitas Murid Siklus II.....	369
Lampiran 43. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	378
Lampiran 44. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	379
Lampiran 45. Surat Izin Penelitian	385
Lampiran 46. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian	386

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan dasar di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan kurikulum. Kurikulum merdeka menjadi kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai pengganti dan pembaharuan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka adalah sebuah pengembangan kurikulum pendidikan yang dirancang untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia melalui pendekatan yang lebih kontekstual, inklusif dan berpusat pada Murid atau saat sekarang ini berbasis *deep learning* atau pembelajaran mendalam (Isnayanti et al., 2025).

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah fondasi bagi kehidupan setiap warga negara yang berperan sebagai panduan untuk menjalani hidup sebagai warga negara yang bermoral dan sejalan dengan prinsip-prinsip Pancasila (Kusmanto A, 2025). Selanjutnya, menurut Zahra, (2025) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan menumbuhkan sikap dan perilaku yang berakar pada nilai-nilai Pancasila agar meningkatkan pengetahuan dan kemampuan Murid untuk memahami, menghayati dan meyakini nilai-nilai tersebut sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dituntut dalam kurikulum merdeka yaitu mengedepankan proses pembelajaran yang aktif,

menyenangkan dan berpusat kepada Murid (*student center*) sehingga dapat menerapkannya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang membuat pembelajaran itu lebih bermakna (Arwin et al. 2022). Namun, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD sering kali menghadapi tantangan seperti kurangnya keterlibatan Murid yang aktif dan antusiasme karena pembelajaran yang kurang menarik dan membuat jenuh Murid. Kurangnya keaktifan dan antusiasme dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila ini terjadi karena beberapa faktor lingkungan belajar seperti: kurang sesuainya media pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang digunakan dengan gaya belajar Murid, kondisi kelas dan waktu pembelajaran yang digunakan, untuk itu guru harus bisa menciptakan inovasi dan kreativitas untuk membuat lingkungan belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi Murid sehingga pelajaran lebih bermakna (Anggraini et al., 2024).

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila guru seharusnya memiliki kemampuan dalam merencanakan pembelajaran yang menyertakan pendekatan pengajaran kreatif dan menarik bagi Murid sehingga pembelajaran itu terasa menyenangkan (Hamimah et al., 2026). Guru harus bisa memberikan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme Murid dalam belajar. Dari paparan tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila guru memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan Murid secara aktif sehingga

pembelajaran tersebut lebih bermakna dan dapat diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhan et al., 2024).

Tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bagaimana cara menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh Murid (Yeni et al., 2021). Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk melakukan inovasi dalam metode, model dan media yang sesuai dengan karakteristik Murid (Desyandri et al., 2021). Melihat pentingnya tujuan dan peranan pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan pada semua jenjang pendidikan. Salah satu upaya yang harus diperhatikan adalah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh Murid setelah mengikuti proses pembelajaran yang sistematis dan terencana yang dapat diamati melalui perubahan pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) dalam mencapai tujuan pembelajaran (Masitoh, 2022). Hasil belajar biasanya melihat bagaimana perubahan Murid dalam berperilaku baik itu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Supaya mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Murid agar menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran

yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) bahan ajar materi dalam proses pembelajaran, (3) keadaan Murid dan (4) fasilitas yang memadai (Fatimah & Faelasup, 2025). Menurut Mutmainnah & Amanda (2024), menyampaikan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar Murid tentu harus memiliki perencanaan yang terencana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan capaian pembelajaran.

Secara mendasar, ekspektasi yang pembaca harapkan sering kali tidak selaras dengan kondisi nyata. Melalui hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 dan 21 November 2025 di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah terkait aspek perencanaan pembelajaran, aspek guru, serta aspek Murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Pertama, dari segi aspek perencanaan pembelajaran peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Modul ajar yang disusun guru belum mencantumkan Capaian Pembelajaran, (2) Pada kegiatan pendahuluan di modul ajar guru tidak terdapat kegiatan berdoa secara bersama-sama dengan Murid, (3) Media pembelajaran yang diterapkan hanya berupa video yang tidak melibatkan Murid, dan (4) Dalam modul ajar guru kurang terdapat kegiatan berdiskusi kelompok antar Murid.

Kedua, dari aspek guru peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga

keterlibatan Murid kurang optimal, (2) Penggunaan media pembelajaran sudah dilakukan, namun pemanfaatannya kurang sepenuhnya melibatkan Murid secara aktif, (3) Pemantauan hasil belajar lebih berfokus pada pencapaian nilai, sementara aspek keterlibatan dan kerja sama Murid selama pembelajaran kurang dinilai secara menyeluruh, (4) Guru kurang memberikan kesempatan kepada Murid untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut peneliti menemukan ada beberapa dampaknya bagi Murid, yaitu: (1) Keaktifan Murid dalam pembelajaran masih kurang optimal, (2) Keberanian Murid untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat masih terbatas, (3) Kurangnya komunikasi dan interaksi sosialisasi di antara teman sebaya, (4) Masih terdapat Murid yang bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru, (5) Antusiasme Murid dalam mengikuti pembelajaran perlu terus dikembangkan agar dapat muncul secara konsisten pada seluruh Murid.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mengakibatkan hasil belajar Murid belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Hal tersebut dilihat dari nilai Asesmen Formatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 dengan materi Keberagaman Suku,

Agama, Budaya dan Bahasa di Indonesia di kelas IV SDN 04 Terandam Kota

Padang pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Asesmen Formatif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Materi Keberagaman Suku, Agama, Budaya dan Bahasa Di Indonesia Kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang Tahun Ajaran 2025/2026

No	Nama Murid	KKTP	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AH	80	70		√
2	AA	80	60		√
3	ASN	80	60		√
4	ARD	80	80	√	
5	AHR	80	60		√
6	AN	80	70		√
7	AF	80	50		√
8	DHP	80	50		√
9	FK	80	60		√
10	FH	80	70		√
11	IIS	80	90	√	
12	IA	80	80	√	
13	JUS	80	90	√	
14	KOA	80	70		√
15	LAD	80	100	√	
16	MA	80	80	√	
17	NAS	80	60		√
18	NTQ	80	80	√	
19	QK	80	50		√
20	RE	80	60		√
21	SPA	80	70		√
22	SDR	80	80	√	
23	SA	80	60		√
24	SG	80	50		√
25	TV	80	80	√	
26	VP	80	60		√

Sumber: Daftar Nilai Guru Kelas IV SDN 04 Terandam, (2025)

Berdasarkan data yang tersedia di tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar Murid kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yakni 80. Dari total 26 Murid hanya 9 orang yang mencapai KKTP dan 17 orang yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar Murid dapat meningkat.

Upaya untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, menarik dan mampu meningkatkan partisipasi Murid dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Slavin (2015), model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen kerja sama tim dengan kompetisi individu. Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu cara belajar kooperatif yang mengelompokkan Murid menjadi tim kecil berisi 4 – 6 orang dengan latar belakang yang beragam seperti kemampuan belajar yang berbeda, jenis kelamin, keyakinan agama, serta asal suku agar semua bisa saling mendukung dan belajar bersama dalam suasana yang penuh toleransi dan kebersamaan (Sugiata, 2019).

Efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) seringkali terkendala oleh keterbatasan media dalam menyelenggarakan turnamen secara efisien dan menarik. Di sinilah integrasi media teknologi digital menjadi solusi yang relevan dengan globalisasi. *Google Sites* adalah media pembelajaran berbasis web yang muncul sebagai salah satu platform yang *user friendly* dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Hidayat & Wijaya (2022), media *Google Sites* ini memiliki beberapa unggulan seperti: (1) media ini berupa *websites* sehingga mudah untuk diakses, (2) membuka *websites* ini tidak membutuhkan waktu yang lama dan bisa dibuka secara gratis, (3) bisa memuat bahan ajar, video, gambar, kuis dalam satu tempat.

Peneliti menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* ini untuk menangani masalah tersebut dengan alasan sebagai berikut: (1) Model ini melibatkan semua Murid dalam kegiatan tanpa membedakan status mereka, (2) Murid berperan sebagai tutor teman sebaya dan terdapat elemen permainan, sehingga mereka dapat saling mendukung, bertukar pandangan dan berbagi pengetahuan, (3) Murid menjadi aktif selama proses belajar karena mereka bisa belajar sambil bermain, (4) Model ini menciptakan suasana pembelajaran yang menarik karena mendorong kolaborasi dan solidaritas antar Murid dalam kelompok, (5) Murid memberikan umpan balik yang cepat melalui aktivitas kuis atau turnamen online.

Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* memiliki beberapa kelebihan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, model ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan Murid karena menggabungkan unsur kompetisi dalam TGT dengan media digital yang interaktif melalui *Google Sites* (Fadilah, 2020). Kedua, *Google Sites* berfungsi sebagai wadah pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengorganisir materi, tugas dan pelaksanaan turnamen yang sekaligus melatih kemandirian belajar Murid (Hidayat & Wijaya, 2022). Ketiga, kerja sama kelompok dalam penerapan model TGT mendorong kolaborasi antar Murid, sementara sistem turnamen digital memastikan setiap anggota memahami materi untuk keberhasilan kelompoknya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan model TGT dengan berbantuan media digital seperti: (Ulhaq et al., 2025) dengan judul penelitian Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Wordwall* Pada Murid Kelas V. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian ini menggunakan media web *Google Sites* yang telah berisi bahan ajar, video pembelajaran dan kuis online, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media *Wordwall* saja. Penelitian selanjutnya oleh (Rani, 2022) dengan judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Perbedaan penelitian ini dengan

penelitian terdahulu yakni penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila bukan Matematika. Hal ini sama juga ditemukan oleh penelitian (Ichda et al., 2023) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila bukan IPAS dan pada penelitian ini menggunakan media *Google Sites*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Google Sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD dalam konteks Kurikulum Merdeka. Integrasi antara model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Google Sites* merupakan sebuah kombinasi yang diduga kuat untuk masa yang akan datang dan dapat memecahkan masalah di kelas IV SDN 04 Terandam. Model *Team Games Tournament* diharapkan mampu memperbaiki masalah yang ada di kelas IV SDN 04 Terandam dengan bantuan media pembelajaran *Google Sites*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan**

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Google Sites* di Kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang”.

B. Perumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah secara umum yaitu: “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Google Sites* di Kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang?

Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang?
3. Bagaimana hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terendam Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.

Secara khusus, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mendeskripsikan:

1. Modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.
3. Hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SD Negeri 04 Terandam Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teoritis dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan informasi dan masukan dalam mengaplikasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam memberikan pembelajaran yang inovatif bagi murid dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites*.
- c. Bagi Murid, untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga Murid menjadi lebih menguasai dan terampil dalam proses pembelajaran dengan penerapan model

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* agar hasil belajar meningkat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- d. Bagi Kepala Sekolah, untuk dijadikan acuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* dalam upaya memberikan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolahnya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara umum yaitu tentang peningkatan hasil belajar murid menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang yaitu pada penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media pembelajaran digital *Google Sites* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid. Peningkatan tersebut terlihat secara konsisten dan bertahap dari Siklus I ke Siklus II, baik pada kualitas perencanaan berupa modul ajar, aktivitas guru dan murid selama pelaksanaan tindakan, hingga pencapaian ketuntasan nilai murid secara klasikal yang telah berhasil memenuhi atau melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang.

Secara khusus data hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Google Sites* di kelas IV SDN 04 Terandam Kota Padang dapat disimpulkan sebagai berikut: