

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE  
LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DI KELAS IV  
SD NEGERI 15 ULU GADUT KOTA PADANG**

Ikhsan<sup>1</sup>, Yesi Anita<sup>2</sup>, Fikhen Tri Wulandari<sup>3</sup>, Reinita<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Padang  
<sup>1</sup>ikhsanselah@gmail.com, <sup>2</sup>yesianita@fip.unp.ac.id,  
<sup>3</sup>fikhenuland@fip.unp.ac.id, <sup>4</sup>reinita.rei@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to describe the improvement of student learning outcomes in Pancasila Education learning using the Cooperative Learning model of the Team Games Tournament type in class IV of SDN 15 Ulu Gadut, Padang City. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative approaches. This research was conducted in two cycles, cycle I with two meetings and cycle II with one meeting. The subjects of the study were teachers (researchers) and students totaling 23 students consisting of 9 male students and 14 female students. The results of this study showed an increase: 1) The average implementation of the learning module in cycle I was 87.5% (B) increasing in cycle II to 95.83% (A). 2) The implementation of teacher activities in cycle I averaged 85.71% (C) increasing in cycle II to 96.42% (A). 3) The implementation of student activities in cycle I averaged 87.49% (B) increasing in cycle II to 96.42% (A). 4) The average student learning outcomes in cycle I were 75.37 (D) increasing to 89.07 (B) in cycle II.*

*Keywords: learning outcomes, pancasila education, team games tournament model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan peserta didik yang berjumlah 23 peserta didik terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pada: 1) Modul ajar siklus I rata-rata 87,5% (B) meningkat pada siklus II 95,83% (A). 2) Pelaksanaan aktivitas guru siklus I rata-rata 85,71% (C) meningkat pada siklus II 96,42% (A). 3) Pelaksanaan aktivitas peserta

didik siklus I rata-rata 87,49% (B) meningkat pada siklus II 96,42% (A). 4) Hasil belajar peserta didik siklus I rata-rata 75,37 (D) meningkat pada siklus II 89,07 (B).

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, model *team games tournament*

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum Merdeka adalah program Pendidikan yang diluncurkan oleh pemerintah Indonesia untuk memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam menyusun kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lokal, karakteristik peserta didik, dan tantangan global. Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme peserta didik, serta meningkatkan kreativitas, kemandirian, kecerdasan sosial, dan keterampilan peserta didik (Erwin 2023).

Pergantian kurikulum yang awalnya adalah Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka juga dapat membuat beberapa perubahan atau pergantian dalam beberapa hal. Salah satunya yaitu pergantian dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diganti menjadi Pendidikan Pancasila. Hal ini berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Pasal 40 Nomor 57 Tahun 2021 ini menjelaskan bahwa kurikulum

harus mencakup mata pelajaran wajib, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perubahan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila tidak mengubah fokus pembelajaran, kedua pembelajaran ini tetap berfokus pada Pancasila, Undang-Undang Dasar Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia (Nasution & Rambe, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk sebuah warga negara yang hidup untuk selaras dengan Pancasila dan Undang Undang 1945. Pada pembelajaran Pendidikan peserta didik diharapkan dapat antusias dan berperan aktif selama proses belajar (Juliana, dkk, 2024).

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membimbing peserta didik untuk bersikap dan berperilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila serta untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan, menghayati dan meyakini nilai-nilai

Pancasila sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari (Kurniasari, dkk, 2024). Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah membentuk individu yang memiliki sikap inklusivitas, rasa saling menghormati, serta kemampuan untuk menerima dan menghargai keberagaman dalam berbagai aspek kehidupan (Saputri, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu memiliki karakteristik yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Agar tujuan yang diharapkan dalam Pendidikan Pancasila dapat tercapai, perlu dikembangkan modul ajar yang mencakup berbagai komponen pembelajaran dengan menggunakan pendekatan inovatif, aktif, dan disertai dengan penilaian belajar yang sesuai. Pengembangan modul ajar yang efektif akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Wahyuni et al., 2023).

Namun, di SD Negeri 15 Ulu Gadut menunjukkan bahwa guru masih menggunakan cara mengajar yang kurang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Banyak peserta didik yang kurang

terlibat dalam pembelajaran, tidak memiliki motivasi dalam belajar, dan peserta didik yang kurang mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran seperti ini mengakibatkan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi berkurang (Salehodin, 2021). Kurangnya penggunaan model pembelajaran seperti metode pembelajaran oleh guru dan kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menjadi penyebab utama rendahnya prestasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Walanty & Agusdianita, 2024).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang penulis lakukan di SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang pada tanggal 28 September dan 1 Oktober 2024 penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tanggal 28 September 2024 peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV. Terdapat beberapa masalah yang ditemukan yaitu: (1) guru tidak menggunakan rancangan modul ajar sebagai panduan dalam mengajar, guru mengajar berdasarkan materi di buku guru dan LKS; (2) terdapat peserta

didik yang kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu saat guru menanya kembali peserta didik tidak dapat menjawab; (3) guru belum pernah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; (4) peserta didik mengajak temannya berbicara saat pembelajaran; (5) guru selalu memberikan tugas yang ada pada buku peserta didik dan pada LKS saat peserta didik tidak bisa tenang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya, pada tanggal 1 Oktober 2024 peneliti melakukan observasi, terdapat beberapa permasalahan pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yaitu: (1) Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik diam ketika guru memberikan pertanyaan; (2) Peserta didik merasa bosan sehingga mereka ada yang berbicara pada temannya; (3) Peserta didik kurang memperhatikan guru, hal ini terlihat ada beberapa peserta didik yang mengganggu temannya; (4) Pada saat pembelajaran kelompok peserta didik kurang mampu berkolaborasi menyelesaikan tugas kelompok dengan baik seperti hanya

diam dan melihat saja, 5) Peserta didik kurang termotivasi dalam mengasah kemampuan diri seperti memahami materi pembelajaran maupun kemampuan berpikir kritis.

Kemudian, peneliti juga melakukan observasi terhadap modul ajar guru permasalahan yang ditemukan adalah: (1) Model pembelajaran yang disusun guru belum bervariasi dan inovatif yang hanya menggunakan metode ceramah; (2) Capaian Pembelajaran tidak dicantumkan pada modul ajar; (3) Alur Tujuan Pembelajaran tidak dicantumkan pada modul ajar; (4) Media ajar tidak dicantumkan pada modul ajar.

Dari beberapa permasalahan yang ditemukan pada peserta didik dan modul ajar guru tentu terdapat pengaruh dari guru selama proses pembelajaran di kelas. Saat observasi, permasalahan yang terlihat dari guru adalah: (1) Dalam penyampaian materi pembelajaran guru cenderung lebih dominan dari pada peserta didik (*Teacher Center*) sehingga pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah saja yaitu guru; (2) Pada proses pembelajaran guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai

dengan modul ajar yang telah disusun; (3) Dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru; (4) Guru belum memahami gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik seperti *ice breaking*, belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi peserta didik; (5) Guru kurang melatih dan kurang membimbing peserta didik untuk belajar bekerjasama secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti menemukan dampak yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu: (1) Kurangnya motivasi dan apresiasi yang mengakibatkan peserta didik tidak fokus dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran; (2) Saat berdiskusi berkelompok, tidak semua peserta didik yang aktif dalam melakukan kerja kelompok; (3) Kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk mencari dan mengolah informasi masih kurang karena peserta didik terbiasa hanya menerima pelajaran dari guru; (4) Peserta didik belum bisa

menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan baik karena belum terbiasa.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan, maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar di kelas. Pemilihan model belajar yang tepat, yaitu model yang mampu membuat seluruh peserta didik terlibat dalam suasana pembelajaran menjadi salah satu solusinya. Guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi secara tuntas, tetapi juga dituntut untuk dapat melakukan perubahan pada peserta didik.

Model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* merupakan salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan pembelajaran menggunakan permainan dan turnamen (Prasetya, S, P. 2023). model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT memiliki beberapa karakteristik yaitu

berupa adanya turnamen belajar berkelompok, menjawab soal-soal, dan sistem skor yang menjadi dasar dalam penilaian serta memperhatikan peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini setiap peserta didik mewakili kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain agar dapat menjadi juara dalam belajar berkelompok (Putra, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* pada materi yang berbeda dan penelitian dilakukan di SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang, sehingga judul penelitian peneliti adalah “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* di Kelas IV

SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Reinita, 2020) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan (*action reserch*) yang bertujuan agar dapat memperbaiki kualitas pelaksanaan pembelajaran dikelas. Penelitian Tindakan Kelas pada dasarnya adalah proses belajar sambil bertindak bagi para pendidik, yaitu aktivitas belajar, menambah dan memperbarui pengetahuan dengan langsung melakukan tindakan. Disini, pekerjaan guru (mengajar) dan aktivitas belajar peserta didik menyatu dan terintegrasi (Machali, 2022). Menurut Moleong (dalam Mustofa & Priastuti, 2022) Pendekatan kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh, kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa melalui suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

pendekatan kuantitatif menggunakan angket dan data-data

yang berupa angka, tabulasi, perhitungan-perhitungan dan berbagai metode analisis matematis atau statistik yang hasilnya menjadi dasar dalam mengambil keputusan dan Kesimpulan (Zaluchu, 2020). Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* menurut Prasetya, S, P, (2023) dengan langkah-langkah: (1) Presentasi di kelas (*Class Precentation*); (2) Belajar kelompok (*Teams*); (3) Permainan (*Games*); (4) Kompetisi (*Tournament*); dan (5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*). Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2024/2025 di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 23 peserta didik dengan jumlah 9 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Target penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu: (1) Tahap perencanaan (*plan*), (2) Tahap

pelaksanaan (*act*), (3) Pengamatan (*observer*), Refleksi (*reflect*). Tahap perencanaan dilakukan dengan membuat rancangan pembelajaran berupa modul ajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* selama proses pembelajaran. Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran terkait aspek guru dan peserta didik. Tahap refleksi dilakukan diakhir pembelajaran terkait proses pembelajaran yang dilakukan bersama wali kelas. Untuk data penelitian ini berupa hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran, tes, angket, dan dokumentasi proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan instrumen penelitian ini terdiri dari lembar pengamatan modul ajar, guru, dan peserta didik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut Kota Padang, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Semester II Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam

pelaksanaan penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi (guru) dan guru kelas IV bertindak sebagai *observer* (pengamat). Pelaksanaan Tindakan dalam penelitian ini dibagi atas dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan.

### **Siklus I Pertemuan I**

#### **Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) disusun dalam bentuk modul ajar. Perencanaan ini dilaksanakan berdasarkan pada program akademik semester II yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian. Materi yang diambil sesuai dengan kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka. Perencanaan pembelajaran yang disusun pada siklus I pertemuan 1 yaitu 2 x 35 menit.

Pada siklus I pertemuan I pada pembelajaran Pendidikan Pancasila digunakan bab 3 (Kerja Sama di Lingkunganku) dengan materi "Sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan tempat tinggal". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi sikap kerja sama

dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan tempat tinggal; 2) Peserta didik mampu menelaah sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan tempat tinggal; 3) Peserta didik mampu menganalisis sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan tempat tinggal; 4) Peserta didik mampu menyimpulkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan tempat tinggal.

#### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

#### **Pengamatan Modul Ajar**

Penilaian pada modul ajar dilaksanakan melalui lembar penilaian modul ajar, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan tampilan modul ajar. Berdasarkan hasil

pengamatan *observer* terhadap modul ajar peneliti pada siklus I pertemuan I diperoleh skor 21 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase nilai 87,5% dengan predikat B (Baik).

#### **Pengamatan Aspek Guru**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek guru siklus I pertemuan I adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan I diperoleh skor 23 dari skor maksimal 28, sehingga diperoleh persentase nilai 82,14 dengan predikat C (Cukup).

#### **Pengamatan Aspek Peserta Didik**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek peserta didik siklus I pertemuan I adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang

telah dilakukan *observer* terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan I diperoleh skor 24 dari skor maksimal 28, sehingga persentase nilai yang diperoleh adalah 85,71% dengan predikat C (Cukup).

#### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus I pertemuan I hasil belajar peserta didik menunjukkan masih rendah. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, gotong royong, dan bernalar kritis) yang mana terdapat 3 peserta didik yang menonjolkan sikap positif dan 1 peserta didik menonjolkan sikap negatif. Kemudian, pada penilaian aspek pengetahuan masih banyak peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata penilaian aspek pengetahuan 67,39 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Peserta didik yang tuntas berjumlah 8 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 15 peserta didik. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 72,82 dengan nilai tertinggi 87,5 dan nilai

terendah 50. Peserta didik yang tuntas berjumlah 7 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 16 peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Penelitian Siklus I  
Pertemuan I**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	Modul Ajar	87,5
2	Aspek Guru	82,14
3	Aspek Peserta Didik	85,71
4	Hasil Belajar	70,1

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan *observer* terkait perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siklus I pertemuan I belum mencapai hasil yang diharapkan. Dengan demikian, upaya dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dilakukan pada langkah-langkah pembelajaran yang ditargetkan pada siklus I pertemuan II. Maka dari itu, rencana perbaikan siklus I pertemuan I akan dilaksanakan pada siklus I pertemuan II.

### **Siklus I Pertemuan II**

#### **Perencanaan**

Pada siklus I pertemuan II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila digunakan bab 3 (Kerja Sama di Lingkunganku) dengan materi "Sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan rumah". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan rumah; 2) Peserta didik mampu menelaah sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan rumah; 3) Peserta didik mampu menganalisis sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan rumah; 4) Peserta didik mampu menyimpulkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan rumah.

#### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan

menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

### **Pengamatan Modul Ajar**

Penilaian pada modul ajar dilaksanakan melalui lembar penilaian modul ajar, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan tampilan modul ajar. Berdasarkan hasil pengamatan *observer* terhadap modul ajar peneliti pada siklus I pertemuan II diperoleh skor 21 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase nilai 87,5% dengan predikat B (Baik).

### **Pengamatan Aspek Guru**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek guru siklus I pertemuan II adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh skor 25 dari skor maksimal 28, sehingga diperoleh persentase nilai 89,28% dengan predikat B (Baik).

### **Pengamatan Aspek Peserta Didik**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek peserta didik siklus I pertemuan II adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh skor 25 dari skor maksimal 28, sehingga persentase nilai yang diperoleh adalah 89,28% dengan predikat B (Baik).

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus I pertemuan II hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Pada aspek sikap siklus I pertemuan II diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, gotong royong, dan bernalar kritis) yang mana terdapat 3 peserta didik yang menonjolkan sikap positif dan 2 peserta didik menonjolkan sikap negatif. Kemudian, pada penilaian aspek pengetahuan masih banyak peserta didik yang memperoleh hasil

belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata penilaian aspek pengetahuan 80,86% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Peserta didik yang tuntas berjumlah 16 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 7 peserta didik. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 80,43% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 62,5. Peserta didik yang tuntas berjumlah 10 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 13 peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus I  
Pertemuan II**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	Modul Ajar	87,5
2	Aspek Guru	89,28
3	Aspek Peserta Didik	89,28
4	Hasil Belajar	80,65

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan *observer* terkait perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siklus I pertemuan II belum mencapai hasil yang maksimal. Dengan demikian, upaya dalam

peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dilanjutkan ke siklus II.

### **Siklus II**

#### **Perencanaan**

Pada siklus II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila digunakan bab 3 (Kerja Sama di Lingkunganku) dengan materi "Sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan sekolah". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan sekolah; 2) Peserta didik mampu menelaah sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan sekolah; 3) Peserta didik mampu menganalisis sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan sekolah; 4) Peserta didik mampu menyimpulkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di lingkungan sekolah.

### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

### **Pengamatan Modul Ajar**

Penilaian pada modul ajar dilaksanakan melalui lembar penilaian modul ajar, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: informasi umum, kompetensi inti, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan tampilan modul ajar. Berdasarkan hasil pengamatan *observer* terhadap modul ajar peneliti pada siklus II diperoleh skor 23 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase nilai 95,83% dengan predikat A (Sangat Baik).

### **Pengamatan Aspek Guru**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek guru siklus II adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* terhadap

aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan II diperoleh skor 27 dari skor maksimal 28, sehingga diperoleh persentase nilai 96,42% dengan predikat A (Sangat Baik).

### **Pengamatan Aspek Peserta Didik**

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada aspek peserta didik siklus II adalah: 1) Kegiatan Pendahuluan; 2) Kegiatan Inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*; 3) Kegiatan Penutup. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan *observer* terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran siklus II diperoleh skor 27 dari skor maksimal 28, sehingga persentase nilai yang diperoleh adalah 96,42% dengan predikat A (Sangat Baik).

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pada siklus II hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Pada aspek sikap siklus II diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, gotong royong, dan bernalar kritis) yang mana terdapat 4 peserta didik yang menonjolkan sikap positif.

Kemudian, diperoleh rata-rata pada penilaian aspek pengetahuan 91,73% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Peserta didik yang tuntas berjumlah 21 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 2 peserta didik. Sedangkan pada penilaian aspek keterampilan diperoleh rata-rata 86,41% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Peserta didik yang tuntas berjumlah 19 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 4 peserta didik.

**Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1	Modul Ajar	95,83
2	Aspek Guru	96,42
3	Aspek Peserta Didik	96,42
4	Hasil Belajar	89,07

### Refleksi

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II telah terlaksana dengan baik dan terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik maka diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian peningkatan pada: 1) Modul ajar siklus I rata-rata 87,5% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 95,83 dengan predikat A (Sangat Baik), 2) Pelaksanaan aktivitas guru siklus I 85,71% dengan predikat C (Cukup) meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat A (Sangat Baik), kemudian, pelaksanaan pada aktivitas peserta didik siklus I rata-rata 87,49% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 89,07% dengan predikat B (Baik), 3) Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar pada siklus I rata-rata 75,37 dengan predikat D (Kurang) meningkat pada siklus II 89,07% dengan predikat B (Baik).

## DAFTAR PUSTAKA

- Juliana, S., Anita, Y., Reinita, Ahmad, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368.  
<https://doi.org/10.1002/asjc.903>
- Kurniasari, N. A., Anita, Y., Muhammadi, M., & Sukma, E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SDN 14 Pauh Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3515-3527.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.  
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mustofa, T. A., & Priastuti, D. N. (2022). Impelementasi Monitoring Digital Siswa (MODIS) untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Journal of Education and Religious Studies*, 2(03), 102–107.  
<https://doi.org/10.57060/jers.v2i0.3.78>
- Nasution, L. A., & Rambe, N. A. (2023). Analisa Efektivitas Pentingnya Pendidikan Pancasila dalam Membangun Civic Disposition Murid dalam Konteks Kurikulum Merdeka Pada Siswa UPT SDN 19 Tanjung Harapan Pendahuluan. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, November, 2019–2024.  
<https://doi.org/10.47709/geci>
- Putra, I. G. N. P. A. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran Menulis dan Mengetik Aksara Bali pada Siswa Sekolah Menengah Atas/Kejuruan. *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah*, 1(1), 55.  
<https://doi.org/10.25078/ds.v1i1.2335>
- Prasetya, S. P. (2023). KOOPERATIF LEARNING MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. Lakeisha.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88-96.
- Salehoddin. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui Time Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–36.
- Saputri, W., & Reinita, R. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai

- Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333-341.
- Wahyuni, A. T., Widyatama, G. S., Endi, O., & Widodo, S. T. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SD NEGERI WONOSARI 03 Universitas Negeri Semarang , 3 SD Negeri Wonosari 03. 11, 43–47.*
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–64. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.28368>
- Wuwur, E. S. P. O. (2023). Problematika implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1-9.
- Zaluchu, S. E. (2020). Di Dalam Penelitian Agama. *Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4, 28–38.