

**UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV SDN SUMURGUNG 1 TUBAN**

Icha Arofatin Kusnia¹, Wendri Wiratsiwi²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe
ichaarofatin1@gmail.com

ABSTRACT

This study began with the low achievement of student learning outcomes, which was caused by the lack of innovative learning models implemented by teachers and the dominance of teacher-centered learning approaches. This situation leads to reduced student engagement during the learning process. This study aims to improve student learning achievement in the Pancasila Education subject by implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model for fourth grade students at SDN Sumurgung 1 Tuban in the 2024/2025 academic year. The research employs the Classroom Action Research (CAR) approach. In the implementation of cycle I, the average student score was 71.4, with a learning completion rate of 42.8%. After improvements were made in cycle II, the average student score increased to 98.5, and the classical learning completion rate reached 98.5%. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving student learning outcomes in the Pancasila Education subject in fourth grade at SDN Sumurgung 1 Tuban.

Keywords: *academic achievement, pancasila instruction, team game Tournament (TGT) strategy*

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif oleh guru serta masih dominannya Model pembelajaran yang didominasi oleh peran guru. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), penelitian ini bertujuan meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Sumurgung 1 Tuban di tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Nilai rata-rata siswa yang diperoleh dalam siklus I adalah 71,4, sementara persentase ketuntasan belajarnya mencapai 42,8%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 98,5, dan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 98,5%. Berdasarkan hasil analisis data, Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam

meningkatkan kualitas hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumurgung 1 Tuban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: hasil belajar, model team game tournament (TGT), pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena tujuan pendidikan sejalan dengan cita-cita luhur bangsa Indonesia. (Lestari & Kurnia, 2022). Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan yang matang guna membangun lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa agar secara aktif mengembangkan potensi spiritual dan keagamaan mereka, membentuk karakter yang baik, serta mengasah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. (Ujud et al., 2023). Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadi fondasi utama bagi setiap individu dalam mengembangkan potensi yang dibutuhkan Agar dapat turut serta secara aktif dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan.

Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas individu, membangun kesadaran bangsa, melestarikan budaya, dan mendorong kemajuan bangsa (Haderani, 2018). Sejalan dengan ini maka pendidikan pancasila menjadi sebuah fondasi untuk mewujudkan karakter yang berharga dan etis dalam kehidupan seseorang. Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran wajib yang perlu diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, karena berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai dan prinsip etika dalam kehidupan peserta didik. (Nurgiansah, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam menanamkan karakter kepada siswa sejak usia dini. (Bhughe, 2022). Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila adalah fondasi utama dalam membentuk akhlak dan kepribadian anak dari pendidikan yang diperoleh.

Pendidikan seharusnya menjadi hak bagi setiap individu, dimana seseorang wajib menjalani proses pengajaran dengan baik, seperti aktivitas belajar yang melibatkan tahap-tahap yang dilaksanakan oleh pengajar, pelajar, dan materi pembelajaran (Kusumawati et al., 2021). Seorang pendidik harus berhasil menarik minat siswa terhadap materi pelajaran, karena guru adalah salah satu elemen krusial dalam ranah pendidikan (Bhughe, 2022). Oleh karena itu, untuk meraih pendidikan yang diinginkan tentunya diperlukan usaha dalam proses pembelajaran guna menghasilkan lingkungan yang menyenangkan. Sedangkan menurut (Rahayu et al., 2024) Dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung, masih terdapat sebagian besar siswa belum optimal dalam bersemangat dan belum sepenuhnya mengerti materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang dicapai belum mencapai tingkat optimal.

Situasi ini mengharuskan adanya pembaruan dalam metode mengajar, siswa lebih tertarik dan memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model

pembelajaran kooperatif dengan tipe Team Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang menggunakan berbagai strategi pengajaran, di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam memahami materi pelajaran (Sugiata, 2019). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu bentuk strategi kooperatif yang dipandang efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik (Rahayu et al., 2024). Model ini memadukan unsur permainan dan persaingan dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang relatif sederhana untuk diterapkan. Model ini melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan peran atau kedudukan, serta mendorong siswa untuk menjadi tutor sebaya. Di dalamnya terdapat unsur permainan yang disertai dengan penguatan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Endah, 2017). Model ini

memfokuskan pada penumbuhan rasa senang kepada siswa dalam belajar dengan cara mengajak siswa belajar sambil bermain (Fairuza, 2024). Model TGT sangat cocok digunakan di tingkat sekolah dasar karena mampu peningkatan kerja sama antar siswa sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan asistensi mengajar di SDN Sumurgung 1 Tuban pada tanggal 13 Januari di kelas IV, ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut berupa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi *Faktor-faktor Pendukung NKRI*. Dari total 14 siswa, sebanyak 7 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 42,8%. Rendahnya pencapaian ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru yang masih terbatas, yaitu hanya mengandalkan ceramah dan pembacaan buku teks, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung .

Literatur terdahulu menunjukkan bahwa model TGT telah banyak digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran di kelas. Kajian yang dilakukan oleh peneliti Kahar (Kahar, 2022) dalam materi *Indahnya Kebersamaan*, Kadek Okhara, wayan Satria Jaya, Try Indistuti Kurnianingsih (Okhara et al., 2024) Hasil yang diperoleh menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan hasil temuan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). sebagai upaya untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dan mengangkat persoalan tersebut dengan judul: “UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN SUMURGUNG 1 TUBAN”.

B. Metode Penelitian

Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Sumurgung 1 Tuban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan PTK dipilih karena permasalahan yang diangkat muncul langsung dari dinamika kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut (Nurfauziah et al., 2023) Salah satu bentuk kegiatan ilmiah yang dilakukan di dalam kelas oleh guru atau peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar melalui serangkaian tindakan tertentu. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk mencari solusi atas permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. (Prihantoro & Hidayat, 2019)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-12 januari 2025 pada saat kegiatan asistensi mengajar di SDN Sumurgung 1 Tuban pada kelas IV. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV pada periode

semester genap tahun pelajaran 2024/2025, terdapat total 14 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi *Faktor-faktor Pendukung Kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)*. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap melalui beberapa siklus tindakan yang berkelanjutan. Setiap siklus mencakup tahapan dari mulai perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi terhadap proses pembelajaran yang menggunakan model Team Game Tournament (TGT). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mengikuti tahapan PTK (Prihatni et al., 2019)

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang langkah-langkah tindakan berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi dalam pembelajaran sebelumnya, Rencana tersebut mencakup penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tanpa menggunakan model TGT.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Siswa terlibat dalam pembelajaran melalui penyampaian materi secara interaktif, menyelesaikan soal-soal, serta aktif dalam diskusi kelompok.

c. Tahap Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa. Fokus observasi meliputi tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, interaksi dengan materi ajar, serta kerja sama dalam kelompok.

d. Refleksi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pada siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap proses dan hasil yang telah dicapai. Data hasil observasi dan tes belajar dianalisis untuk menilai keberhasilan maupun kekurangan dari tindakan yang telah diterapkan. Hasil refleksi ini kemudian dijadikan acuan dalam merancang perbaikan pada implementasi Siklus II.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Mengacu pada hasil penilaian dan refleksi selama pelaksanaan

Siklus I, peneliti menyusun ulang strategi pelaksanaan untuk Siklus II. Rencana ini mencakup perbaikan dan penyempurnaan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 4 SDN Sumurgung 1 Tuban.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, proses pembelajaran diulang dengan menerapkan perbaikan yang telah disusun sebelumnya. Siswa mengikuti kegiatan belajar melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi dan pendekatan yang telah disesuaikan hasil evaluasi sebelumnya.

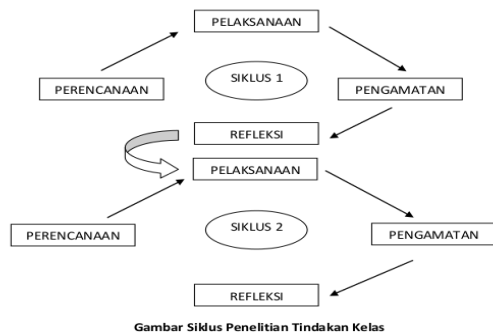
c. Tahap Observasi

Selama pembelajaran pada Siklus II, dilakukan observasi lanjutan dengan menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam proses belajar serta sejauh mana perbaikan yang disusun dapat diterapkan secara efektif.

d. Refleksi

Setelah seluruh rangkaian tindakan pada Siklus II selesai, peneliti melakukan refleksi akhir untuk mengevaluasi proses dan hasil yang

dicapai. Data yang diperoleh dari observasi dan tes hasil belajar dianalisis secara menyeluruh guna menilai keberhasilan implementasi tindakan yang telah dilakukan.



Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi serta pemberian tes, yang terdiri dari pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif kuantitatif, menggunakan perhitungan persentase berdasarkan rumus berikut:

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian, digunakan rumus sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Septiani et al., 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT).

C. Hasil dan Pembahasan Siklus I

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 14 siswa, sebanyak 7 orang memperoleh nilai di bawah 70, sementara 7 lainnya mendapatkan nilai di atas 70. Adapun rata-rata nilai kelas adalah sebesar 71,4.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	KK M	Nil ai	Keterangan	
				Tunt as	Tidak Tunt as
1	AR	70	60		TT
2	AFJ	70	80	T	
3	AAN	70	60		TT
4	FA	70	80	T	
5	HGK	70	60		TT
6	MAYAB	70	80	T	
7	MIS	70	100	T	
8	MZDF	70	40		TT
9	NFS	70	60		TT
10	RDC	70	60		TT
11	RAS	70	60		TT
12	AF	70	100	T	
13	DDFS	70	80	T	
14	ACR	70	80	T	
Jumlah				1000	
Rata-rata				71,4	
Presentase ketuntasan				42,8%	

Keterangan:

T= Tuntas (<70)

TT= Tidak Tuntas (>70)

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan Siklus I, ditemukan beberapa hal sebagai berikut: a) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih terbatas, yaitu hanya mengandalkan ceramah dan pembacaan buku teks, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dan merasa jenuh selama proses pembelajaran, b) Saat menyampaikan materi, sebagian siswa belum memberikan respons yang optimal. c) Sekitar 40% siswa tampak kurang aktif saat mengerjakan soal dan d) Nilai rata-rata hasil postes pada akhir Siklus I adalah 71,4, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 42,8%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil analisis pembelajaran pada Siklus II, seluruh siswa berhasil memperoleh nilai di atas 70. Adapun rata-rata nilai kelas mencapai 76,78.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	KK M	Nilai i	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AR	70	80	T	
2	AFJ	70	100	T	
3	AAN	70	80	T	
4	FA	70	100	T	

5	HGK	70	100	T
6	MAYA B	70	100	T
7	MIS	70	100	T
8	MZDF	70	80	T
9	NFS	70	80	T
10	RDC	70	100	T
11	RAS	70	80	T
12	AF	70	100	T
13	DDFS	70	100	T
14	ACR	70	100	T
Jumlah			1380	
Rata-rata			98,5	
Presentase ketuntasan			98,5%	

Keterangan:

T= Tuntas (<70)

TT= Tidak Tuntas (>70)

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan Siklus II, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- Guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran Team Game Tournament secara lebih efektif melalui kegiatan belajar mengajar.
- Pada pelaksanaan Siklus II, dilakukan perubahan dalam susunan kelompok. Tujuannya adalah agar siswa yang menunjukkan hasil belajar di bawah rata-rata dapat bekerja sama dan memperoleh pemahaman melalui teman yang memiliki kompetensi lebih unggul, maka dari itu terjadi proses saling membantu dalam pembelajaran.

c. Hasil post tes pada akhir Siklus II menunjukkan rata-rata nilai sebesar 98,5 dengan tingkat ketuntasan belajar kelas yang mencapai 98,5%.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada akhir pelaksanaan Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada Siklus II.

Berdasarkan hasil kajian dan analisis selama pelaksanaan Siklus I dan II, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kinerja guru dari Siklus I ke Siklus II, khususnya dalam penerapan model pembelajaran Team Game Tournament.
2. Kinerja, antusiasme, dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament peningkatan. Siswa mulai terbiasa dengan metode belajar sambil bermain dan menunjukkan tanggung jawab yang tinggi terhadap peran mereka dalam tim sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Jika dibandingkan antara nilai rata-rata pada kondisi awal (pre-test), Siklus I, dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan baik dari segi nilai rata-rata maupun tingkat ketuntasan belajar di kelas. Rincian peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Kelas

Kegiatan	Rata-rata kelas	Presentase Ketuntasan
Siklus I	71,4	42,8%
Siklus II	98,5	98,5%

Refleksi terhadap pencapaian belajar siswa menunjukkan adanya kemajuan melalui penerapan model Team Game Tournament (TGT). Peningkatan ini tampak dari perbandingan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model tersebut.

Berdasarkan temuan selama pelaksanaan Siklus I dan Siklus II yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Game Tournament di kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran tema *Faktor Pendukung NKRI*.

D. Kesimpulan

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relatif mudah diterapkan adalah model yang melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan peran atau status. Dalam pelaksanaannya, model ini mengikutsertakan siswa yang berfungsi sebagai fasilitator dalam kelompok sebaya dan menggabungkan aspek kompetisi serta strategi penguatan. Fokus model ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan yang memadukan unsur bermain dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, diketahui bahwa dari 14 siswa, hanya 7 orang atau sekitar 42,8% yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 70 . Sementara itu, 7 siswa lainnya atau sebesar 57,2% belum mencapai standar yang ditentukan. Dengan demikian, pelaksanaan pada Siklus I belum dapat dikategorikan berhasil, karena belum memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan oleh peneliti. Temuan ini menunjukkan perlunya perbaikan pada Siklus II agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan, di mana sebanyak 98,5% siswa berhasil memperoleh nilai ≥ 70 . Seluruh peserta didik dinyatakan telah memenuhi KKTP, dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 98,5. Berdasarkan analisis data dari kedua siklus yang telah dilaksanakan, Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Sumurgung 1 Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
- Fairuza, N. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam*

- Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kelas 1a SDN Pamulang Timur 02.* 753–765.
- Haderani, H. (2018). Tinjauan Filosofis tentang Fungsi Pendidikan dalam Hidup Manusia. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 41–49. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>
- Kahar. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament di Kelas IV SDN 173/X Lambur II. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(April), 234–241. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.297>
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)*, Vol 3(Sistem Bilangan Biner), 158.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Nurfauziah, A., Ro'fatul Awaliah, I., Muhammad Nizar S, A., Fauzan, F. A., & Mahfudin, D. (2023). Prinsip-Prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Suatu Kajian Lteratur. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 349.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Okhara, K., Jaya, W. S., & Kurniasih, T. I. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SDN 1 SIDOREJO LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJAR.*
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Prihatni, R., Sumiati, A., & Sariwulan, T. (2019). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru-Guru Yayasan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 112–123. <https://doi.org/10.21009/jpmm.003.1.08>
- Rahayu, F., Anggun, D., Wahyuni, A., & Mulyani, D. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 04 Palembang.* 8, 33078–

33084.

- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- .