

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN BHINNEKA TUNGGAL IKA
MENGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DI KELAS V SD SEMEN PADANG**

Efrilia Nadifa¹, Yesi Anita², Reinita³, Leni Zahara⁴

^{1,2,3,4} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹efrilianadifa04@gmail.com, ²yesianita@fip.unp.ac.id,

³reinita.rei04@gmail.com, ⁴lenizahara18@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education learning in grade V of Semen Padang Elementary School, which is caused by the lack of use of innovative learning models, low student involvement, and suboptimal learning planning. This research aims to improve student learning outcomes in the elements of Bhinneka Tunggal Ika through the application of the Team Games Tournament learning model. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects are teachers (researchers) and 22 students consisting of 12 male students and 10 female students. Data were collected through observation, tests, non-tests, and documentation, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed an increase in each cycle: 1) RPPM cycle I averaged 89.55% with a grade of B (Good) increasing in cycle II to 95.83% with a grade of SB (Very Good), 2) Implementation of teacher activities cycle I 87.49% with a grade of B (Good) increasing in cycle II to 96.42% with a grade of SB (Very Good), then, implementation of student activities cycle I averaged 87.49% with a grade of B (Good) increasing in cycle II to 96.42% with a grade of SB (Very Good), 3) Assessment of students in improving learning outcomes in cycle I averaged 76.04% with a grade of K (Less) increasing in cycle II to 89.64% with a grade of B (Good).

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Team Games Tournament Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Semen Padang, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif, rendahnya keterlibatan siswa, serta belum optimalnya perencanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen Bhinneka Tunggal Ika melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang

dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, non-tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus: 1) RPPM siklus I rata-rata 89,55% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 95,83% dengan predikat SB (Sangat Baik), 2) Pelaksanaan aktivitas guru siklus I 87,49% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik), kemudian, pelaksanaan pada aktivitas siswa siklus I rata-rata 87,49% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik), 3) Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar pada siklus I rata-rata 76,04% dengan predikat K (Kurang) meningkat pada siklus II 89,64% dengan predikat B (Baik).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model *Team Games Tournament*

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Dzakiya, 2025).

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan teknologi. Peserta didik diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja, agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata. Kurikulum ini memberikan otonomi yang lebih luas kepada pihak sekolah dan guru dalam

merancang pembelajarannya yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks belajar peserta didik (Tampubolon et al., 2024).

Kurikulum Merdeka ialah rencana pembelajaran internal multifaset, yang isinya lebih optimal untuk memberi siswa cukup waktu untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilan mereka. Dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka, guru mempunyai hak untuk memilih perangkat media pembelajaran dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum ini berisi proyek-proyek penguatan kinerja profil peserta didik (Iskandar et al., 2023).

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai respons strategis terhadap tuntutan tersebut melalui penguatan kompetensi esensial, penerapan pembelajaran diferensiatif, serta pengembangan karakter yang terintegrasi dalam Dimensi Profil Lulusan. Sejalan dengan filosofi ini, model pembelajaran *Deep Learning* menempatkan pemahaman konseptual mendalam, partisipasi aktif siswa, refleksi kritis, dan keterkaitan antarkonsep sebagai fondasi utama proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, penerapan *Deep Learning* memiliki peran strategis karena fase ini merupakan periode krusial dalam membentuk pola pikir, sikap belajar, serta karakter peserta didik. Kendati demikian, implementasi *Deep Learning* di Sekolah Dasar masih dihadapkan pada berbagai kendala, khususnya terkait kesiapan guru, adaptasi praktik pedagogik, serta pemahaman konseptual terhadap pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran sehari-hari (Asitah et al., 2026).

Deep learning dalam konteks pendidikan bukanlah teknologi kecerdasan buatan, melainkan pendekatan pembelajaran yang

menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep, transfer pengetahuan, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Hal ini menjadi sangat relevan untuk pembelajaran PPKn karena nilai-nilai Pancasila dan prinsip demokrasi tidak dapat sekadar dicerna secara tekstual, melainkan harus dipahami dalam konteks nyata kehidupan siswa. Pendekatan pembelajaran mendalam mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) siswa (Amalia, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal tidak hanya berorientasi pada aspek teoritis, tetapi juga dirancang untuk membentuk sikap, prilaku, dan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks kebhinnekaan, pembelajaran ini bertujuan untuk menanamkan penghargaan terhadap keberagaman yang ada di Indonesia serta mendorong peserta didik hidup rukun ditengah perbedaan. Hal ini dapat diwujudkan dengan peran guru dalam proses pembelajaran (Stevany et al., 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila ini didalanya tentu diperlukan metode yang menarik serta inovatif agar peserta didik tidak merasa terbebani selama proses pembelajaran dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi, serta media digital sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, melalui pemanfaatan teknologi informasi, pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak hanya bersifat hafalan tetapi dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, sehingga pengetahuan mendalam dapat menjadi komponen penting dalam Pendidikan Pancasila (Auzi et al., 2024).

Hasil belajar merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri atas dua faktor yakni faktor internal atau faktor dalam diri siswa dan faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa (Suardin et al.,

2023). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor aktivitas pembelajaran yang disajikan oleh guru. Performa pembelajaran yang baik oleh guru, akan dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itulah guru dituntut memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran serta media, sehingga mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa.

Faktanya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara Tanggal 15 September 2025 terhadap guru kelas V SD Semen Padang. 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 siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada saat guru

menanya kembali peserta didik tidak dapat menjawab (3) guru belum pernah menggunakan model pembelajaran yang berbasis *games* / permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (4) guru selalu memberikan tugas yang ada pada buku siswa dan pada LKS saat siswa tidak bisa tenang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selanjutnya, pada tanggal 18 September 2025 peneliti melaksanakan kegiatan observasi dengan mengamati guru kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada peserta didik selama kegiatan pembelajaran, yaitu : (1) Siswa ada yang berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan materi. (2) Adanya siswa yang berjalan kemeja temannya ketika guru memaparkan materi. (3) Siswa cenderung bersemangat ketika adanya media tambahan seperti youtube pada saat belajar. (4) Pada saat pembelajaran kelompok siswa kurang mampu berkolaborasi menyelesaikan tugas kelompok dengan baik seperti hanya diam dan melihat saja.

Kemudian, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran guru permasalahan yang ditemukan adalah: (1) Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam guru terdapat kekurangan, dimana pertanyaan pemantik belum tercantum. (2) Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam dituliskan semua elemen dari capaian pembelajaran, yang mana harusnya difokuskan pada satu elemen saja (3) Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam tidak terdapat pelaksanaan *ice breaking*. (4) Model pembelajaran tidak di cantumkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam. (5) LKPD yang terdapat didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam tidak sesuai dengan materi yang akan dipelajari. (6) Rubrik penilaian sikap dan pengetahuan tidak dicantumkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam. (7) Kisi-kisi soal dan soal evaluasi tidak dicantumkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan, maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar di

kelas. Upaya pemilihan metode pembelajaran yang menarik, diharapkan akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Upaya yang peneliti tawarkan ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, setiap siswa memiliki peran dan tanggungjawab yang jelas dalam kelompoknya. Model pembelajaran *Team Games Tournament* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila dan mengembangkan sikap positif terhadap nilai-nilai tersebut (wahyuni et al., 2023).

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti melakukan

penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* pada materi yang berbeda dan penelitian dilakukan di SD Semen Padang. sehingga judul penelitian peneliti adalah "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika Menggunakan Model *Team Games Tournament* di Kelas V SD Semen Padang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (Reinita, 2020) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas sehingga hasil belajar dapat meningkat.

penelitian tindakan kelas adalah untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas sekaligus memberi pemecahan masalahnya. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang

terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Lickona, 2021)

Model pembelajaran yang diterapkan Adalah model *Team Games Tournament* menurut Prasetya, (2023) yaitu: (1) Penyajian 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 2025/2026, di kelas V SD Semen Padang, yang penelitian ini akan dilakukan sebanyak 2 siklus pada siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II. Sedangkan siklus II akan dilakukan I kali pertemuan. Subjek yang akan diteliti dan ikut dalam proses penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Padang yang terdiri dari 1 orang guru, serta 22 orang siswa. Siswa kelas V terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa Perempuan.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan PTK menurut Zainal aqib & M. Chotibuddin, (2021) adalah (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan membuat rancangan pembelajaran berupa RPPM 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 siswa. Tahap refleksi dilakukan diakhir pembelajaran terkait proses pembelajaran yang dilakukan bersama guru kelas. Untuk data penelitian ini pengamatan berupa terhadap hasil proses pembelajaran, tes, non tes, dan dokumentasi proses pembelajaran yaitu lembar penilaian RPPM, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar tes hasil belajar, dan lembar non tes berupa penilaian sikap dan keterampilan. menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Semen Padang, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika Bab 3 Semester II Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi (guru) dan guru kelas V 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 Elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan menggunakan model *Team Games Tournament* disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Perencanaan ini dilaksanakan berdasarkan pada program akademik semester II tahun ajaran 2025/2026 yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian. Materi yang diambil sesuai dengan kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka (*Deep Learning*). Perencanaan pembelajaran yang disusun pada siklus I pertemuan 1 yaitu 2 x 35 menit.

Materi pembelajaran pendidikan pancasila Elemen Bhinneka Tunggal yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 yaitu BAB 3 “Keberagaman Budaya Indonesia” materi keberagaman suku dan bahasa dilingkungan 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 Aspek Penilaian RPPM

Penilaian pada RPPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPPM, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: aspek Informasi Umum, Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan *observer* terhadap peneliti, pada penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), siklus I pertemuan I memperoleh skor 21 dengan skor maksimal 24, maka presentase siklus I pertemuan I adalah 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 dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I, diperoleh skor 24 dari skor maksimal 28 dengan presentase 85,71% predikat C (Cukup).

Pengamatan Aspek Siswa

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*. Berdasarkan hasil pengamatan *observer* yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I, diperoleh skor 24 dari skor maksimal 28 dengan presentase 85,71% dengan predikat C (Cukup).

Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I pertemuan I hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh dari rubrik penilaian Dimensi Profil Lulusan pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata sikap 71,59 dengan nilai tertinggi 81,25 dan nilai terendah 56,25. Diperoleh siswa yang tuntas 8 dan siswa yang tidak tuntas 14. Pada aspek pengetahuan diambil dari nilai individu hasil evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. KKTP adalah 80. Dari hasil evaluasi siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 69,09 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa. Pada penilaian keterampilan siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata 72,15 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 87,5. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa.

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

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1.	RPPM	87,5
2.	Guru	85,71
3.	Siswa	85,71
4.	Hasil Belajar	70,62

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

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan menggunakan model *Team Games Tournament* disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Perencanaan ini dilaksanakan berdasarkan pada program akademik semester II tahun ajaran 2025/2026 yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian. Materi yang diambil sesuai dengan kurikulum

yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka (*Deep Learning*) dengan materi Materi pembelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II yaitu BAB 3 “Keberagaman Budaya Indonesia” dengan materi “Keberagaman Makanan Khas Daerah di Indonesia”

Pelaksanaan

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

Pengamatan Aspek Penilaian RPPM

Penilaian pada RPPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPPM, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: aspek Informasi Umum, Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan *observer* terhadap peneliti, pada penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), siklus I pertemuan II memperoleh skor 22 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 91,6% 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 dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan II, diperoleh skor 245 dari skor maksimal 28 dengan presentase 89,28% predikat B (Baik).

Pengamatan Aspek Siswa

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*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan II, diperoleh skor 25 dari skor maksimal 28 dengan presentase 89,28% dengan dengan predikat B (Baik).

Pengamatan Penilaian Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I pertemuan I hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh dari rubrik penilaian Dimensi Profil Lulusan pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata sikap sebesar 80,11. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah sebesar 68,75. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa sebanyak 15 siswa telah mencapai ketuntasan, sementara 8 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. penilaian pengetahuan diambil dari nilai individu hasil evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. KKTP adalah 80. Dari hasil evaluasi siklus I pertemuan II rata-rata nilai pengetahuannya yaitu 82,27 dengan kualifikasi C (Cukup) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa. Pada penilaian keterampilan siklus I pertemuan II diperoleh rata-rata 80,68 dengan nilai terendah 62,5 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa. siswa sedangkan yang tidak tuntas yaitu 4 siswa.

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

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1.	RPPM	91,6
2.	Guru	89,28
3.	Siswa	89,28
4.	Hasil Belajar	81,47

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

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan menggunakan model *Team Games Tournament* disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Perencanaan ini dilaksanakan berdasarkan pada program akademik semester II tahun ajaran 2025/2026 yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian. Materi

yang diambil sesuai dengan kurikulum yang dipakai yaitu Kurikulum Merdeka (*Deep Learning*) dengan materi Materi pembelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan pada siklus II dengan materi “ Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia dilingkungan sekolah”. RPPM disusun untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit

Pelaksanaan

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

Pengamatan Aspek Penilaian RPPM

Penilaian pada RPPM dilaksanakan melalui lembar penilaian RPPM, dengan aspek penilaian yang terdiri dari: aspek Informasi Umum, Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran, kegiatan pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, penilaian, dan aspek tampilan RPPM. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan *observer* terhadap peneliti, pada penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), siklus II memperoleh skor 23 dengan skor maksimal 24, maka nilai siklus II

adalah 95,83% dengan predikat SB (Sangat 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 dilakukan oleh *observer* terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus II, diperoleh skor 27 dari skor maksimal 28 dengan persentase 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik).

Pengamatan Aspek Siswa

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*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II, diperoleh skor 27 dari skor maksimal 28 dengan persentase 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik).

Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I pertemuan I hasil belajar siswa menunjukkan masih rendah. Pada aspek sikap siklus I pertemuan I diperoleh dari rubrik penilaian Dimensi Profil Lulusan pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata sikap sebesar 90,05 yang menunjukkan bahwa pencapaian sikap siswa telah berada pada kategori baik. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah sebesar 75. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa sebanyak 15 siswa telah mencapai ketuntasan, sementara 8 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Meskipun belum seluruh siswa tuntas, secara keseluruhan hasil yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dihentikan pada siklus II. Pada penilaian pengetahuan siklus II terlihat sudah banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata nilai pengetahuan yaitu 91,36 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 70. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Hasil pengamatan pada aspek keterampilan

siklus II sudah banyak siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata nilai keterampilan yang diperoleh yaitu 88,63 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 19 dan tidak tuntas sebanyak 3 siswa.

**Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus I
Pertemuan II**

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Penelitian
1.	RPPM	95,83
2.	Guru	96,42
3.	Siswa	96,42
4.	Hasil Belajar	89,64

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 Elemen Bhinneka Tunggal Ika. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian peningkatan pada: 1) RPPM ajar siklus I rata-rata 89,55% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 95,83% dengan predikat SB (Sangat Baik), 2) Pelaksanaan aktivitas guru siklus I 87,49% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik), kemudian, pelaksanaan pada aktivitas siswa siklus I rata-rata 87,49% dengan predikat B (Baik) meningkat pada siklus II 96,42% dengan predikat SB (Sangat Baik), 3) Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar pada siklus I rata-rata 76,04% dengan predikat K (Kurang) meningkat pada siklus II 89,64% dengan predikat B (Baik).

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, S. N. (2025). *Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar Pendahuluan*. 5(3), 2900–2908.

- Asitah, N., Anam, F., Ismanto, H., Wahyudi, A., & Adi, T. (2026). *Nusantara Educational Review Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka : Studi Fenomenologis Guru Sekolah Dasar*. 4(1), 1–11.
- Auzi, C., Saragi, D., Ndona, Y., & Negeri, U. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila dalam Mencegah Radikalisme pada Kalangan Siswa Sekolah Dasar*. 721–729.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02>.
- Dzakiya. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SDN 52 PARUPUK TABING KOTA PADANG* Dzakiya. 10.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., & Mayanti, I. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. 3.
- Lickona, T. (2021). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. A Bantam Books, 14, 72–73.
- Prasetya, S. P. (2023). *KOOPERATIF LEARNING MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Lakeisha.
- Reinita. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96.
<https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Stevany, Yesi Anita, Arwin, & Leni Zahara. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sdn 07 Kubang Putih Kabupaten Agam*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 265–277.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.22499>
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar*. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Tampubolon, A., Sitorus, H. A., Nasution, M. S., & Saragih, M. P. (2024). *Problematika Pergantian Kurikulum Mengakibatkan Guru Kesulitan Menyesuaikan Konsep Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. 3, 1–12.
- wahyuni, anggun tri, widyatama garsela syakila, hidayanto, oktafian endi, & widodo, susilo tri. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Wonosari 03*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11(2), 2656–5854.
- Zainal aqib & M. Chotibuddin. (2021). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Deepublish.