

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
UPT SDN 32 TANJUANG BONAI**

Nurul Aisyah¹, Serly Safitri², Atri Walidi³, Hana Shilfia Iraqi⁴

¹²³⁴PGSD Universitas Negeri Padang

¹nurulaisyah300703@gmail.com, ²sherlysafitri@fip.unp.ac.id,

³atriwalidi@fis.unp.ac.id, ⁴shilfiahana@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 32 Tanjung Bonai caused by limited student engagement, the use of lecture-dominated teaching methods, and suboptimal group learning activities that failed to fully activate student participation. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model in Pancasila Education. This research employs Classroom Action Research (CAR) using both qualitative and quantitative approaches, conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through test and non-test techniques, including assessment of the Learning Implementation Module (RPM), teacher and student activity observation, and student learning outcomes encompassing attitude, knowledge, and skills dimensions. The subjects of this study were the teacher and 20 fourth-grade students at UPT SDN 32 Tanjung Bonai during the January–June semester of the 2025/2026 academic year. The results indicate consistent improvement in each cycle. The RPM assessment score increased from 91.66% in Cycle I to 100% in Cycle II. Teacher activity improved from 91.06% in Cycle I to 96.42% in Cycle II. Student activity also increased from 83.92% in Cycle I to 96.42% in Cycle II. Student learning outcomes improved across all dimensions: the average attitude score rose from 79.16 to 87.5; knowledge from 77.5 to 90; and skills from 81.61 to 90.83, achieving overall mastery.

Keywords: Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Model, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai akibat kurangnya keterlibatan peserta didik, dominasi metode ceramah dalam pembelajaran, serta pelaksanaan kegiatan kelompok yang belum optimal sehingga partisipasi aktif peserta didik belum terwujud secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes, yang mencakup penilaian Rencana Pelaksanaan Modul (RPM), pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Subjek penelitian adalah guru dan 20 peserta didik kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai semester Januari–Juni tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Penilaian RPM meningkat dari 91,66% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 91,06% pada siklus I menjadi 96,42% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 83,92% pada siklus I menjadi 96,42% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik meningkat pada seluruh aspek: rata-rata nilai sikap meningkat dari 79,16 menjadi 87,5; pengetahuan dari 77,5 menjadi 90; dan keterampilan dari 81,61 menjadi 90,83, dengan ketuntasan belajar yang optimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Team Games Tournament* (TGT), Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia berlangsung secara berkelanjutan melalui sejumlah inisiatif pembaruan kurikulum yang dirancang agar lebih responsif terhadap tuntutan zaman. Dalam hal ini, pemerintah meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai opsi yang menawarkan fleksibilitas lebih besar, menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, serta menekankan pengembangan kompetensi secara menyeluruh (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2022).

Kehadiran Kurikulum Merdeka mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif guna menghadapi berbagai tantangan yang muncul di abad ke-21 (Vhalery et al., 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila diposisikan sebagai mata pelajaran pokok yang berperan penting dalam membentuk karakter serta identitas kebangsaan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila merupakan hasil pembaruan nama dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat

menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, memahami isi konstitusi, serta menumbuhkan sikap toleransi dan kesadaran akan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari (Hanafiah et al., 2023). Pada hakikatnya, Pendidikan Pancasila menjadi pembelajaran yang esensial dalam membentuk warga negara agar dapat menjalani kehidupan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Sulastri et al., 2024).

Namun pada kenyataannya, kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum berjalan secara ideal. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai pada 20 Januari 2026 mengungkap beberapa permasalahan, antara lain: (1) modul ajar yang digunakan diambil dari internet tanpa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik; (2) penerapan model pembelajaran belum bervariasi dan inovatif, karena masih didominasi oleh metode ceramah; (3) media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional; serta (4) pembelajaran secara berkelompok belum dimanfaatkan secara optimal,

sehingga komunikasi dan interaksi antarpeserta didik menjadi sangat terbatas (Anita et al., 2024).

Berbagai permasalahan tersebut berimplikasi langsung terhadap rendahnya capaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester tahun ajaran 2025/2026, hanya 5 dari 20 peserta didik (25%) yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 80. Artinya, sebanyak 75% peserta didik lainnya belum mencapai standar kompetensi minimal yang diharapkan. Temuan ini menunjukkan perlunya diterapkan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif guna mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model ini merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur kerja sama tim, permainan edukatif, serta kompetisi akademik yang sehat. Melalui penerapan TGT, peserta didik tidak hanya belajar secara bersama-sama, tetapi juga terdorong untuk saling

mendukung dalam kelompok guna memperoleh poin terbaik dalam turnamen yang diselenggarakan (Hermawan & Rahayu, 2020). Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan siswa pada berbagai mata pelajaran (Amri et al., 2022; Marwati et al., 2023; Dewi et al., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu proses ilmiah yang bertujuan untuk memperbaiki, meningkatkan, sekaligus mengembangkan kualitas pembelajaran dan layanan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. (Machali, 2022). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan

kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data deskriptif berupa kata-kata guna menganalisis perilaku guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik melalui data yang bersifat numerik atau angka.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat, dengan menempuh dua siklus, yaitu siklus I yang terdiri atas dua kali pertemuan dan siklus II yang terdiri atas satu kali pertemuan. Adapun subjek penelitian meliputi guru dan 20 peserta didik kelas IV (10 laki-laki dan 10 perempuan), serta peneliti yang bertindak sebagai praktisi pelaksana tindakan.

Prosedur penelitian ini mengikuti model Kemmis & Mc. Taggart (dalam Wijaya et al., 2023), yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rancangan pembelajaran berbasis model TGT pada materi

Keragaman Sosial Budaya, yang mencakup penyusunan jadwal, perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka, penyusunan RPM, serta penyiapan instrumen observasi dan penilaian.

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian RPM, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1.1 Kriteria Taraf Keberhasilan

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	91 – 100
Baik (B)	81 – 90
Cukup (C)	71 – 80
Perlu Bimbingan (K)	≤ 70

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menyajikan hasil dan pembahasan tentang penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Sosial Budaya di kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai semester II tahun ajaran 2025/2026.

Pelaksanaan tindakan mengacu pada prosedur model TGT menurut Nuraeni et al. (2019), meliputi: (1) Penyajian Kelas (class presentation); (2) Kelompok (teams); (3) Permainan (games); (4) Pertandingan (tournament); (5) Rekognisi Tim (team recognition).

Kondisi Awal

Sebelum tindakan dilaksanakan, hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester menunjukkan bahwa hanya 5 dari 20 peserta didik (25%) yang berhasil mencapai KKTP. Peserta didik pada umumnya masih bersikap pasif, kurang berani mengajukan pertanyaan, serta belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah tanpa variasi model yang menarik, sehingga motivasi dan

hasil belajar peserta didik pun masih tergolong rendah.

Siklus I

Perencanaan Pembelajaran

Secara umum, RPM materi Keragaman Sosial Budaya Berbagai Provinsi di Pulau Sumatera yang disusun peneliti pada Siklus I dengan menerapkan model TGT telah mencakup seluruh komponen utama modul ajar, yaitu identifikasi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran, asesmen, serta lampiran RPM. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa komponen yang belum sepenuhnya memenuhi kriteria yang diharapkan.

Hasil penilaian RPM pada Siklus I Pertemuan 1 menunjukkan persentase sebesar 87,5% dengan predikat baik (B), yang kemudian meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Berdasarkan rekapitulasi kedua nilai tersebut, diperoleh nilai akhir RPM pada Siklus I sebesar 91,66% dengan predikat sangat baik (SB). Temuan ini mengindikasikan bahwa RPM berbasis pendekatan deep learning dengan model TGT yang dirancang

peneliti telah memiliki kualitas yang baik dan layak dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan, terutama pada aspek bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Pelaksanaan Pembelajaran

Selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menerapkan konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Hal ini sejalan dengan pendapat Azizah dan Nugroho (2024) yang menyatakan bahwa model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, karena dalam pelaksanaannya peserta didik berperan aktif sebagai anggota tim yang bertanggung jawab terhadap kinerja individu maupun kelompoknya, sementara guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I Pertemuan 1, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 89,28% dengan predikat baik (B), yang kemudian meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Dari

rekapitulasi kedua hasil tersebut, diperoleh nilai akhir pengamatan aktivitas guru pada Siklus I sebesar 91,06% dengan predikat sangat baik (SB).

Sejalan dengan hasil pengamatan aktivitas guru, hasil pengamatan dari aspek peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada Siklus I Pertemuan 1, aspek peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,14% dengan predikat baik (B), yang kemudian meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 85,71% dengan predikat baik (B). Berdasarkan rekapitulasi kedua hasil tersebut, diperoleh nilai akhir pengamatan aspek peserta didik pada Siklus I sebesar 83,92% dengan predikat baik (B).

Meskipun pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I telah berjalan dengan cukup baik, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain peserta didik yang masih ragu-ragu untuk tampil ke depan kelas saat sesi turnamen, pengelolaan waktu pelaksanaan turnamen yang belum optimal, serta satu deskriptor pada aspek rekognisi tim yang belum terlaksana secara konsisten.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik mulai mengalami peningkatan setelah peneliti menerapkan model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai.

Berdasarkan hasil penilaian sikap peserta didik pada Siklus I Pertemuan 1, diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,99, yang kemudian meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 83,33. Dari rekapitulasi kedua nilai tersebut, diperoleh nilai akhir aspek sikap pada Siklus I dengan rata-rata sebesar 79,16 yang termasuk dalam kategori cukup (C).

Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian pengetahuan peserta didik pada Siklus I Pertemuan 1, diperoleh nilai rata-rata sebesar 75, yang kemudian meningkat pada Pertemuan 2 menjadi 80. Dari rekapitulasi kedua nilai tersebut, diperoleh nilai akhir aspek pengetahuan pada Siklus I dengan rata-rata sebesar 77,5 yang termasuk dalam kategori cukup (C).

Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian keterampilan peserta didik pada Siklus I Pertemuan 1, diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,49, yang kemudian meningkat pada

Pertemuan 2 menjadi 85,82. Dari rekapitulasi kedua nilai tersebut, diperoleh nilai akhir aspek keterampilan pada Siklus I dengan rata-rata sebesar 81,61 yang termasuk dalam kategori baik (B).

Selanjutnya, hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut direkapitulasi untuk memperoleh nilai akhir hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT pada Siklus I, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 77,03 yang termasuk dalam kategori cukup (C). Hasil ini mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik pada Siklus I masih belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

**Tabel 1.2 Hasil Analisis Penelitian
Siklus I**

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	RPM	91,66%
2	Aktivitas Guru	91,06%
3	Aktivitas Peserta Didik	83,92%
4	Hasil Belajar	77,03

Siklus II

Perencanaan Pembelajaran

RPM materi Keragaman Sosial Budaya dengan model TGT yang

dikembangkan peneliti pada Siklus II mengalami peningkatan kualitas dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari skor penilaian observer yang mencapai persentase 100% dengan predikat sangat baik (SB) pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa RPM berbasis model TGT yang dirancang peneliti semakin mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam, serta mendorong terjadinya refleksi pada diri peserta didik.

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I meliputi penguatan komponen bahan ajar melalui penambahan bahan ajar berbasis visual yang lebih menarik, penggunaan media video dengan audio yang lebih relevan, serta penyempurnaan tahapan rekognisi tim agar dapat terlaksana secara lebih konsisten.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Cara Menghargai Keragaman Sosial Budaya dengan model TGT berlangsung lebih terarah dibandingkan siklus sebelumnya.

Peningkatan ini tidak terlepas dari hasil refleksi Siklus I, di antaranya melalui penguatan motivasi peserta didik sebelum turnamen berlangsung, perbaikan pengelolaan waktu, serta pemberian penguatan positif yang lebih konsisten kepada seluruh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai persentase yang sama, yaitu 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Capaian ini mengindikasikan bahwa seluruh tahapan model TGT telah terlaksana secara optimal, termasuk tahap rekognisi tim yang pada Siklus I sebelumnya belum terlaksana secara konsisten.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I, setelah peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model TGT pada materi Cara Menghargai Keragaman Sosial Budaya.

Berdasarkan hasil penilaian sikap pada Siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5 yang termasuk dalam kategori baik (B), meningkat dari nilai rata-rata 79,16 pada Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan nyata pada dimensi Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kewargaan, serta Kolaborasi peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian pengetahuan pada Siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 90 dengan kategori baik (B), disertai ketuntasan belajar yang mencapai 90% (18 dari 20 peserta didik telah memenuhi KKTP). Peningkatan ini tergolong signifikan bila dibandingkan dengan nilai rata-rata pada Siklus I sebesar 77,5, yang menandakan bahwa pemahaman konsep peserta didik mengenai cara menghargai keragaman sosial budaya telah mengalami kemajuan yang pesat.

Selanjutnya, hasil penilaian keterampilan peserta didik pada Siklus II menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,83 dengan kategori baik (B), meningkat dari 81,61 pada Siklus I. Peningkatan ini mencerminkan perkembangan nyata dalam kejelasan penyampaian informasi, keaktifan berdiskusi, serta

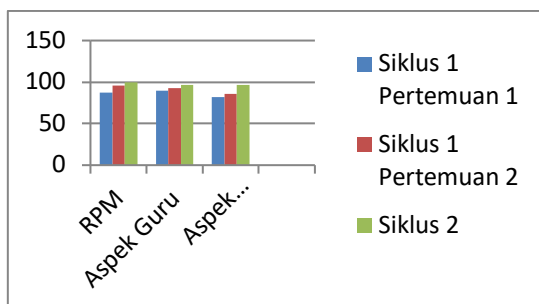
kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Hasil penilaian dari ketiga aspek tersebut kemudian direkapitulasi untuk memperoleh nilai akhir hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT pada Siklus II, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 89,44 yang termasuk dalam kategori baik (B). Capaian ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

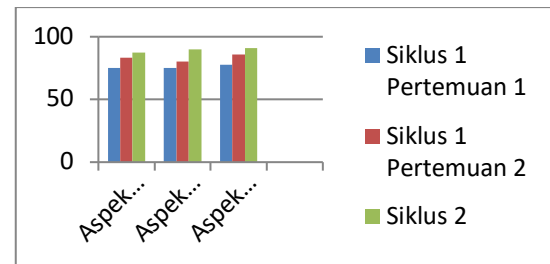
**Tabel 1.3 Hasil Analisis Penelitian
Siklus II**

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	RPM	100%
2	Aktivitas Guru	96,42%
3	Aktivitas Peserta Didik	96,42%
4	Hasil Belajar	89,44

**Grafik 1.1 Peningkatan Hasil
Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus
I-II**



**Grafik 4.2 Peningkatan Hasil Belajar
Siklus I-II**



E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) di kelas IV UPT SDN 32 Tanjung Bonai terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut tampak dari aspek perencanaan, pelaksanaan, hingga capaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Dari aspek perencanaan, hasil penilaian RPM menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, yaitu dari 91,66% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II, dengan predikat sangat baik pada kedua siklus tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran telah disusun secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada aspek pelaksanaan, pembelajaran dengan model TGT juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru meningkat dari 91,06% dengan predikat sangat baik pada Siklus I menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik pada Siklus II. Demikian pula aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari 83,92% pada Siklus I menjadi 96,42% pada Siklus II, dengan predikat sangat baik pada kedua siklus tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung semakin efektif, interaktif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap aspeknya. Nilai rata-rata sikap meningkat dari 79,16 pada Siklus I menjadi 87,5 pada Siklus II; nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 77,5 menjadi 90; serta nilai rata-rata keterampilan meningkat dari 81,61 menjadi 90,83, dengan kategori baik (B) pada seluruh aspek tersebut. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil

belajar Pendidikan Pancasila secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis penerapan model TGT (Teams, Games and Tournament) terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56.
- Anita, Y., Kenedi, A. K., Putera, R. F., Ladiva, H. B., Nurul, Q., & Akmal, A. U. (2024). A flipped classroom learning model based on social and emotional learning to improve the Pancasila student profile values in science and environment learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 4510–4518.
- Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD UNARS*, 15(1), 57–67.

- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran. Kemendikbudristek.
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Team game tournament cooperative learning model based on problem solving impact on collaboration ability and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2).
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan pendekatan saintifik dan model team games tournament terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2).
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament (TGT) kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184.
- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, & Syafri Ahmad. (2024). Pengembangan media menggunakan aplikasi Book Creator pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(6), 1771.

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.

Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan Mc Taggart*. IAIN Pontianak Press.