

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila
Menggunakan Model *Team Games Tournament*
di SDN 03 Alai Timur Kota Padang

M. Tamrin¹, Bilqisti Imaama²

¹Prodi PPG, FKIP Universitas Bung Hatta, email: m.tamrin@bunghatta.ac.id

²Prodi PGSD, FKIP Universitas Bung Hatta, email: bilqisti605@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 03 Alai Timur Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahapan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar penilaian afektif siswa dan tes hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Kota Padang yang berjumlah 28 orang. Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kegiatan guru, hasil penilaian afektif siswa kemampuan kerja sama dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil belajar siswa dari siklus I dengan persentase 57% meningkat pada siklus II menjadi 82% 2) kemampuan kerja sama siswa meningkat dari siklus I dengan persentase sebesar 67% menjadi 85% pada siklus II. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* di kelas IV SDN 03 Alai Timur Kota Padang.

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

Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan penyempurna dari kurikulum sebelumnya yang salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila terdiri elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran ini berkedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman untuk membangun Indonesia yang lebih baik (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan observasi dan diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Padang, Ibu Kesturi Mardhatillah, S.Pd diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang dari standar yang diharapkan

Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa sibuk dengan aktivitasnya masing-masing yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran serta malas dalam berdiskusi. Hal ini menandakan hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa belum maksimal serta perlu peningkatan kualitas hasil belajar Pendidikan Pancasila dan kemampuan kerja sama siswa kelas IV-D di SDN 03 Alai Timur Kota Padang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru membutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik antusias siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar serta kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Eliani (2020:39) dalam penelitiannya menuliskan bahwasanya model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ia menyarankan hendaknya guru dapat menerapkan model *team games tournament* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Sutriyani, dkk. (2021:39) *team games tournament* ialah model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru, bersama dengan teman sekelompoknya. Menurut Fauzi dan Masrupah (2024:12) memberikan penjelasan bahwa “model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda.” Lalu menurut Nur’aeni dan Hasanudin (2023:261) model *team games tournament* dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan internal pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Dikarenakan ciri-ciri materi Pendidikan Pancasila sekolah lebih bersifat konseptual. Ciri-ciri tersebut akan menjadikan siswa sangat lemah bosan dan bosan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, model *team games tournament* dianggap sebagai solusi bagi guru untuk memodifikasi pembelajaran menjaga kreativitas dan kesenangan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-D dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang".

Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar-mengajar di kelas dengan melihat kondisi nyata siswa. McNiff (dalam Arikunto, dkk, 2017:191) memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

b. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Kota Padang untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024, terhitung dari waktu perencanaan hingga penulisan laporan hasil penelitian.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Kota Padang, yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 11 perempuan dan 17 laki-laki.

c. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

d. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam proses penelitian yang dilakukan di kelas diukur dengan menggunakan persentase hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Indikator keberhasilan yaitu jika 80% siswa atau 23 dari 28 siswa yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh nilai $\geq$ KKTP.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar penilaian afektif siswa dan tes hasil belajar siswa.

f. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes,observasi dan dokumentasi.

g. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dikumpulkan melalui beberapa teknik analisis data yaitu:

1) Data Observasi Aktivitas Siswa

Model analisis data kuantitatif hasil belajar siswa menggunakan persentase yang ditentukan melalui lembar observasi siswa. Untuk melihat proses-proses yang terjadi pada saat belajar digunakan rumus menurut Desfitri, dkk, (Aris 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase siswa yang aktif dalam indikator kriteria penilaian siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase dan Keterangan Data Hasil Observasi

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Baik Sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Kurang Sekali

2) Data Observasi Aktivitas Guru

Data observasi aktivitas guru adalah data hasil observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik persentase. Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil observasi terhadap guru adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor aktivitas guru}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Keberhasilan

Interpretasi aktivitas belajar siswa menurut Desfitri, dkk (dalam Aris 2023) adalah:

Tabel 2. Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru

No	Skor	Kriteria
1	81%–100%	Sangat Baik
2	61%–80%	Baik
3	41%–60%	Cukup
4	21%–40%	Kurang
5	0%–20%	Sangat Buruk

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan baik jika guru tersebut mampu melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase > 80. Setelah diperoleh persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus. Dalam hal ini penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari persentase persiklus jika mencapai 80, maka aktivitas guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

3) Tes Hasil Belajar

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus yang dikemukakan oleh Desfitri, dkk (dalam Aris 2023) sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

X: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai seluruh siswa

n: Jumlah siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara perorangan digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P: % Ketuntasan perorangan

F: Nilai yang diperoleh

n: Nilai maksimum (100)

Tabel 3. Persentase dan Keterangan Data Hasil Belajar

Presentase	Keterangan
80%-100%	Tuntas
<80%	Belum

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Kota Padang. Pada bab ini dijelaskan hasil peningkatan hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* (TGT) pada semester II tahun ajaran 2023/2024.

2) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

a) Siklus I

Pada bagian ini diuraikan tentang hasil penelitian siklus I yang meliputi proses pembelajaran dan peningkatan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan kemampuan kerja sama siswa. Terdiri dari perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi) dan refleksi.

Peneliti memaparkan hasil penelitian mulai dari tahap perencanaan, proses pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam penerapan model *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kerjasama siswa.

(1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Ket
I	16	80%	Sangat Baik
II	15	75%	Baik
Jumlah		155%	
Rata-rata		77,25%	Baik

Berdasarkan Tabel 5 di atas, dapat dilihat adanya penurunan kegiatan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model *team games tournament*. Pada siklus I pertemuan I didapat hasil persentase yaitu 80% dan pada pertemuan II mendapatkan persentase yaitu 70%, dengan rata-rata persentase untuk siklus I ini adalah 75% dikategorikan baik. Hal ini perlu adanya upaya guru untuk melakukan perbaikan yang lebih baik kedepannya untuk dapat mengubah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *team games tournament*.

(2) Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I

Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah:

Tabel 5. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I

Pertemuan	Jumlah Siswa		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Tuntas	Tidak Tuntas		
I	15	13	68%	46%
II	19	9	122	32%
Jumlah			61	78
Rata-rata			54%	39

Berdasarkan Tabel 6 di atas, dapat dilihat persentase afektif kemampuan kerja sama siswa siklus I pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* masih belum mencapai persentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebelumnya yaitu 80% dari jumlah siswa.

(3) Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I

Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes akhir siklus setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Di bawah ini adalah hasil belajar siswa kelas IV-D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* di SDN 03 Alai Kota Padang siklus I dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1.	Jumlah siswa yang mengikuti tes	28 orang	100%
2.	Jumlah siswa yang tuntas	16 orang	57%
3.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12 orang	43%
4.	Rata-rata	85	

Dari Tabel 6 di atas dapat dilihat hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai persentase indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dari jumlah siswa. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada lampiran.

b) Siklus II

Dari hasil refleksi siklus I diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum mendapatkan hasil yang optimal. Masih terdapat siswa yang belum mampu memperlihatkan kemampuannya dalam kerja sama. Guru kurang dalam memotivasi siswa dan guru kurang dalam menyimpulkan pembelajaran. Berdasarkan kekurangan tersebut Untuk mempertahankan keberhasilan dan memperbaiki kelemahan yang ada di siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan melakukan *ice breaking*.
- 2) Guru dapat mengefisienkan waktu agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu dan bisa memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- 3) Guru dapat memberikan pengertian kepada peserta didik. Bisa dengan memberitahu manfaat dalam membantu teman dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

(1) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pada siklus II persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada Tabel 8 di bawah:

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
I	16	80%	Baik
II	18	90%	Sangat Baik
Jumlah		170%	
Rata-rata		85%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8 di atas, dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament*. Pada siklus II pertemuan I mendapatkan persentase yaitu 80% dan meningkat pada pertemuan

II mendapatkan persentase yaitu 90%, dengan rata-rata 85%. Dari data di atas peningkatan aktivitas guru dapat dikatakan sangat baik.

(2) Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II

Hasil yang diperoleh pada penilaian afektif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II

Pertemuan	Rata-rata	Siswa yang Tuntas	Persentase	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase
I	91,07	21	75%	7	25%
II	94,64	24	86%	4	14%
Jumlah	185,71		161%		39%
Rata-rata	92,85		80,5%		19,5%

Berdasarkan Tabel 9 di atas, dapat dilihat persentase afektif kemampuan kerja sama siswa siklus II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* terjadi peningkatan. Pada siklus II pertemuan I didapatkan data dengan rata-rata 91,07%, terdapat sebanyak 21 siswa (75%) yang tuntas dan 7 siswa (25% yang tidak tuntas). Pada pertemuan II telah mengalami peningkatan, diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 94,64%, terdapat 24 siswa (86%) yang tuntas dan 4 orang siswa (14%) yang tidak tuntas. Dari data di atas penilaian afektif kemampuan kerja sama siswa pada siklus II sudah mencapai persentase ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan sebelumnya yaitu 80% dari jumlah siswa.

(3) Data Hasil Belajar Kognitif Siswa II

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* di kelas IV-D SDN 03 Alai Kota Padang dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Jumlah siswa yang mengikuti tes	28 orang	100%
2	Jumlah siswa yang tuntas	23 orang	82%
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	5 orang	18%
4	Rata-rata	87	

Dari Tabel 10 di atas dapat dilihat hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* mengalami peningkatan dari siklus I, sebanyak 23 orang siswa (82%) yang mencapai KKTP atau ketuntasan belajar dan 5 orang siswa (18%) belum mencapai KKTP atau ketuntasan belajar yaitu 80.

Pembahasan

1) Peningkatan Aktivitas Guru

Hasil data observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* di kelas IV-D SDN 03 Alai Kota Padang pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 11 berikut:

Tabel 10. Persentase Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Rata-rata Persiklus	Peningkatan
I	77,25%	7%
II	85%	
Rata-rata Persentase	81%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap aktivitas guru yang signifikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I yaitu 75% meningkat sebanyak 10% menjadi 85% pada siklus II.

2) Peningkatan Afektif Siswa

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata aspek kognitif tingkat kerja sama siswa dalam pembelajaran pada Tabel 12 berikut:

Tabel 11. Persentase Rata-rata Afektif (kerja sama)

Pertemuan	Jumlah Siswa		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Tuntas	Tidak Tuntas		
I	15	7	75%	25%
II	19	4	86%	14%
Jumlah			161	39
Rata-rata			80,5	19,5

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan aspek kognitif kemampuan kerja sama siswa dengan menggunakan model *team games tournament*. Hal ini terlihat pada peningkatan persentase siswa yang sudah mampu bekerja sama dengan baik dari I dengan jumlah siswa yang sudah mampu bekerja sama secara baik yaitu 61% menjadi 80,5% pada siklus II. Yang mana hal ini telah mencapai persentase secara klasikal yang telah peneliti tetapkan sebelumnya yaitu 80% dari jumlah siswa. Menurut Nur'aeni dan Hasanudin (2023:263) dalam proses pembelajaran menggunakan model *team games tournament* siswa memiliki usaha yang berorientasi untuk mencapai tujuan, yaitu meraih kesuksesan kelompok. Berdasarkan hal tersebut peneliti berpendapat agar tercapainya tujuan kelompok, mendorong semangat dan keaktifan siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok.

3) Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes akhir belajar siswa di siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 13 di bawah:

Tabel 12. Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
	Tuntas	Tidak Tuntas		
I	16	12	57%	25%
II	23	5	82%	14%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament*, pada siklus I siswa yang tuntas belajar adalah 16 orang siswa (57%) dengan nilai rata-rata 85, sedangkan pada siklus II yang tuntas belajar sebanyak 23 orang siswa, melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80% dengan rata-rata 87. Hal ini juga dibuktikan oleh Eliani (2020:39) dalam penelitiannya menuliskan bahwasannya model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ia menyarankan hendaknya guru dapat menerapkan model *team games tournament* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka peneliti dapat menuliskan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil belajar kognitif siswa tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* di kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Kota Padang mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 57% dan siklus II 82%. Dengan demikian, hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dengan mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 80.

Aspek afektif kemampuan kerja sama (A2) siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *team games tournament* di kelas IV-D SDN 03 Alai Timur

Kota Padang mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 61% dan siklus II 80,5%. Dengan demikian, aspek afektif kemampuan kerja sama siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dengan mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 80.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas IV-D SDN 03 Alai Kota Padang, maka peneliti menuliskan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan rujukan untuk menggunakan model *team games tournament* dengan memperbaharui *games* yang lebih inovatif.

Bagi guru, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada materi yang sesuai menurut langkah-langkah pembelajarannya.

Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dan memperlihatkan kemampuan kerja sama dengan teman kelompok, karena keaktifan dan kerja sama pada setiap siswa dapat menjadi alasan untuk berjalannya proses pembelajaran dengan baik.

Daftar Rujukan

- Amri, Khoirul, Syafentina Maya Arinjani, and Wulan Sutriyani. 2022. "Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Formosa Journal of Applied Sciences* 1 (1): 52–53. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>.
- Aris, Risna. 2023. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XPK 2 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2020 / 2021 Melalui Pelaksanaan Model Pembelajaran Group Investigation" 05 (04): 17252–69.
- Eliani, Eliani. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak." *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 1 (3): 31–40. <https://doi.org/10.51178/jetl.v1i3.46>.
- Fauzi, Akhmad, and Syiraful Masrupah. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2 (1): 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.
- Kemendikbudristek BSKAP. 2022. *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendid.* Kemendikbudristek.

Nur'aeni, Nani, and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. 2023. "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila." *Asatiza : Jurnal Pendidikan* 4 (3): 259–73.