

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS V SD NEGERI 21 PILUBANG
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh
AHMAD KHAIRI TSANI
NIM. 21129156/2021**

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

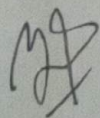
PERSETUJUAN SKRIPSI
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS V SD NEGERI 21 PILUBANG
KABUPATEN AGAM

Nama : Ahmad Khairi Tsani
Nim : 21129156
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

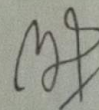
Padang, Mei 2026

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing



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



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

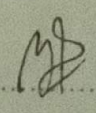
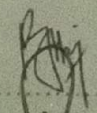
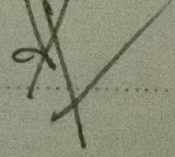
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model *Team
Games Tournament* Di Kelas V SD Negeri 21 Pilubang
Kabupaten Agam
Nama : Ahmad Khairi Tsani
NIM/BP : 21129156/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2026

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.	1. 
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd.	2. 
Anggota	: Prof. Drs. Syafri Ahmad, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Khairi Tsani

Nim : 21129156

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Menggunakan Model *Team Games Tournament* Di Kelas V SD Negeri
21 Pilubang Kabupaten Agam

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 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, 21 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Ahmad Khairi Tsani

NIM. 21129156

ABSTRAK

Ahmad Khairi Tsani 2025 : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Di Kelas V SD Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih rendah, Pada saat proses pembelajaran Peserta didik terlihat kurang aktif, Peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa peserta didik yang mengantuk dan bosan saat pembelajaran, serta keberanian peserta didik berbicara untuk mengemukakan pendapat masih kurang, sehingga pada saat proses pembelajaran masih berpusat kepada guru atau teacher centred. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Team Games Tournament di kelas V SDN 21 Pilubang Kabupaten Agam.

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. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas IV SDN 21 Pilubang Kabupaten Agam yang berjumlah 23 orang. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model Team Games Tournament.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 85% (B), meningkat pada siklus II menjadi 90% (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 81,3% (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,7% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 81,3% (B), meningkat pada siklus II menjadi 91,7% (SB). Ketiga, hasil belajar peserta didik siklus I dari penilaian aspek sikap diperoleh peserta didik yang menonjol 6 orang positif dan 4 orang negatif. Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 diperoleh peserta didik yang menonjol 5 orang positif dan 3 orang negatif, kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan peserta didik yang menonjol 6 orang positif dan 1 orang negatif. Kemudian hasil belajar peserta didik di lihat dari aspek pengetahuan dan keterampilan siklus I diperoleh rata-rata 79,6 (C), meningkat pada siklus II menjadi 91,2 (SB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam.

Kata Kunci : Hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Team Games Tournamnet*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT. atas berkah rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Team Games Tournament Di Kelas V Sd Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam”. Seterusnya shalawat beserta salam peneliti kirimkan kepada Allah, mudah-mudahan disampaikan oleh Allah kepada suri tauladan kita semuanya yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini.

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). Dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd sebagai Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan petunjuk, motivasi dan bimbingan, nasehat dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sebesar- besarnya atas segala bantuan yang bapak berikan dan selalu menyemangati dan menginspirasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd. sebagai dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Drs. Syafri Ahmad S.Pd., M.Pd., Ph.D sebagai dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Zilkamal, S.Ag selaku Kepala Sekolah SDN 21 Pilubang kabupaten Agam, Ibu Firawati, S.Pd., selaku Guru kelas dan seluruh staf pengajar di SDN 21 Pilubang kabupaten Agam yang telah memberi izin penelitian di kelas V dan membantu dalam penelitian serta memberikan kemudahan dalam pengumpulan data selama proses pelaksanaan penelitian.

7. Keluarga yang saya sayangi Bapak Aprismen dan Ibu Indra Dewi, Abang saya Abiyyu Aulia Rahman dan adik saya Faiza Salsa Septiani, serta semua keluarga besar saya yang telah memberikan doa, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan seksi 21 BKT 11, teman-teman PGSD angkatan 2021, dan teman seperbimbingan yang telah memberikan semangat, informasi serta bantuannya.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu terima kasih banyak atas semua doa, semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Padang, mei 2026



Ahmad Khairi Tsani

NIM. 21129156

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	13
1. Hasil Belajar.....	13
2. Modul Ajar Pendidikan Pancasila.....	20
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	24
4. Model Team Games Tournament.....	28
B. Kerangka Teori	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian.....	38
1. Tempat Penelitian	38
2. Subjek Penelitian	38
3. Waktu/Lama Penelitian	39
B. Rancangan Penelitian.....	39
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
2. Alur Penelitian	41

3. Prosedur Penelitian	43
C. Data dan Sumber Data	46
1. Data Penelitian.....	46
2. Sumber Data	47
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	47
1. Teknik Pengumpulan Data	47
2. Instrumen Penelitian	49
E. Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Hasil Siklus I Pertemuan I	52
2. Hasil Siklus I Pertemuan II.....	77
3. Hasil Siklus II	100
B. Pembahasan	123
1. Siklus 1	123
2. Siklus 2	132
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.	
A. Simpulan.....	137
B. Saran	139
DAFTAR RUJUKAN	140

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Formatif Pendidikan Pancasila Peserta

Didik pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 21 Pilubang...8

Tabel 3.2 Kriteria Taraf Keberhasilan 46

Tabel 4.3 Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 60

Tabel 4.4 Hasil analisa Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I 64

Tabel 4.5 Hasil analisa Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan I 67

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1 Pertemuan 1 69

Tabel 4.7 perolehan skor tim pertemuan 1 siklus 1 70

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1 Pertemuan 1 72

Tabel 4.9 Modul siklus I pertemuan 2 84

Tabel 4.10 Hasil analisa Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 87

Tabel 4.11 Hasil analisa Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2 90

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 1 Pertemuan 2 92

Tabel 4.13 perolehan skor tim pertemuan 2 siklus 1 94

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1 Pertemuan 2 95

Tabel 4.15 Pengamatan modul ajar siklus 1I 107

Tabel 4.16 Hasil analisa Aktivitas Guru Siklus II 110

Tabel 4.17 Hasil analisa Aktivitas Peserta Didik Siklus II 114

Tabel 4.18 Hasil penilaian pengetahuan siklus II 116

Tabel 4.19 perolehan skor tim siklus II 117

Tabel 4.20 Hasil penilaian keterampilan siklus II 119

Tabel 4.21 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Siklus I 131

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 1 Kerangka Teori	37
Bagan 2 Alur Penelitian Tindakan Kelas	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I – II...136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus 1 Pertemuan 1.....	147
Lampiran 2 Bahan Ajar.....	164
Lampiran 3 Media Pembelajaran	169
Lampiran 4 LKPD.....	170
Lampiran 5 Team Games Tournament	175
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Evaluasi siklus I pertemuan I.....	171
Lampiran 7 Penilaian Sikap Siklus 1 Pertemuan 1	179
Lampiran 8 Hasil Penilaian Evaluasi Siklus 1 Pertemuan 1	180
Lampiran 9 Lembar Penilaian Keterampilan Siklus 1 Pertemuan 1	184
Lampiran 10 Lembar Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus 1 Pertemuan 1	186
Lampiran 11 Rekapitulasi perolehan skor Team Games Tournament pertemuan I siklus I.....	188
Lampiran 12 Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	189
Lampiran 13 Pengamatan Pelaksanaan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	194
Lampiran 14 Pengamatan Pelaksanaan Aspek peserta didik Siklus I Pertemuan I.....	200
Lampiran 15 Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus I Pertemuan II	206
Lampiran 16 Bahan Ajar.....	223
Lampiran 17 Media Pembelajaran	228
Lampiran 18 LKPD.....	229

Lampiran 19 Team Games Tournament	234
Lampiran 20 Kisi – Kisi Soal Evaluasi siklus I pertemuan II.....	236
Lampiran 21 Lembar Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan II	238
Lampiran 22 Hasil Penilaian Evaluasi Evaluasi siklus 1 Pertemuan II	239
Lampiran 23 Lembar Penilaian Keterampilan siklus 1 Pertemuan II.....	243
Lampiran 24 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan Dan Keterampilan Siklus I Pertemuan II.....	245
Lampiran 25 Rekapitulasi perolehan skor Team Games Tournament pertemuan 2 siklus 1	247
Lampiran 26 Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan II.....	248
Lampiran 27 Pengamatan Pelaksanaan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	253
Lampiran 28 Pengamatan Pelaksanaan Aspek peserta didik Siklus I Pertemuan II	259
Lampiran 29 Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus II	265
Lampiran 30 Bahan Ajar	282
Lampiran 31 Media pembelajaran	286
Lampiran 32 LKPD.....	287
Lampiran 33 Team Games Tournament	393
Lampiran 34 Kisi - Kisi Soal Evaluasi siklus II.....	295
Lampiran 35 Lembar Penilaian Sikap Siklus II	297
Lampiran 36 Lembar Penilaian Evaluasi Siklus II	298
Lampiran 37 Lembar Penilaian Keterampilan Siklus II	302
Lampiran 38 Lembar Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II.....	304
Lampiran 39 Rekapitulasi perolehan skor Team Games Tournament	

Siklus II.....	306
Lampiran 40 Pengamatan Modul Ajar Siklus II	307
Lampiran 41 Pengamatan Pelaksanaan Aspek Guru Siklus II.....	312
Lampiran 42 Pengamatan Pelaksanaan Aspek peserta didik Siklus II	318
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	324
Lampiran 44 Modul Ajar Guru	325
Lampiran 45 Dokumentasi dan observasi	337
Lampiran 46 Dokumentasi kegiatan	344
Lampiran 47 Keterangan penelitian	347

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka berfokus mengasah minat dan bakat peserta didik sedini mungkin. Fokus yang ingin dicapai dalam kurikulum merdeka ini merupakan materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah (Marsela Yulianti et al., 2024). Konsep kurikulum merdeka merupakan perwujudan yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran yang esensial (*student centered learning*). Kebijakan merdeka belajar ini bertujuan agar setiap guru, peserta didik, dan stakeholder mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Muslimin et al., 2023).

Tujuan kurikulum merdeka ini adalah untuk perbaikan sumber daya manusia dan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Vhalery et al., 2024). Tidak hanya itu, pendidikan yang menerima kurikulum merdeka ini mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, peran setiap jenjang pendidikan sangat

dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari kurikulum merdeka ini. Khususnya pada jenjang pendidikan di sekolah dasar. Selain itu, kurikulum merdeka ini juga memiliki tujuan untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang terkesan rumit dan tidak bisa memenuhi capaian kompetensi peserta didik (Rani et al., 2023).

Menurut Kepala Badan Standar Kurikulum Asesment Pendidikan (BSKAP) kurikulum merdeka ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: (1) Lebih sederhana dan mendalam. Banyak orang selama ini menyadari jika materi sekolah sangat padat, sehingga guru kesulitan untuk berdiskusi. Dengan adanya kurikulum merdeka ini, guru akan lebih fokus pada pembelajaran. Mendalam, bermakna, dan tidak buru-buru serta menyenangkan, (2) Kurikulum merdeka bisa membuat peserta didik, guru, dan sekolah lebih merdeka, karena dengan kurikulum merdeka ini pihak-pihak yang terlibat langsung dapat memilih kurikulum mana yang akan dikembangkan. Sedangkan bagi guru, kecepatan mengajar bisa disesuaikan dengan kebutuhan murid, (3) Pembelajaran pada kurikulum ini lebih relevan dan interaktif karena pembelajaran dilakukan melalui berbagai kegiatan proyek yang akan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik mengeksplorasi isu-isu aktual untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang penting didalam membentuk sebuah warga negara yang hidup untuk selaras dengan Pancasila dan

UUD 1945 (Sulastri et al., 2012). Hakekat pembelajaran Pancasila adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan Negara (Reinita & Walidi, 2021). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mulai diterapkan dikelas pada tahun pelajaran 2022-2023 (Fadila, Anita, Walidi, 2024). Pendidikan Pancasila diajarkan mulai tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pendidikan Pancasila sebagai fondasi nilai-nilai kebangsaan di Indonesia memiliki peran krusial dalam membentuk karakter generasi muda (Rizki et al., n.d.). Salah satu materi dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah keragaman budaya Indonesiaku. Pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya Indonesia penting untuk menumbuhkan sikap menghargai, menghormati, dan melestarikan keberagaman demi persatuan bangsa. Untuk mendukung hal ini, diperlukan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung sebagai alat bantu agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Agar dapat menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif, dan kritis tentu seorang pendidik yang profesional harus memperhatikan beberapa hal diantaranya; (1) memusatkan pembelajaran kepada peserta didik, (2) memberikan pembelajaran secara nyata kepada peserta didik, (3) memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat meningkatkan rasa ingin tau peserta didik dan mampu membuat peserta

didik berpikir secara kritis,(4) mengajarkan peserta didik untuk mampu belajar kelompok dalam diskusi baik itu sesama teman ataupun dari guru kepada peserta didik. Dengan memusatkan pembelajaran kepada peserta didik tentu itu akan membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi pembelajaran tersebut diberikan kepada peserta didik dengan contoh yang nyata atau sesuai dengan pengalaman langsung mereka dapat dipastikan pembelajaran tersebut akan bertahan lama dalam ingatan mereka. Ditambah dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan yang dapat meningkatkan rasa ingin tau peserta didik bahkan sampai peserta didik berpikir secara kritis. Hal tersebut akan berimbas pada hasil belajar peserta didik dimana hasil belajar peserta didik tersebut akan meningkat.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah dilaksanakan program kegiatan belajar tertentu dapat dilihat dari nilai raport yang secara nyata dapat dilihat dalam bentuk angka-angka(Amalia, 2019). Keberhasilan seorang guru diukur dari keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar yang dicapainya. Sejalan dengan pendapat Setiyawan dan Yunianta (2018 :162) “rendahnya hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari minimnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran”. Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal menunjukkan hasil yang optimal ditunjukkan dengan Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsic pada diri peserta didik. Hal ini di dukung oleh Kurniawan (2018) hasil belajar merupakan perubahan atau peralihan tingkah

laku yang relatif tetap pada seseorang yang diwujudkan oleh adanya kemampuan responsivitas, yang jika di ulang dan di perkuat akan bertambah baik. Menurut Winkel (dalam nurita, 2018) hasil belajar adalah kemampuan dalam diri yang menjadi kepunyaan pribadi seseorang yang memungkinkan seseorang melakukan sesuatu dengan kemampuan.

Setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk merealisasikan diri sesuai dengan manfaatnya. Hanya saja dalam prosesnya peserta didik kebanyakan kehilangan konsentrasi atau fokus mereka dalam proses belajar mengajar. Suatu pembelajaran yang kurang menimbulkan minat siswa adalah pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak menimbulkan antusias pada diri siswa ketika mengikuti pembelajaran (Reinita & Andrika, 2017). Cukup banyak komponen yang berhasil mempengaruhi hasil belajar, salah-satunya ialah penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan (Marza, Adnan, Fitria, & Montesori, 2019). Model pembelajaran adalah pendekatan terstruktur yang mengubah rencana pembelajaran menjadi kegiatan nyata dan berdasarkan pengalaman, yang memungkinkan siswa mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran tertentu (Reinita, 2020). Faktor model pembelajaran dianggap cukup penting, karena tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga berperan dalam menentukan keaktifan siswa (Reinita & Hidayat, 2018). penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran berjalan yang efektif (Sari & Fitria, 2019).

Model pembelajaran berperan penting dalam hal ini. Model pembelajaran adalah cara, teknik, atau perencanaan yang akan digunakan untuk mendesain kondisi belajar dikelas (Fauza & Fitria, 2020;). Memahami siswa agar nantinya mampu menyediakan pengalaman-pengalaman pembelajaran menarik, bernilai, secara intrinsik memotivasi, menantang, dan berguna bagi mereka, (Desyandri & Vernanda, 2017). Model pembelajaran kooperatif mengajak peserta didik belajar secara berkelompok untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Maharani & Reinita (2020) mengemukakan bahwa model Pembelajaran kooperatif ialah peserta didik melaksanakan pembelajaran secara berkelompok dengan tugas-tugas yang telah ditentukan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif ini, menurut Reinita (2013), dapat membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosialnya untuk masa depan mereka di masyarakat. Selain itu, model yang dipilih harus mempertimbangkan tahap perkembangan siswa, kemampuan belajar, dan kebutuhan individu (Reinita et al., 2017). Menurut Reinita & Andrika (2017:63) model pembelajaran yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah serta dapat berbagi dalam menyampaikan informasi yang didapat.

Berdasarkan observasi yang Peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 21 Pilubang kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam di kelas V yang dimulai pada tanggal 4 oktober 2024, Peneliti menemukan beberapa masalah pembelajaran

baik dari aspek perencanaan proses pembelajaran, aspek guru, dan aspek peserta didik yang belum sesuai dengan kriteria pembelajaran efisien dan efektif pada pembelajaran di kelas.

Pertama, permasalahan yang terdapat dalam modul ajar (1) Dalam merancang modul ajar guru belum mengembangkan model-model pembelajaran, (2) didalam modul ajar tidak di jabarkan model pembelajaran yang digunakan, melainkan hanya berdiskusi secara konvensional. Kedua, permasalahan yang terdapat pada aspek guru (1) Dalam pembelajaran kurang berpusat pada peserta didik sebab guru hanya melakukan tanya jawab dengan beberapa peserta didik saja, (2) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru atau teacher centered. Ketiga, permasalahan yang terdapat pada aspek peserta didik (1) Peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) Peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa peserta didik yang mengantuk dan bosan saat pembelajaran, (3) Peserta didik mudah merasa bosan pada saat pembelajaran, (4) Peserta didik kurang mampu memecahkan masalah sendiri karena terbiasa menerima penyampaian materi dari guru. (5) Ketika berdiskusi kelompok, peserta didik kurang berinteraksi dengan peserta didik lainnya, (6) Peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya karena merasa takut dan kurang percaya diri, (7) Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS

TABEL 1.1 DAFTAR NILAI FORMATIF PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 21 PILUBANG KABUPATEN
AGAM

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pendidikan pancasila	Tuntas	Tidak Tuntas
1	ATEQ	78	✓	
2	AFA	75	✓	
3	ARH	64		✓
4	AA	62		✓
5	AW	70		✓
6	FIK	70		✓
7	FH	68		✓
8	FA	80	✓	
9	FJA	82	✓	
10	FHG	84	✓	
11	FP	68		✓
12	LZ	70		✓
13	KM	70		✓
14	LAS	82	✓	
15	MANF	66		✓
16	MAAT	76	✓	
17	MA	70		✓
18	MR	70		✓
19	NDA	86	✓	
20	RA	70		✓
21	SW	70		✓
22	SAH	70		✓
23	VAS	80	✓	
Jumlah		1681	9	14
Rata-rata		73,10%		
Jumlah Ketuntasan			36,36%	63,63%

Sumber : Data sekunder Nilai Formatif Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam

Dari tabel di atas terlihat rata-rata formatif Peserta didik kelas V di SD Negeri 21 Pilubang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan, yaitu 71 - 80. Dari 23 Peserta didik, hanya

sebanyak 9 Peserta didik yang mencapai KKTP. Sedangkan 14 peserta didik nilainya di bawah KKTP. Jika dihitung persentasenya adalah sebanyak 36,36% peserta didik yang memenuhi KKTP dan 63,63% peserta didik belum mencapai ketuntasan. Melihat kenyataan tersebut, maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar di kelas. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh seorang guru adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat, yaitu memilih model yang mampu membuat seluruh peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan adalah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model *Team Games Tournament* ini dipilih karena model ini yang cocok untuk mengatasi permasalahan yang Peneliti temukan dalam sekolah tersebut. Dimana *Team Games Tournament* memiliki banyak keunggulan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan pancasila yang sesuai dengan tujuan pada kurikulum merdeka. Salah satu keunggulan model *Team Games Tournament* ini yaitu Dapat mendorong serta memotivasi peserta didik dalam belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan dalam upaya mengatasinya peneliti melakukan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model *Team Game Tournament* Di Kelas V Sd Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model *Team Game Tournament* di kelas V SD negeri 21 pilubang Kabupaten Agam?

Secara khusus perumusan masalah dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimana Peningkatan Rancangan Modul Ajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?
2. Bagaimana peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan rancangan Modul Ajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.
2. Peningkatan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, secara teoritis yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 21 Pilubang Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan langkah-langkah Model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, untuk meningkatkan wawasan dan masukan atau acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
3. Bagi sekolah, menjadi suatu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran serta menjadi bahan pertimbangan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Simpulan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas V SD Negeri 21 pilubang kabupaten Agam.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan Hasil Pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan pancasila dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran. Modul ajar dirancang dengan langkah-langkah Kooperatif tipe TGT menurut Slavin dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal. 2. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok). 3. Tahap Permainan (Game Tournament). 4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok. Hasil pengamatan modul ajar siklus I dengan rata-rata 85% dengan kualifikasi baik (B). Dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 90% dengan kualifikasi baik (SB).

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* (TGT) dilihat dari keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan berdasarkan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan persentase nilai yang diperoleh rata-rata adalah 81,3% (B) dengan kriteria baik. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 91,7% (SB) dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada aktivitas peserta didik pada siklus I dengan persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah 81,23% (B) dengan kriteria baik. Pada siklus II dengan persentase nilai 91,7% (SB) dengan kriteria sangat baik. Dari hal ini, terlihat bahwa ada peningkatan dari kegiatan mengajar guru dan aktivitas peserta didik pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II.
3. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 21 Pilubang Kabupaten Agam telah mencapai target yang ingin dicapai. Pada siklus I dan Siklus II dari aspek sikap mengalami peningkatan, baik itu yang dari awalnya banyak peserta didik dengan kualifikasi cukup (C) menjadi lebih baik dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Pada hasil belajar Peserta Didik rata-rata nilai penilaian pengetahuan dan keterampilan pada siklus I memperoleh 79,4 dan siklus II memperoleh rata-rata 91,2. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 21 Pilubang menggunakan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik, serta menumbuhkan keberanian peserta didik dalam berbicara dan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Numbered Head Together dapat meningkat

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model Team 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 Team Games Tournament dalam pembelajaran.
3. Bagi pembaca hendaknya dapat menambah wawasan tentang pelaksanaan model Team Games Tournament dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran serta harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan

DAFTAR RUJUKAN

- A.M,Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta : PT.Raja Grafin-do Persada.
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021) “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD.” *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772-783.
- Anita et al (2022) Anita, Y., Walidi, 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>
- Annisa, I. S., & Fitria, Y. (2021). “Pengembangan Bahan Ajar Klasifikasi Materi Terintegrasi Matematika Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa PGSD.” *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1754 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1019>
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Jakarta*: PT, Rineka Cipta. 2014
- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 150–153.
- Ayu, M. P., & Taufik, T. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Literatur). *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 421–432. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10468>
- Desyandri, Dori, And Vernanda. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah.” Seminar Nasional HDPGSD Wilayah 4:163–74. https://Ejournal.Unpatti.Ac.Id/Ppr_Paperinfo_Lnk.Php?Id=1720.
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). *Perbedaan Motivasi Dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi Dan Rendah Serta Implikasi Dalam*

- Bimbingan Dan Konseling*. Konselor, 4(1), 26. <https://doi.org/10.24036/02015416452-0-00>
- Edlis, U. S., & Alwi, N. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 575–584.
- Edlis, U. S., & Alwi, N. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 575–584.
- Fauza, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2685–2692
- Fitri, A. J., & Desyandri. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Menggunakan Model Problem-Based Learning Berbasis Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(2), 425–437. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14507>
- Fitri, A. R. U., & Ariani, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Web Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah ...*, 11, 400–410. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14502>
- Fitria, Yanti, dkk. 2019. Perbedaan Model Children's Learning In Science (CLIS) Dan Model Scientific Terhadap Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02)
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati, I., & Masniladevi, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 4606–4611. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6440>

- Lubis, Maulana Arafat. 2020. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: *Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). *Analisis Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SDN Batujaya di Era Pandemi Covid-19*. Arzuzin, 1(1), 137-150
- Maharani, R.A., & Reinita. (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Course Review Horay terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1540–1551.
<https://jptam.org/index.php/jptamm/article/view/619>
- Mahmudi and Wahidah, N. I., Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Fakultas Vokasi, *Tadarus Tarbawy*, vol. 5, no. 2, 2023.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Marza, A., Adnan, F., Fitria, Y., & Montesori, M. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.27>
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5 (2), 130-138.
- Mindarsih, M. (2021). PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DALAM MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA KELAS X SMK PGRI 2 EDUTAMA.
<http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/1622/>
- Nori Rayfan Fadila, Yesi Anita, Atri Walidi, H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V UPT SDN 26 Tanjung Bonai Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1

- Nugroho, D. A. (2017). *Penguatan Ecological Citizenship melalui Penerapan Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Masyarakat. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III* p-ISSN, 2598, 5973.
- 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.
- Nurchaya, D. K. (2019). Analisis Dekadensi Moral dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 4, 114-121
- Nurhidayah, D., Sumarna, S., & Suhendar, I. F. (2021). Peranan mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam mengembangkan budaya demokratis. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 11(2).
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Matematika* Sebelas april, 140-141.
- Putri & Reinita. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Tenatik Terpadu Dengan Model Prolem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral And Civic Education*. 2 (1).
- Rahimah. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ansiru PAI*, 6 (1), 92-106.
- Rahman, A., & Suharno, S. (2020). Pelaksanaan Pendidikan Politik melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kesadaran Politik Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 282-290.
- Rani, P. R., Asbari, M., Ananta, V., & Alim, I. (2023). Kurikulum Merdeka : Transformasi Pembelajaran yang Relevan, Sederhana, dan Fleksibel. *Journal of Information System and Management*, 02(06), 78–8
- Reinita (2013). Model Listening Team. *Jurnal ilmiah ilmu pendidikan*, XIII(1), 34–39.

- Reinita dan Andrika. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Tipe Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1 (2).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Reinita dan Andrika. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Tipe Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1 (2).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Reinita, & Hidayat, M. T. (2018). Pelatihan model pembelajaran kooperatif tipe listening team bagi guru sekolah dasar kecamatan tanjung mutiara kabupaten agam.
- Reinita, & Hidayat, M. T. (2018). Pelatihan model pembelajaran kooperatif tipe listening team bagi guru sekolah dasar kecamatan tanjung mutiara kabupaten agam.
- Reinita, R., & Andriski, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 61-73.
- Reinita, R., & Walidi, A. (2021). PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN PKN ABAD 21 (Issue May 2020)
- Reinita, S. F., Fatihah, S. N., & Menia, A. (2017). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Di Kelas VI A Sdn 10 Sapiran Kota Bukittinggi.
- Ridwan Abdullah Sani. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Rizki, D., Walidi, A., Anita, Y., & Indrawati, T. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN WORDWALL KELAS IV SDN 076/II TENAM CANDI KABUPATEN BUNGO*. 3(2), 150–156.
- Sagita Mawaddah, F., & Keguruan dan, F. (2023). *Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar*. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13

- Saputra, R., & Matsum, J. H. (2023). *PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 3 PONTIANAK*. 2, 87–96
- Sardiman. (2014). *Interaksi Dan Motivasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, D., & Mayasari. (2021). *soft skill*. *Scioentific Journals of Economic Education*, 5 (1), 1-42.
- Singgih D. Gunarsa. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 413–420. <https://doi.org/10.29210/30032075000>
- Tondok, W. S., Kalangi, J. B., & Rompas., W. (2023). 3 1,2,3. 23(5), 49–60.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Warahmah, M., & Walidi, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Sekolah Dasar*. 11(1), 2023. <http://dx>