PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS V SD NEGERI 09 SUNGAI LIMAU KABUPATEN PADANG PARIAMAN

Widya Afriani[1], Hamimah[2], Arwin[3], Salmaini S[4]

[1,2,3,4] *Universitas Negeri Padang*
E-mail : widyaafriani62@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Hal ini terjadi karena guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat di gunakan yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat membuat proses belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik dan juga di bantu dengan media puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I (dua pertemuan) dan siklus II (satu pertemuan) dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 09 Sungai dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 orang, terdiri dari 5 orang Perempuan dan 8 laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 85,4% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 87,49% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 87,49% dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II menjadi menjadi 96,42% degan predikat sangat baik (SB). Hasil penilaian sikap siklus I diperoleh 9 peserta didik yang menonjol yaitu 5 orang bersikap positif dan 4 orang bersikap negatif, kemudian pada siklus II diperoleh 4 orang yang menonjol bersikap positif, dan yang lainnya bersikap normal. Penilaian pengetahuan dan keterampilan siklus I diperoleh 81,46 dengan predikat cuup (B), meningkat pada siklus II menjadi 85,3 dengan predikat baik (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang disusun oleh lembaga pendidikan, yang mencakup tujuan, materi, metode pengajaran, dan penilaian yang akan digunakan dalam proses Pendidikan serta memberikan panduan bagi guru dan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang baru-baru ini hadir dalam ranah pendidikan Indonesia

Abidin (2023), menyatakan karakteristik Kurikulum Merdeka dapat mendorong kegiatan pemulihan pembelajaran, terdapat beberapa karakteristik Kurikulum Merdeka antara lain: (1) Kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan pembelajaran berbasis proyek (2) Guru memiliki kebebasan dalam merancang pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka, pendidikan berpusat pada peserta didik dimana fokus pada bagaimana peserta didik belajar, bagaimana mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan bagaimana mereka menjadi kreatif dan kritis. Kurikulum sangat mempengaruhi pendidikan di indonesia.

Terciptanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. "Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik" (Rahayu, 2022).

Pergantian kurikulum yang awalnya adalah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka juga 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 Kepmendikbudristek No.56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka), mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah tertuang di dalam keputusan tersebut.

Secara substansial, mata pelajaran Pendidikan Pancasila serupa dengan PPKn, dengan satu-satunya perbedaan terletak pada nama. Sehingga, inti dari pembelajaran yang disampaikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sama dengan PPKn, namun perubahan ini lebih menekankan tentang betapa pentingnya praktik dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Maulidia, dkk (2023) Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan berdasarkan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang merdeka, berbudi luhur, menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara, mencintai tanah airnya, dan memiliki rasa nasionalisme. Sejalan dengan itu Kemendikbud (2022) menyampaikan bahwa Pendidikan Pancasila melalui Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran yang ditujukan agar peserta didik dapat memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari hari.

Salah satu yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan adalah terkait lemahnya pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila karena terbatasnya aktivitas peserta didik, kurangnya penggunaan media dan lebih dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak dari pada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran yang seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang bersifat abstrak

dan verbal, berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang ditentukan sifatnya. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dania dan Sukma (2020) berpendapat bahwa proses belajar merupakan interaksi antara peserta didik dan sumber pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, guru dan peserta didik bekerja sama untuk bertukar informasi dan mengolahnya agar pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat dan berdampak positif dalam tingkah laku individu.

Pada pelaksanaan pembelajaran, keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran menjadi sangat penting dikarenakan sebagai penentu tercapainya peningkatan hasil pembelajaran (Sulistyosari 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Kholifah (2020) bahwa karakteristik peserta didik SD yaitu 1) senang bermain, 2) senang bekerja dalam kelompok, 3) senang bergerak, anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik seperti permainan, membuat peserta didik aktif, dan bekerja sama dengan temannya.

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar tidak mudah bosan atau jenuh ketika belajar dengan menerapkan melalui permainan. Guru sebagai motivator harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta menumbuhkan semangat peserta didiknya dan daya cipta (kreativitas) sehingga mereka tetap semangat dan tidak jenuh selama melakukan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran pendidikan pancasila harus sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga adanya kesinambungan materi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak, maka tentu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menurun.

Menurut kemendikbud (2022) Modul ajar merupakan salah satu jenis perangkat ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai Capaian Pembelajaran. Komponen-komponen dari modul ajar yang secara umum terdiri dari Komponen informasi umum, Komponen inti, dan Lampiran harus tersusun secara sistematis dan menunjukkan kerangka pembelajaran yang utuh dari awal sampai berakhirnya pembelajaran. Modul ajar sangat dipentingkan dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa.

Tujuan modul ajar menurut panduan pembelajaran dan asesmen adalah untuk memperkaya perangkat pembelajaran yang dapat memandu guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas tertutup dan terbuka. Dalam hal ini, kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk memperkaya modul melalui dua cara, yaitu guru dapat memilih atau memodifikasi modul ajar yang sudah disiapkan oleh pemerintah dan disesuaikan dengan karakter siswa serta menyusun modul secara individual sesuai dengan materi dan karakter siswa.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Hasil belajar dikatakan meningkat jika perubahan yang ditunjukkan peserta didik lebih baik dari sebelumnya, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Apabila hasil akhir yang diperoleh peserta didik lebih tinggi dibandingkan hasil belajar awal maka dapat dinyatakan hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada 23 dan 24 Juli 2025 di SDN 09 Sungai Limau , penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan di Kelas V SDN 09 Sungai Limau sebagai berikut:

Pertama pada tahap perencanaan, (1) Modul ajar yang dibuat guru jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran. (2) Guru

belum memanfaatkan modul ajar secara maksimal sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru kelas V SD N 09 Sungai Limau cenderung lebih mengandalkan buku LKS, di mana biasanya guru akan melanjutkan materi yang belum dibahas di LKS pada pertemuan berikutnya.(3) Kurangnya optimalisasi guru dalam menyusun dan merancang modul ajar terlihat dari tidak lengkapnya beberapa komponen penting dalam modul, seperti lampiran, LKPD, penilaian, dan soal evaluasi.(4) Pembelajaran cenderung monoton karena masih sering berfokus pada guru (teacher-centered), yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik, sehingga tingkat keaktifan mereka dalam proses belajar masih rendah

Kedua, (1) pada proses pelaksanaan, di kelas V guru menjelaskan materi terlebih dahulu dengan sesekali melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan memberikan latihan ,(2) lalu pada hari kedua pengamatan guru menjelaskan materi lalu membagikan latihan meminta peserta didik untuk membacakan jawaban peserta didik didepan kelas 1-4 orang yang tampil. (3) Guru lebih sering menerangkan materi secara keseluruhan dan sesekali tanya jawab dengan peserta didik, oleh karena itu peserta didik jarang menemukan konsep sendiri dalam pemecahan sebuah masalah dalam pembelajaran.

Ketiga, Permasalahan yang penulis temukan diatas berdampak pada peserta didik yaitu: (1) Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta sering merasa bosan dan jenuh dengan suasana dikelas. Saat guru bertanya hanya setengah dari mereka yang menjawab bersamaan (2) Peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya karena merasa takut dan tidak percaya diri. (3) Peserta didik belum termotivasi untuk mengasah kemampuan diri baik itu dalam memahami pembelajaran maupun dalam berdiskusi dengan sesama teman sehingga peserta didik belum mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dalam menindaklanjuti permasalahan tersebut maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan sikap kolaboratif antar peserta didik yang dapat mendorong rasa kerjasama dan gotong royong, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik di dalam kelas, serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Model pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan di antaranya adalah *Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT).*

Tipe Teams Games Turnament (TGT) merupakan suatu strategi pembelajaran yang memberikan peluang bagi kelompok siswa untuk berkompetisi dengan kelompok lainnya, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Dengan adanya unsur permainan dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT, siswa menjadi lebih antusias selama proses belajar, karena mereka ingin membuktikan kemampuan mereka dan menjadi yang terbaik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik.

Menurut Slavin dalam (Fauziyah dan Indri, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

Sejalan dengan penjelasan di atas bahwa keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin dalam (Almira Rachma Thalita 2019) yaitu 1) tidak hanya membuat

siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dlam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Keberhasilan dari model *Course Review Horay* dalam pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh. Frisca Rahmadani (2021) Dalam penelitiannya Frisca Rah-madani membahas peningkatan hasil belajar pembelajaran temat-ik terpadu peserta didik menggunakan model cooperative learn-ing tipe TGT di kelas V SDN 09 Sungai Talang kabupaten Lima puluh kota. Mulyani, R. (2021) Penelitian ini mengkaji penerapan model TGT dalam pembelajaran tematik di kelas I SD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa serta kemampuan kerja sama di antara mereka.

Berdasarkan uraian di atas dan upaya mengatasi permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Turnament (TGT)* Di Kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman ".**

METODE

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari obyek yang diteliti. Menurut Waruwu (2023) menyatakan bahwa penulisan kualitatif merupakan suatu teknik penulisan yang menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena,gejala,dan situasi sosial tertentu. Sedangkan pendapat Moleong dalam (Mustafa dkk, 2020) penelitian kualitatif adalah penelitian yang 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.

Selain itu Danuri & Maisarah (2019) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif menerapkan penggunaan data berupa angka-angka dan menitikberatkan pada hasil pengukuran yang objektif dengan menggunakan analisis statistik. Sedangkan menurut Arikunto dalam (Harmaiyenda Nur Aulia, dkk 2024) Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang telah dikumpulkan, serta penampilan hasilnya.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research,* yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan dikelas. Putri & S. Farida (2022:238) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang berguna untuk memperbaiki praktik dalam proses pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Juli–Desembar 2025) tahun ajaran 2025/2026 di kelas V SD Negeri 09 Sungai Limau Kabupaten Padang yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan Siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 25 September 2025 pukul 08.30-09.40, pada bab 2 dengan materi makna norma dalam kehidupan. Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2025 pukul 10.30-11.40, pada bab 2 dengan materi menjadi anak hebat dengan menerapkan noorma dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2025 pukul 10.30-11.40, pada bab 6 dengan materi macam norma, hak dan kewajiban.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa 13 orang. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah penulis sebagai praktisi di kelas V SD Negeri 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, serta guru kelas sebagai observer di kelas V SD Negeri 09 Sungai Limau Kabupaten Pariaman.

Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan terdiri dari 4 tahapan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi 2 siklus, yang teridri dari: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan serta tahap refleksi. Masing-masing kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Data, Teknik pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa data kualintatif dan kuantitatif. Data kualintatif diperoleh dari rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses belajar mengajar yang dilakukan guru. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Data tersebut tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tes dan non tes. Tes berupa butir soal pilihan ganda beserta kunci jawaban yang diberikan untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi oleh peserta didik. Non tes terdiri dari penilaian modul ajar dan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik. Selain itu, non tes juga digunakan dalam penelitian ini untuk menilai sikap dan keterampilan dengan menggunakan teknik observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: (1)Lembar Penilaian Modul Ajar; (2)Lembar Penilaian Aktivitas Guru; (3)Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik; (4)Lembar Tes; (5) Lembar Non Tes

Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini dimulai dari awal sampai akhir pengumpulan data. Analisis data kualitatif dianalisis secara deskriptif dan data yang dianalisis diperoleh dari hasil observasi. Sedangkan analisis data kuantitatif dikumpulkan peneliti berdasarkan hasil pencapaian kompetensi peserta didik.

Sedangkan untuk menghitung presentase hasil pengetahuan dan keterampilan pembelajaran, dalam (Kemendikbud, 2018) dengan rumus sebagai berikut:

$$\textbf{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \textbf{X 100\%}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, berikut ini dipaparkan pembahasan tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, Bab 2 norma dalam kehidupanku di kelas V SDN 09 Sungai Limau.

Adapun yang menjadi pembahasan dari penelitian ini adalah Bagaimanakah rancangan modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, BAB 2 Norma Dalam Kehidupanku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas V SDN 09 Sungai Limau. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, BAB 2 Norma Dalam Kehidupanku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas V SDN 09 Sungai Limau. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, BAB 2 Norma Dalam Kehidupanku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas V SDN 09 Sungai Limau. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Pembahasan hasil penelitian siklus I dan siklus II akan diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I Pertemuan 1

Pembahasan hasil siklus I ini meliputi : a) rancangan modul ajar, b) pelaksanaan, c) hasil belajar menggunakan model *Teams Games Tournament*. Pembahasan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Modul Ajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Perencanaan diperlukan agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Menurut Jaya (2019) Perencanaan pembelajaran adalah suatu pemikiran atau persiapan untuk melaksanakan tugas mengajar/aktivitas pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran serta melalui langkah-langkah pembelajaran, perencanaan itu sendiri, pelaksanaan dan penilaian, dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

Modul ajar dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus I pertemuan 1 diperoleh presentase 83,3% dengan kualifikasi baik (B). Adapun temuan-temuan penelitian ini berdasarkan kompenen modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

Hasil pengamatan dan penilaian modul ajar dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus I sudah berada pada kualifikasi baik meskipun terdapat beberapa deskriptor yang belum muncul.

Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor dan ini sesuai dengan pendapat Triandini et al., (2023) yaitu terdapat tigan komponen dalam modul ajar yaitu komponen informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor yang meliputi identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, target siswa, saran prasarana, dan model pembelajaran.

Pada bagian kompetensi inti belum muncul semua deskriptor karena pemilihan materi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seharusnya pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana pendapat Ibrahim dan Syaodih bahwa materi pelajaran adalah suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pembelajartan yang telah ditetapkan (Ananda, 2019).

Selanjutnya pada kegiatan pembelajaran masih terdapat kekurangan karena kegiatan pembelajaran belum tersusun secara sistematis. Hendaknya perumusan materi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tampilan modul ajar tersusun rapi dan sistematis. Hal ini sesuai dengan teori Prawiyogi menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang telah dirancang, sistematis, dan memiliki sifat formal, serta diadakan oleh sebuah institusi pendidikan (Kustandi et al., 2020).

Pada pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran belum muncul semua deskriptor, peneliti belum menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mudah dipahami. Solusi yang dapat dilakukan adalah pemilihan bahan ajar dan media dengan membuat bahan ajar bacaan banyak gambar dengan warna yang kontras sehingga peserta didik tertarik terhadap pembelajaran, karena peserta didik memiliki karakteristik suka melihat gambar dengan warna kontras sehingga menarik perhatian peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan Rahma (2019) bahwa dalam penggunaan media pembelajaran, guru harus mengetahui karakteristik peserta didik dan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik dapat belajar aktif dan kreatif.

Pada penilaian sudah sangat baik, semua deskriptor sudah muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastiwi et al., (2023), bahwa penilaian merupakan sebuah cara dalam mengambil keputusan yang dibuat dengan memanfaatkan perolehan data melalui ukuran hasil belajar, baik non-tes maupun tes. Menurut Magdalena et al., (2020) Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan berbagai teknik sesuai dengan kompetensi yang hendak dinilai. Penilaian kompetensi sikap dilakukan melalui journal penilaian sikap. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes tulis. Penilaian keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja.

Pada tampilan modul ajar, belum didesain dengan tampilan yang menarik dan masih ada kata tidak baku dalam modul. Sehingga akan berpengaruh pada pembaca yang membaca modul ajar tersebut. Karena modul ajar yang baik dengan bahasa yang baku akan lebih mudah dipahami. Sebagaimana pendapat Rahimah, (2022) bahwasannya modul ajar harus disusun secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan kreativitas dan psikologis siswa.

Dengan kekurangan yang terdapat pada lembar pengamatan modul ajar yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 maka dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Modul ajar yang baik harus memperhatikan karakteristik peserta didik, termasuk dalam hal pemilihan materi, penetapan alokasi waktu, pemilihan bahan ajar, serta penggunaan bahasa yang sesuai (Mulyasa, 2019). Ketidaksesuaian dalam aspek-aspek tersebut dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran karena proses belajar tidak berjalan secara optimal dan terarah. Oleh karena itu, penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik bukan hanya penting, tetapi juga menjadi dasar dalam pengembangan modul ajar yang efektif dan bermakna.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan 1 secara umum sudah berlangsung dengan baik, adapun temuan-temuan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Setiana, 2016). Pada kegiatan

pendahuluan sudah dilaksanakan dengan baik dimana kegiatannya berupa persiapan sebelum melaksanakan kegiatan inti.

Pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah *Teams Games Tournament*. Menurut Aris Shoimin dalam (Melindawati, 2021) ada 5 langkah, yaitu 1) Penyajian kelas (*class presentations), 2)* Belajar dalam kelompok (*Teams*) dan membentuk kelompok, 3)Permainan *(Games), 4)* Pertandingan atau lomba (*Tournament)*, 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognation*).

Pada kegiatan presentasi kelas guru belum memberikan penguatan terhadap materi yang ditanyakan. Hal ini mengakibatkan sebagian peserta didik tampak kurang yakin dengan pemahaman mereka, bahkan menimbulkan kebingungan dalam mengaitkan materi dengan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Seharusnya, guru memberikan penguatan yang berupa penambahan informasi, atau penekanan pada inti materi agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih utuh dan mendalam. Sebagaimana pendapat Hendrisab, (2022) penguatan akan membuat siswa merasa terdorong selamanya untuk meberikan respon setiap kali muncul stimulus dari guru, sehingga dengan pemberian penguatan ini siswa dapat meningkatkan partisipasi dalam setiap proses pembelajaran (Hendrisab, 2022).

Pada kegiatan *game dan tournament* guru belum menjelaskan terlebih dahulu dalam pelaksanaan tournament, sehingga peserta didik terlihat agak bingung saat pemberian nama kelompok dan Seharusnya guru menginstruksikan dengan benar agar peserta didik tidak kebingungan.

Pada kegiatan penghargaan kelompok, guru belum memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah telah mengikuti kegiatan dengan semangat dan kerja sama yang baik serta guru belum memberikan semangat dan dorongan kepada yang belum berhasil, sehingga , beberapa peserta didik terlihat kurang termotivasi dan merasa usahanya kurang dihargai. Seharusnya, guru tetap memberikan apresiasi kepada semua kelompok, baik yang sudah berhasil maupun yang belum, agar semua peserta didik merasa dihargai dan tetap semangat mengikuti pembelajaran. Sebagaimana menurut Muzaimah (2024) pengakuan dan penghargaan yang konsisten terhadap siswa dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih positif dan mendukung perkembangan pribadi siswa secara keseluruhan.

Pada kegiatan penutup, guru belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran, serta belum menyampaikan tindak lanjut yang seharusnya dilakukan setelah kegiatan selesai. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan momen untuk meninjau kembali pemahaman mereka maupun mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya. Seharusnya, guru memberikan arahan refleksi dan menyampaikan tindak lanjut agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Pengintegrasian refleksi dalam praktik pengajaran dapat mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar reflektif yang lebih mandiri dan kritis (Muhali et al., 2020).

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase nilai rata-rata 85,71% (B) termasuk kriteria baik dan hasil penilaian aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase nilai rata- rata 85,71% (B) termasuk kriteria baik.

c. Hasil Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sederhananya merupakan pencapaian peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Mutmainnah & Ningsih, 2023).

Hasil belajar merupakan pemberian nilai terhadap apa yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sebagaimana yang dikatakan Susanto (2016: 5) bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar. Harus dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah belajar (Sudjana, 2016).

Hasil belajar peserta didik 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 2 peserta didik yang menonjolkan sikap positif dan 3 peserta didik menonjolkan sikap negatif.

Hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata 80,53 dengan kualifikasi cukup (C). Dari rata-rata hasil belajar di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal serta komponen dalam hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2.

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Modul Ajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembalajaran Pendidikan Pancasila BAB 2 Norma Dalam Kehidupanku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas V SDN 09 Sungai Limau, sangat jelas bahwa peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar. Perencanaan diperlukan agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Uno (dalam Yuniati & Prayoga, 2019) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat mencapai perbaikan pembelajaran.

Modul ajar dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus I pertemuan II diperoleh presentase 87,5% dengan kualifikasi baik (B). Adapun temuan-temuan penelitian ini berdasarkan kompenen modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

Perencanaan pada siklus I Pertemuan II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I pertemuan I, hal ini terlihat dengan tercapainya hampir seluruh komponen pada modul ajar. Pada informasi umum sudah muncul semua deskriptor dan ini sesuai dengan pendapat Maulinda, (2022) yaitu terdapat tiga komponen dalam modul ajar yaitu komponen informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada informasi umum meliputi identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, target siswa, saran prasarana, dan model pembelajaran.

Pada bagian kompetensi inti belum muncul semua deskriptor karena pemilihan materi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seharusnya pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana pendapat Ibrahim dan Syaodih bahwa materi pelajaran adalah suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pembelajartan yang telah ditetapkan (Ananda, 2019).

Selanjutnya pada kegiatan pembelajaran masih terdapat kekurangan karena kegiatan pembelajaran belum tersusun secara sistematis. Hendaknya perumusan materi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tampilan modul ajar tersusun rapi dan sistematis. Hal ini sesuai dengan teori Prawiyogi menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan

proses belajar yang telah dirancang, sistematis, dan memiliki sifat formal, serta diadakan oleh sebuah institusi pendidikan (Kustandi et al., 2020).

Pada pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran belum muncul semua deskriptor, peneliti belum menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mudah dipahami. Solusi yang dapat dilakukan adalah pemilihan bahan ajar dan media dengan membuat bahan ajar bacaan banyak gambar dengan warna yang kontras sehingga peserta didik tertarik terhadap pembelajaran, karena peserta didik memiliki karakteristik suka melihat gambar dengan warna kontras sehingga menarik perhatian peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan Rahma (2019) bahwa dalam penggunaan media pembelajaran, guru harus mengetahui karakteristik peserta didik dan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik dapat belajar aktif dan kreatif.

Pada penilaian sudah sangat baik, semua deskriptor sudah muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastiwi et al., (2023), bahwa penilaian merupakan sebuah cara dalam mengambil keputusan yang dibuat dengan memanfaatkan perolehan data melalui ukuran hasil belajar, baik non-tes maupun tes. Menurut Magdalena et al., (2020) Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan berbagai teknik sesuai dengan kompetensi yang hendak dinilai. Penilaian kompetensi sikap dilakukan melalui journal penilaian sikap. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes tulis. Penilaian keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja.

Pada tampilan modul ajar muncul semua deskriptor. Sesuai dengan pendapat Nisa et al., (2023) modul ajar harus disusun secara lengkap dan sistematis agar proses pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Dengan kekurangan yang masih terdapat pada lembar pengamatan modul ajar yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II maka dalam proses pembelajaran menjadi kurang maksimal yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Puzzle*

Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I pertemuan II secara umum sudah berlangsung dengan baik, adapun temuan-temuan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Setiana, 2016). Pada kegiatan pendahuluan sudah dilaksanakan dengan baik dimana kegiatannya berupa persiapan sebelum melaksanakan kegiatan inti.

Pada kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah *Teams Games Tournament*. Menurut Aris Shoimin dalam (Melindawati, 2021) ada 5 langkah, yaitu 1) Penyajian kelas (*class presentations), 2)* Belajar dalam kelompok (*Teams*) dan membentuk kelompok, 3)Permainan *(Games), 4)* Pertandingan atau lomba (*Tournament)*, 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognation*).

Pada kegiatan belajar dalam kelompok guru belum membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD, Hal ini menyebabkan situasi kelas menjadi kurang kondusif. Upaya perbaikan kedepannya, sebaiknya guru mendampingi peserta didik dalam setiap kegiatannya. Pada penghargaan kelompok guru tidak memberi semangat dan dorongan agar terus berusaha dan tidak mudah menyerah untuk kelompok yang belum berhasil. Sebaiknya guru memberi semangat kepada kelompok yang belum berhasil agar dipertemuan selanjutnya bisa lebih bersemangat lagi.

Menurut Jainiyah et al., (2023) bahwasannya guru perlu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pada kegiatan penutup belum semua deskriptor tercapai, yaitu guru belum melakukan refleksi pembelajaran. Sebaiknya guru melakukan refleksi pembelajaran bersama peserta didik agar membantu peserta didik mengungkapkan pemahaman, perasaan, dan tantangan selama pembelajaran.

Kekurangan yang terdapat dalam siklus I pertemuan 2 ini peneliti tidak melaksanakan beberapa kegiatan dalam langkah karena lupa. Hal ini tentunya berakibat kepada proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru pada siklus I pertemuan II diperoleh persentase nilai rata-rata 89,28% (B) termasuk kriteria baik dan hasil penilaian aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan II diperoleh persentase nilai rata-rata 89,28% (B) termasuk kriteria baik.

c. Hasil Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Hasil belajar peserta didik sesudah melaksanakan pembelajaran Pen-didikan Pancasila menggunakan Model Teams Games Tournament siklus I pertemuan 2 dapat dikatakan cukup baik. Namun masih terdapat keku-rangan dalam proses pembelajaran yaitu masih banyak peserta didik yang belum berpatisipasi penuh selama pembelajaran. Pelaksanaan proses pem-belajaran juga berpengaruh pada penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian yang dilakukan dapat dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat Saragih et al (2021) hasil belajar adalah perubahan Tingkat kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar, baik secara tertulis maupun lisan. Perubahan ini dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu kognitif, sikap, dan psikomotorik.

Hasil belajar peserta dididk pada aspek sikap siklus I pertemuan II di-peroleh melalui lembar penilaian aspek sikap yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, gotong royong dan bernalar kritis yang mana terdapat 3 peser-ta didik yang menonjolkan sikap positif dan 1 peserta didik menonjolkan si-kap negatif.

Hasil belajar peserta didik siklus I pertemuan 2 pada aspek penge-tahuan dan keterampilan diperoleh rata-rata 82.4. Dari rata-rata hasil belajar di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal serta komponen dalam hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka dilanjutkan pada siklus II.

3. Siklus II

a. Modul Ajar Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT)

Perencanaan diperlukan agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Uno (dalam Yuniati & Prayoga, 2019) menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat mencapai perbaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembalajaran Pendidikan Pancasila BAB 2 Norma Dalam Kehidupanku menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, sangat jelas bahwa peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar.

Perencanaan pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I pertemuan II, hal ini terlihat dengan tercapainya seluruh komponen pada modul ajar sesuai dengan pendapat Maulinda, (2022) yaitu terdapat tiga komponen dalam modul ajar yaitu komponen informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada informasi umum meliputi identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, target siswa, saran prasarana, dan model pembelajaran.

Perbaikan yang ditemukan pada siklus II diantaranya pada aspek media pembelajaran, kedepannya peneliti harus membuat media belajar lebih menarik perhatian peserta didik sesuai dengan pendapat Ananda, (2019) bahwa media pembelajaran yaitu sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada pesreta didik agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik. Maka penilaian kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran siklus II diperoleh persentase 95,83% dengan predikat (SB) dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan perencanaan yang disusun, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model *Teams Games Tournament*. Berdasarkan pengamatan dari observer pada aktivitas guru siklus II diperoleh persentase 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan pada aktivitas peserta didik diperoleh persentase 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Selain itu, pada siklus II ini, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam belajar dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan **oleh Adibah (2025**), bahwa model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam model ini, peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan mengikuti permainan akademik yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, sehingga secara tidak langsung juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.

Berdasarkan analisis penelitian pada siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) sudah terlaksana dengan baik dan peneliti telah berhasil menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

c. Hasil Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Susanto dalam (Safitri et al, 2020) hasil belajar Adalah pe-rubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek afektif, kognitif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

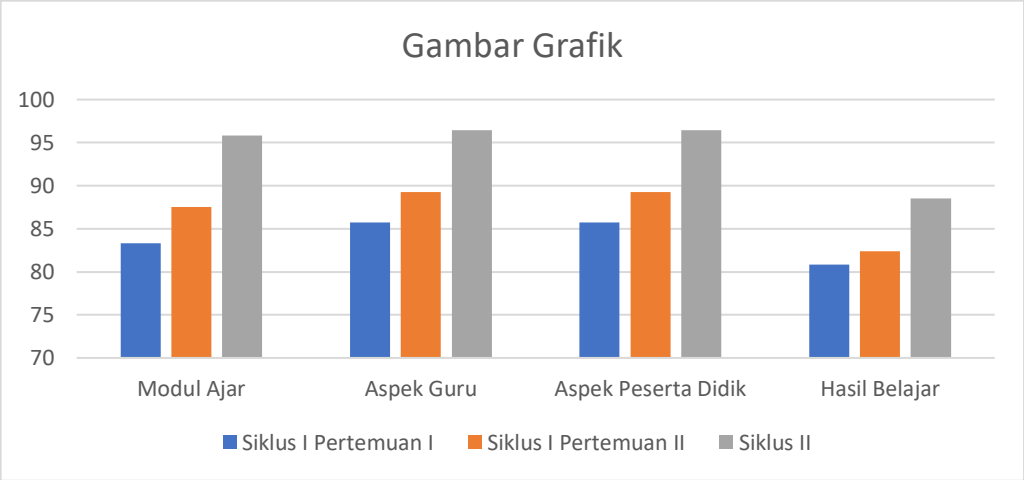
Hasil belajar peserta didik pada aspek sikap siklus II yang diperoleh melalui lembar penilaian aspek sikap (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, gotong royong, dan bernalar kritis) yang mana terdapat 4 peserta didik yang menonjolkan sikap positif. Pada siklus II ini sudah mengakami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan pada siklus II memperoleh rata-rata 90,76 dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan pada aspek keterampilan memperoleh rata-rata 89,30 dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata kelas yaitu 85,3 dengan kualifikasi baik (B).

Bedasarkan paparan data yang telah di jabarkan pada siklus II ini maka pelaksanaan siklus II sudah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama dengan guru sudah berhasil menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian bahwa pelaksanaan penelitin dicukupkan sampai si-klus II, keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru kelas V SDN 09 Sungai Limau sebagai observer. Setelah mengamati hasil yang di-peroleh, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berhasil dengan sangat baik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), dapat disimpulkan bahwa:

Rancangan Modul Ajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Modul Ajar dirancang oleh peneliti ini telah dipadukan dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT). Persentase hasil pengamatan Modul Ajar pada siklus I memperoleh rata-rata 85,42% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata 95,83 % dengan kualifikasi SB (Sangat Baik), karena Modul Ajar sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dapat dilihat bahwa hasil pengamatan Modul Ajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT). Persentase hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 87,49% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik) karena pelaksanaan pembelajaran pembelajaran yang dilakukan guru memenuhi langkah langkah sesuai *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 87,49% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik) karena kegiatan peserta didik dalam pembelajaran sudah sesuai dengan model *Teams Games Tournament* (TGT)

yang diharapkan guru. Dapat dilihat bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I menuju siklus II.

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 81,46 dengan predikat baik (B), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 85,3 dengan predikat baik (B). Untuk penilaian sikap peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I terdapat 9 orang peserta didik yang menonjol yaitu 5 orang peserta didik bersikap positif dan 4 orang peserta didik bersikap negatif dan pada siklus II terdapat 4 orang peserta didik yang menonjol bersikap positif dan yang lainnya bersikap normal. Berdasarkan hasil ini dapat dilihat bahwasannya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasildari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Azza wa Jalla, keluarga, teman sejawat yang telah memberikan dorongan semangat, serta dosen pembimbing yang memberikan arahan penelitian, dan Universitas Negeri Padang, terutama ketua departemen PGSD yang telah memberikan perizinan penelitian, kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN 09 Sungai Limau Kabupaten Padang Priaman atas bantuan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. In *Indonesian Journal of Educational Development* (Vol. 2, Issue 2).

Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al Qur'an: Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, *10*(2), 121.

Cahyani, F., & Arwin. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Aplikasi CapCut di Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL), 3*(3), 125–134.

Fierna, M., Lusie Putri, J., Putriani, F., Santika, H., & Nadhif Mudhoffar, K. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2).

Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, & Glen Hosea Fernando Ringkat. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(3), 01–06. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770

Khairunnisa, A., & Wintolo Apoko Universitas Muhammadiyah Hamka, T. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI

CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis*, *20*(2). https://doi.org/10.24114/jk.v20i2

Kurnia, R., & Muhammadi, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar,* 10(3),379. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10459

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

Magdalena, I., Afianti2, N. A., & Yanti, A. A. (2020). Penilaian Hasil Belajar Siswa Dengan Kurikulum 2013 Di Sd Islam Asysyakirin. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah,* 2(3), 466–476. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Melindawati, S., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., & Adzkia, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar The Influence of Using the Teams Games Tournament (TGT) model on Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *5*(1), 55–67. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik

Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka.Tarbawi : *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam,* 5(2), 130–138. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA* : *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pens

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

Oktafia, F., & Devi, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan Menggunakan Model Problem Based Learning di SDN 04 Pasar Surantih. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2541–2547. ISSN 2614-6754 (Print), ISSN 2614-3097 (Online).

Putri, D. M., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN METODE COOPERATIVE LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan IPS* (Vol. 05, Issue 01). https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/index

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6313–6319. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237

Rahman, S. (n.d.). *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.

Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Basicedu, 5(4), 2644–2652. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250

Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *JURNAL TATA BOGA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK*. *10*(2), 234–245. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/

Syahputri, N., & Farida, S. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Talking Stick di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Padang, 8*(5), 110–123.

Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1256–1268.

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 1, Issue 2).