Journal of Basic Education Studies **e-ISSN 2656-6702**

Volume 7 | **No 2**

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota

Mia Riski Amelia[1], Yesi Anita[2], Ari Suryani[3], Yanti Fitria[4]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

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

ABSTRACT

This research is based on the results of observations in the field, namely the low learning outcomes of students due to a lack of learning activities that involve students because the learning process is still centered on the teacher, so that students are still less active in the learning process. This research aims to describe how to improve student learning outcomes in Pancasila education learning using the Team Games Tournament (TGT) model. This type of research is classroom action research (PTK) using qualitative and quantitative approaches. This research was carried out in two cycles, with research procedures consisting of planning, implementation, observation and reflection. The research data obtained is related to the learning outcomes of the Team Games Tournament model. Data collection techniques include tests and non-tests. The subjects of this research were class teachers as observers, researchers as practitioners or teachers, and 20 class IV students at SDN 02 Sarilamak Regency 50 City. The research results showed that the teaching module for cycle I obtained an average of 83.33% (B), increasing in cycle II to 95.83% (SB). The results of the implementation of teacher activity learning in cycle I obtained an average of 78.56% (C), increasing in cycle II, namely 96.42% (SB). The results of the implementation of learning activities for students in cycle I obtained an average of 78.56% (C), increasing in cycle II to 96.42% (SB). The results of the attitude assessment in cycle I obtained 11 students who stood out, namely 6 people who had a positive attitude and 5 people who had a negative attitude, then in cycle II, 5 people who stood out had a positive attitude. The assessment of knowledge and skills in cycle I obtained an average of 78.18 (C), increasing in cycle II to 85 (B). Thus, it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in Pancasila education learning in class IV SDN 02 Sarilamak District 50 Kota.

ABSTRAK

Kata kunci: Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Model Team Games Tournament (TGT)

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dengan prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian yang diperoleh berkaitan dengan hasil pembelajaran model *Team Games Tournament*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pengamat atau *observer*, peneliti sebagai praktisi atau guru, dan peserta didik kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 83,33% (B), meningkat pada siklus II 95,83% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru siklus I diperoleh rata-rata 78,56% (C), meningkat pada siklus II yaitu 96,42% (SB). Hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 78,56% (C), meningkat pada siklus II 96,42% (SB). Hasil penilaian sikap siklus I diperoleh 11 peserta didik yang menonjol yaitu 6 orang bersikap positif dan 5 orang bersikap negatif, kemudian pada siklus II diperoleh 5 orang yang menonjol bersikap positif. Penilaian pengetahuan dan keterampilan siklus I diperoleh rata-rata 78,18 (C), meningkat pada siklus II yaitu 85 (B). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.

Corresponding author : miarizkiamelia88@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan yang mana pada saat ini telah dikeluarkannya kebijakan baru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dilakukannya terobosan baru dalam membuat kurikulum Merdeka Belajar yang dipelopori oleh Bapak Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Menurut Ummi dan Erita (2021) selain untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia hal ini juga bertujuan untuk mengimbangi setiap perkembangan yang ada, maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam

menghadapi tantangan masa depan yang kompleks, dimana kurikulum ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikan kurikulum berdasarkan dengan lingkungan dan prioritasnya (Fitriyah & Wardani, 2022). Merujuk pada beberapa literatur, dapat dikemukakan makna merdeka belajar dalam proses pembelajaran yaitu merdeka berpikir, merdeka berinovasi, merdeka belajar mandiri dan kreatif (Lao & Hendrik, 2020).

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.

Mufidah dan Tirtoni (2023) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran penting yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) karena mengajarkan tentang tingkah laku, budi pekerti, dan kedisiplinan peserta didik agar sesuai dengan menggunakan norma, adat, dan aturan yang ada dan berlaku.

Peneliti telah melakukan wawancara dan observasi di salah satu Sekolah Dasar yaitu di SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota pada tanggal 09 Januari dan 12 Januari 2024. Dari hasil wawancara dan observasi, peneliti mendapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut terjadi beberapa permasalahan yang layak untuk diteliti. Permasalahan-permasalahan yang peneliti temukan diantaranya yaitu sebagai berikut :

Pada tahap perencanaan, (1); guru sudah menggunakan modul ajar yang diadopsi dari aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM), namun modul ajar tersebut belum dilengkapi dengan komponen rencana asesmen yaitu lampiran seperti kisi-kisi soal dan soal evaluasi (2) dalam modul ajar guru juga belum melampirkan LKPD yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran .

Pada proses pelaksanaan, permasalahan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut: (1) Pada proses pembelajaran guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario

pembelajaran yang ada pada modul ajar (3) guru masih belum mengaitkan materi yang dipelajari sekarang dengan materi sebelumnya (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru *(teacher centre)* sehingga pembelajaran kurang melibatkan peserta didik. Akibatnya terjadi pembelajaran yang monoton dan satu arah; (3) Dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru; (4) Guru kurang melatih dan kurang membimbing peserta didik untuk belajar bekerjasama secara berkelompok.

Dari beberapa permasalahan yang peneliti temukan diatas berdampak pada peserta didik yaitu: (1) Peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan merasa jenuh dengan suasana kelas; (2) Saat berdiskusi kelompok, tidak semua peserta didik yang aktif dalam melakukan kerja kelompok, dan terlihat hanya dikerjakan oleh satu atau dua orang peserta didik saja dikarenakan kurangnya kerjasama dalam diskusi; (3) Pada saat pembelajaran berlangsung banyak diantara peserta didik tersebut yang terbagi fokusnya dengan bermain-main antar sesama mereka dan sibuk dengan alat permainan yang mereka buat sendiri; (4) Kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga membuat mereka tidak tertarik pada pembelajaran; (5) Peserta didik merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran, hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang berbicara, mengganggu temannya dan juga bermain bersama temannya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas dan juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota."**

Berdasarkan latar belakang yang/ telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah modul ajar, pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 02 Sarilamak. Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan modul ajar,pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas

(PTK). Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan seorang guru sebagai bentuk refleksi diri dengan cara merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Putri, M.A & Farida, 2020).

Selanjutnya, menurut Susilo (dalam Warrahmah & Waldi, 2023) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru atau calon guru di dalam kelas secara berdaur dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan inovasi atau hal-hal baru.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan berdasarkan alur penelitian tindakan kelas pada umumnya yang terjadi dalam suatu siklus tahapan. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Machali, 2022) secara garis besar terdapat empat komponen, yaitu (a) Perencanaan, (b) Pelaksanaan, (c) Pengamatan, dan (d) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus pertama dan kedua.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota dengan jumlah peserta didik 20 orang yang terdiri dari 10 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Selain itu, adapun yang terlibat dalam penulisan ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan di semester II (Januari-Juni) tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota.

Data diperoleh dari subjek terteliti yakni guru dan peserta didik kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes dan nontes. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, lembar tes, dan lembar non tes. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan berupa informasi berbentuk kalimat, sedangkan data kuantitatif merupakan analisis data yang berupa angka dan digunakan untuk mendeskripsikan kemajuan kualitas belajar peserta didik. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2016:47) sebagaiberikut:

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

Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut: Sangat Baik (SB)= 89<A≤100, baik (B) 79<B≤80, cukup 70≤C≤79, Perlu bimbingan (D) D≤70. Untuk persentase hasil pengamatan

praktik pembelajaran dalam kemendikbud (2017) sebagai berikut:

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

Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut: Sangat Baik (SB) 90<SB ≤100, baik (B) 80<B ≤90, cukup (C) 70<C ≤80, perlu bimbingan (D) ≤70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dilihat dari penilaian modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik serta hasil belajar.

SiklusI Pertemuan I

Perencanaan

Rancangan modul ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 02 Sarilamak. Sebelum modul ajar disusun, peneliti dan guru kelas terlebih dahulu menganalisis bab dan materi pokok yang dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka di kelas V Sesmeter II. Pada siklus I pertemuan I membahas sikap bangga sebagai bangsa Indonesia dengan menggunakan langkah-langkah model *Team Games Tournament.*

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I PertemuanI proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament* yang dikemukakan Niken,dkk (2021) adalah 1)Presentasi kelas, 2)Tim, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen, 3) Games, 4)Turnamen, 5) Rekognisi Tim.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan I dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran sikap bangga sebagai bangsa Indonesia pada aspek guru dan peserta didik. Modul ajar pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 19 dengan persentase 79,16 % (C). Selanjutnya penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh skor 20 dengan persentase 71,42% (C) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 20dengan persentase 71,42%.

Tabel 1. Tabel Hasil Penelitian SiklusI Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1.	Modul Ajar	79,16%
2.	Aspek guru	71,42%.
3.	Aspek Peserta Didik	71,42%.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Berdasarkan pengamatan terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan II diperoleh skor 21 dari 24 skor maksimal dengan persentase **87,5 %** (B). hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran model *Team Games Tournament* memiliki klasifikasi baik. Pada siklus I pertemuan II membahas gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I Pertemuan I proses

pembelajaran gotong royong untuk emncapai tujuan bersama dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournemnet* yang dikemukakan Niken,dkk (2021)

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus I pertemuan II dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar penilaian modul ajar, lembar pengamatan proses pelaksanaan pada aspek guru dan peserta didik yang diisi oleh guru kelas IV sebagai observer. Modul ajar pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 21 dengan pesentase **87,5 %** (B). Penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran gotong royong untuk mencapai tujuan bersama diperoleh skor 24 dengan persentase **85,71%** (B) dan penilaian aktivitas peserta didik memperoleh skor 24 dengan persentase **85,71%** (B).

Tabel 2. Tabel Hasil Penelitian SiklusI Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1.	Modul Ajar	87,5 %
2.	Aspek guru	85,71%
3.	Aspek Peserta Didik	85,71%

Siklus II

Perencanaan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap modul ajar pada siklus II diperoleh skor 23 dari 24 skor maksimal dengan persentase 95,83% (SB). hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* sangat baik. Pada siklus II membahas saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II pelaksanaan Tindakan pembelajaran saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan menggunakan model *Team Games Tournament* menurut Niken,dkk (2021) adalah 1)Presentasi kelas, 2) Tim, 3) *Games,* 4)Turnamen, 5)Rekognisi Tim.

Dari observasi pelaksanaan aktivitas guru pada penelitian siklus II dapat dilihat hasil observasi kegiatan guru diperoleh jumlah skor 27 dengan persentase 96,42% (SB) dengan klasifikasi sangat baik. Dan aspek aktivitas peserta didik memperolehskor 27 dengan persentase 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Tabel 3. Tabel Hasil Penelitian Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian
1.	Modul Ajar	95,83%
2.	Aspek guru	96,87%
3.	Aspek Peserta Didik	96,87%

SIMPULAN

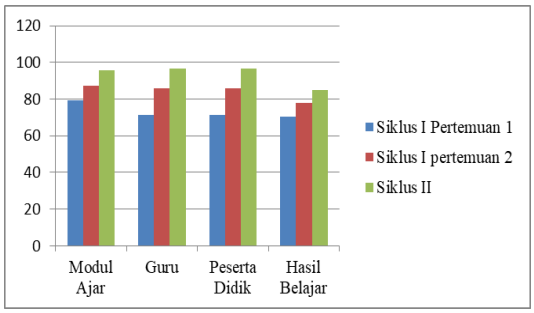
Berdasarkan hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa perencanaan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournamnet,* dirancang dalam dua siklus, siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali

pertemuan. Hasil penilaian modul ajar siklus I diperoleh rata-rata skor 83,33% dengan kualifikasi baik (B). adapun pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95,83% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota memperoleh peningkatan pada hasil pengamatan berdasarkan aktivitas guru. Pada siklus I memperoleh rata-rata 78,56% dengan kualifikasi cukup. Lalu meningkat pada siklus II memperoleh skor 96,42% dengan kualifikasi sangat baik dikarenakan guru telah memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Hasil pengamatan berdasarkan aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata skor 78,56% dengan kualifikasi cukup. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 96,42% dengan kualifikasi sangat baik.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten 50 Kota telah mencapai target yang diinginkan. Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 aspek pengetahuan diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 72 dengan kualifikasi (C), pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 78,5 dengan kualifikasi cukup (C). Meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan kualifikasi baik (B). Pada aspek keterampilan, pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 68,75 dengan kualifikasi butuh bimbingan (K), pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 77,5 dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 82,5 dengan kualifikasi baik (B).

Grafik peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* dapat dilihat pada grafikberikut ini:



REFERENSI

Abdul Majid. (2014). Strategi pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 104. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembanagan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *3*(3), 95-101.

Alvionita, Zuardi., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Unp, F. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar. Retrieved January 19, 2024, from https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/664/588

Aprianti, Sonia., & Waldi, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. Journal of Basic Education Studies, 6(1), 556.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

Badelah B. (2021). Meningkatkan kemampuan guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan role model menggunakan metode lesson study. ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 1(2), 214-224.

Cahyadi, E., Dwikurnaningsih, Y., & Hidayati, N. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu melalui model project based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 205–218. http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/281

Damayanti, R. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros*. *2*(5), 199–205.

Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(3), 236-243.

Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS V SDN 05 PASAR BARU*. *7*.

Hilmi, I. F., Lena, M. S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru.7.*

Handayama, J. (2016). Metodologi Pengajaran. Bumi Aksara.

Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21.

Kemendikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru. Jakarta: Kemendikbud.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2016). Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, *4*(1), 1–27. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441

Kosasih, E. (2014) Strategi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya

Lao, H. A., & Hendrik, Y. Y. C. (2020). Implementasi kebijakan kemerdekaan belajar dalam proses pembelajaran di Kampus IAKN Kupang-NTT. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, *4*(2), 201-209.

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

Mega, L., Pertiwi, C., Purnamasari, I., Wahyuni, D. S., & Guru, P. P. (n.d.). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02. In *Karangtempel, Kec. Semarang Tim* (Issue 24).

Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, *14*(1), 72-84.

Niken Vioriza, dkk. 2021. Model dan Metode Pembelajaran. Jakarta: Jakad Media

Novan Ardy Wiyani, Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi Untuk Menciptakan Kelas Yang Kondusif, (Jogjakarta: AR-RUZZ

Media,2017), 137.

Nurhasanah, N., Nasution, J. A., Nelissa, Z., & Fitriani, F. (2021). Peranan guru kelas sebagai pembimbing pada siswa SD. Jurnal Suloh, 6(1), 35-42.

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

Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, *4*(3), 259–273.

Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 51-60

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya MembentukKarakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *9*(1), 33–41.

Paramitha, R., & Abidin, Z. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. *4*(2014), 1999–2006.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7174–7187. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431

Respati, A. D., Adi, W., & Muhtar. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jupe UNS*, *1*(2), 4–5.

Roosyanti, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya*. *1*(4), 189–202.

Rusman. (2016) Model-model Pembelajaran. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia.

SAHIR, S. H. (2021). Metodologi Penelitian. In Https://Medium.Com/. KBM INDONESIA. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case- a7e576e1b6bf

Siloto, E. N. T. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 13 Medan. *Sepren*, *4*(02), 194–209. https://doi.org/10.36655/sepren.v4i02.1155

Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q. (2023). The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation

on Understanding Pancasila Philosophy. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(1), 402–423. https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.721

Syaiful Sagala, 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, *2*(2), 22–28. https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319

Umar, M. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA*. *5*(2).

Ummi, K. K. (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Wahyuni, Rina. (2020, November). Refleksi: Pendekatan untuk meningkatkan profesional dalam praktik mengajar. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 1, No. 1, pp. 185-192).

Warahmah, M., & Waldi, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Sekolah Dasar*. *11*(1), 2023. http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1