

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF TIPE (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TGT PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS II SDN 04 TALAOK
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Radha Pratiwi Sarinaldi¹, Muhammadi², Reinita³, Fikhen Tri Wulandari⁴

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

¹pradhapratiwi@gmail.com, ²muhammadi@fip.unp.ac.id, ³reinita.rei@gmail.com,

⁴fikhenuland@fip.unp

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of grade II students in the subject of Pancasila Education. Students tend to be passive, lack critical thinking, and have difficulty understanding the material because the learning method does not actively involve them. The purpose of this study is to describe the improvement of learning quality through the optimization of teaching modules, learning implementation, and student learning outcomes. This research is a Class Action Research (PTK) with a qualitative and quantitative approach, carried out in two cycles which include the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study are teachers and 15 students of grade II for the January-June 2024/2025 semester. The results of the study showed a significant improvement in all aspects. In Cycle I, the achievement of the teaching module was 85.93% at the first meeting and increased to 90.25% at the second meeting. The activity of teachers and students increased from 82.14% to 89.28%. The average learning outcomes of students in the first cycle reached 77.80% (category B). In Cycle II, the achievement of teaching modules increased to 96.42%, teacher and student activities reached 92.85%, and learning outcomes increased to 90.28% (category A). Thus, the actions taken have proven to be effective in improving the quality of the learning process and outcomes of Pancasila Education in grade II of SDN 04 Talaok.

Keywords: learning outcomes, teams games tournament type cooperative model, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik cenderung pasif, kurang berpikir kritis, dan kesulitan memahami materi karena metode pembelajaran yang kurang melibatkan mereka secara aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran melalui optimalisasi modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan

kuantitatif, dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 15 peserta didik kelas II semester Januari–Juni 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek. Pada Siklus I, ketercapaian modul ajar sebesar 85,93% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 90,25% pada pertemuan kedua. Aktivitas guru dan peserta didik meningkat dari 82,14% menjadi 89,28%. Hasil belajar rata-rata peserta didik pada siklus I mencapai 77,80% (kategori B). Pada Siklus II, ketercapaian modul ajar meningkat menjadi 96,42%, aktivitas guru dan peserta didik mencapai 92,85%, dan hasil belajar meningkat menjadi 90,28% (kategori A). Dengan demikian, tindakan yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 04 Talaok.

Kata Kunci: hasil belajar, model kooperatif tipe *teams games tournament*, pendidikan pancasila.

A. Pendahuluan

Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Fatirul & Walujo (2022) menyatakan kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah suatu program pendidikan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Adapun kurikulum yang diterapkan pada saat sekarang ini adalah Kurikulum Merdeka.

Menurut Saleh (2020), Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan yang bertujuan untuk menggali potensi peserta didik dan dapat berinovasi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri,

mengikuti minat dan kebutuhan mereka sendiri, sehingga mereka dapat menjadi individu yang mandiri dan berdaya dalam menghadapi tuntutan kehidupan di masa depan (Wijaya & Pratiwi, 2021).

Pendidikan Pancasila adalah sebuah sistem Pendidikan yang didasarkan pada pengembangan karakter yang kuat dan prinsip-prinsip etika. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membangun kesadaran akan hak asasi manusia dan membentuk generasi yang menghormati serta melindungi hak-hak asasi manusia. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila bukan hanya mengenalkan nilai-nilai, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang makna dan relevansi nilai-nilai tersebut dalam

kehidupan sehari-hari (Amelia et al., 2023).

Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk membangun peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis dan logis, serta keterampilan bermasyarakat (Reinita, 2019). Untuk mewujudkannya, diperlukan proses pembelajaran yang selaras dengan karakteristik Pendidikan Pancasila, yaitu berfokus pada pendidikan nilai dan moral (Ramadani dan Muhammadi 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal atau yang sebaiknya terlaksana yakni pembelajaran yang mencakup beberapa aspek seperti desain pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan asesmen.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Hasil belajar, pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Hendri dan Muhammadi 2023).

Pada tanggal 23 Oktober 2024, peneliti melaksanakan obeservasi secara langsung, maka dapat diamati aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran pada kelas II SDN 04 Talaok. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yaitu: (1) peserta didik belum memahami konsep dan materi yang dipelajari, terlihat saat diberikan latihan soal banyak peserta didik yang hanya mencontoh jawaban temannya, (2) Peserta didik kurang aktif dalam tanya jawab saat proses pembelajaran (3) peserta didik belum terlatih dalam berpikir cepat dan logis dalam pembelajaran (4) Peserta didik kurang konsentrasi dan kurang termotivasi pada saat pembelajaran.

Permasalahan tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat dari nilai Asesmen Akhir Semester mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila Kelas II SDN Talaok, Pesisir Selatan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai Asesmen Tengah Semester mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	KK TP	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	ANT	70	30		✓
2	AAF	70	45		✓
3	AHE	70	60		✓
4	CA	70	55		✓
5	EFP	70	30		✓
6	GA	70	5		✓
7	HA	70	25		✓
8	HW	70	35		✓
9	MI	70	70	✓	
10	MY	70	50		✓
11	NCP	70	55		✓
12	NSA	70	40		✓
13	QHM	70	45		✓
14	RTK	70	10		✓
15	TAS	70	25		✓

Sumber : Data Primer guru Kelas II SDN 04 Talaok T.A 2024/2025

Dari data di atas dapat terlihat rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik Kelas II SDN 04 Talaok. Nilai peserta didik masih belum mencapai standar ideal Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya perbaikan pada pelaksanaan

pembelajaran demi hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan menerapkan model pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model ini merupakan model pertama John Hopkins setelah itu David Devries dan Keith Edwards melakukan pengembangan model ini. Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk belajar secara kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang ras suku yang berbeda.

Menurut Astutik (dalam Hidayatulloh et al., 2020) kelebihan

dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah (a) Para peserta didik memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak; (b) Meningkatkan perasaan / persepsi keberhasilan dari kinerja; (c) Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama; (d) Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat antar sesama.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitria, A., Nurlaela, E., & Prajabatan, P. (2023). yang berjudul "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa persentase rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 50%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 59,37% dan meningkat dengan persentase sebesar 73,43% pada siklus II.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agusdianita, N., Ratna, K., Via, Y., Nurhasanah, M., & Purnamasari, W. (2025). Yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Melalui Model

Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu". Hasil penelitian menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan klasikal peserta didik 42,58% pada siklus I, terus meningkat sampai siklus II yaitu 85,71% kemudian mencapai 100% pada siklus III.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Azizah. (2024) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada keaktifan dan prestasi belajar pada pelajaran pendidikan pancasila. Pada siklus I keaktifan belajar diperoleh rata-rata sebesar 3,14 dengan persentase ketuntasan 25% kategori kurang baik sedangkan pada siklus II dapat meningkat dengan rata-rata 3,51 dengan persentase 84,3% kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar yang mencapai 40,6% pada siklus I kemudian menjadi 79,8% pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, serta dalam upaya mengatasi masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas II SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan”.

B. Metode Penelitian

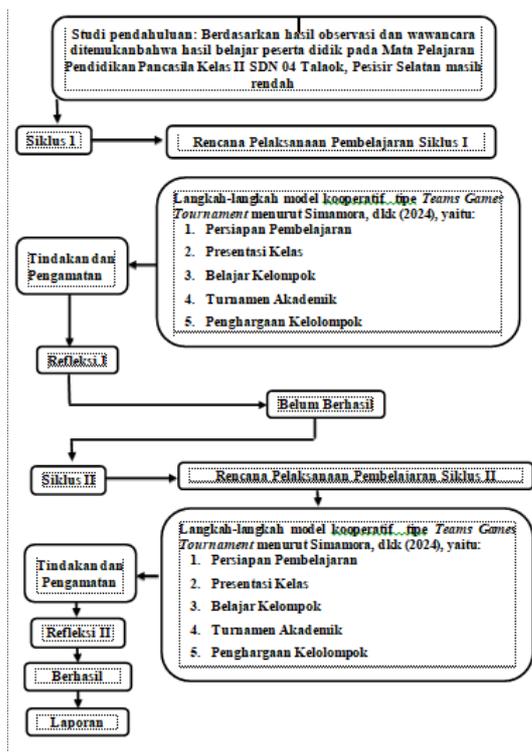
Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini berhubungan dengan peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada satu kelas.

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu aktivitas spekulasi diri bagi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya melalui proses daur ulang berawal dari rencana, pelaksanaan, pengamatan/observasi, evaluasi, serta refleksi sampai peningkatan kualitas pembelajaran yang

diinginkan tercapai (Saputra, R., & Lena 2022)

Alur Penelitian Tindakan Kelas merupakan siklus yang dilakukan mulai dari kegiatan perencanaan yang dimulai dari pembuatan modul ajar, menetapkan waktu penelitian, menyiapkan instrumen penelitian, memilih buku sumber, kemudian apabila sudah terencana dengan baik maka akan dilakukan tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* sesuai dengan modul yang telah dibuat.

Penelitian Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemnis dan Mc Taggart (Azizah, 2019) menyatakan bahwa model siklus penelitian terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun alur penelitian yang dilaksanakan dapat dilihat pada began alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1 Alur penelitian tindakan kelas dimodifikasi dari lur Kemmis dan MC Taggart (Azizah, 2019)

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 04 Talaok, Pesisir Selatan pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Dengan jumlah peserta didik yaitu 15 orang, yang terdiri dari 10 orang peserta didik perempuan dan 5 orang peserta didik laki-laki. Selain itu, yang terlibat di dalam penelitian ini adalah guru kelas II SD Negeri 04 Talaok, Pesisir Selatan, dimana guru kelas II dan rekan sejawat guru tersebut bertindak sebagai pengamat atau observer dan peneliti bertindak sebagai praktisi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 di SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dengan dua kali pertemuan, dan siklus II dengan satu kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu : Observasi, Tes dan Non tes.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Disamping dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif, dalam penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif karena data-data yang berhubungan dengan hasil belajar siswa berupa angka dan menggunakan analisis statistik.

Menurut Sugiyono (2017:245) menyatakan bahwa analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Tahap analisis dilakukan berulang-ulang sehingga ketika data selesai diperoleh pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan

Tahap analisis tersebut dapat diuraikan seperti :

1) Menghimpun semua data yang ada di lapangan baik berupa hasil pengamatan Modul Ajar, aspek guru dan aspek peserta didik, serta rekap hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I sampai siklus II

2) Menelaah semua data yang telah terkumpul baik melalui observasi, tes maupun non tes. Penyeleksian dan pemilihan data berupa pengelompokan data pada siklus I maupun pada siklus II. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.

3) Menyimpulkan hasil penelitian tindakan ini merupakan penyimpulan akhir penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas II SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan pada pembelajaran pendidikan pancasila Elemen Bhinneka Tunggal Ika Semester II tahun ajaran 2024/2025. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bertindak sebagai praktisi (Guru), sedangkan guru kelas II sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dibagi atas 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali

pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan.

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Penyusunan modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora, dkk (2024) dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka dan dituangkan dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan elemen dan materi yang dikembangkan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas II semester II tahun ajaran 2024/2025. Adapun Capaian Pembelajaran yang ada pada kegiatan pembelajaran di siklus I pertemuan I ini mengenai Mengenal Identitas Diri dan Teman, dengan Tujuan Pembelajarannya adalah: 1. Peserta didik dapat menyebutkan identitas dirinya 2. Peserta didik dapat membedakan identitas diri 3. Peserta didik dapat membeda-bedakan identitas teman-temannya.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui 3 langkah yaitu

kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengamatan Modul Ajar

Penilaian modul ajar dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan modul ajar dengan aspek yang telah disesuaikan. Berdasarkan hasil pengamatan modul ajar siklus I pertemuan I diperoleh 55 dari 64 deskriptor yang tersedia sehingga diperoleh presentase 85,93% predikat sangat baik (A).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas guru, diperoleh 23 deskriptor dari 28 deskriptor yang diamati, sehingga mencapai persentase 82,14% dengan kategori Sangat Baik (A).

Pengamatan Aspek Peserta Didik

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan

model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas peserta didik, muncul 23 dari 28 deskriptor, juga dengan persentase sebesar 82,14% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (A).

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 72,73% dengan jumlah peserta didik 15 orang, artinya terdapat 7 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 8 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pada siklus I pertemuan I belum tercapai. demikian, Upaya dalam peningkatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) dapat dilakukan pada langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus I pertemuan II.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Penyusunan modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora, dkk (2024) dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka dan dituangkan dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan elemen dan materi yang dikembangkan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas II semester II tahun ajaran 2024/2025. Adapun Tujuan Pembelajaran, yaitu:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas personal berdasarkan ciri-ciri fisik.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas personal berdasarkan ciri-ciri non fisik
3. Peserta didik dapat membandingkan identitas personal seseorang.
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas sosial.

5. Peserta didik dapat menunjukkan sikap saling menghargai perbedaan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui 3 langkah yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengamatan Modul Ajar

Penilaian modul ajar dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan modul ajar dengan aspek yang telah disesuaikan. Berdasarkan hasil pengamatan modul ajar siklus I pertemuan II diperoleh 58 dari 64 deskriptor yang tersedia sehingga diperoleh presentase 90,25% predikat sangat baik (A).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan II adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas guru, diperoleh 25 deskriptor dari 28 deskriptor yang

diamati, sehingga mencapai persentase 89,28% dengan kategori Sangat Baik (A).

Pengamatan Aspek Peserta Didik

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas peserta didik, muncul 25 dari 28 deskriptor, juga dengan persentase sebesar 89,28% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (A).

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 82,88% dengan jumlah peserta didik 15 orang, artinya terdapat 15 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pada siklus I pertemuan II belum tercapai. Demikian, Upaya dalam peningkatan

proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat dilakukan pada langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Penyusunan modul ajar Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora, dkk (2024) dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka dan dituangkan dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan elemen dan materi yang dikembangkan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas II semester II tahun ajaran 2024/2025. Adapun Tujuan Pembelajaran, yaitu:

1. Peserta didik dapat menyebutkan identitas anggota keluarga di rumah.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi benda yang terdapat di rumah.
3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap berbagi dan saling tolong menolong antar anggota keluarga.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan melalui 3 langkah yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pengamatan Modul Ajar

Penilaian modul ajar dilaksanakan menggunakan lembar pengamatan modul ajar dengan aspek yang telah disesuaikan. Berdasarkan hasil pengamatan modul ajar siklus II diperoleh 62 dari 64 deskriptor yang tersedia sehingga diperoleh presentase 96,42% predikat sangat baik (A).

Pengamatan Aspek Guru

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan II adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas guru, diperoleh 26 deskriptor dari 28 deskriptor yang diamati, sehingga mencapai persentase 92,85% dengan kategori Sangat Baik (A).

Pengamatan Aspek Peserta Didik

Pengamatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I adalah: (a) kegiatan pendahuluan (b) kegiatan inti dengan langkah-langkah sesuai model (c) kegiatan penutup. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek pengamatan aktivitas peserta didik, muncul 26 dari 28 deskriptor, juga dengan persentase sebesar 92,85% dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (A).

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 90,28% dengan jumlah peserta didik 15 orang, artinya terdapat 15 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II sudah tercapai

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah dan hasil pelaksanaan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Penerapan model TGT dapat meningkatkan proses belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN 04 Talaok. (2) Penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN 04 Talaok.

DAFTAR PUSTAKA

- Simamora, A.B., dkk. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Agusdianita, N., Yuliarti, K. R., Mediana, V., Nurhasanah, M., & Purnamasari, W. (2025). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 4(1), 161–168.
- Amelia, R., Sari, D. P., & Nugroho, A. S. (2023). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membangun Kesadaran Hak Asasi Manusia di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 45–60.
- Azizah, A. N. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 194–204.
- Fatirul, N. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Fitria, A., Nurlaela, E., & Prajabatan, P. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Keaktifan Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-52.
- Hendri, Olivia May, and Muhammadi. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2):18194–200.
- Putri, R. S., & Muhammadi, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe STAD di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*

Sekolah Dasar, 8(1), 318.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.129408>

Reinita. (2019). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi, 2.

Saputra, R., & Lena, M. S. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 364–70.

Wijaya, A., & Pratiwi, I. N. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Abad ke-21. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(2), 183–198.