

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI SDN 03 ALAI TIMUR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

BILQISTI IMAAMA

NPM. 2010013411257



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : BILQISTI IMAAMA
NPM : 2010013411257
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. M. Tamrin, S.Pd., M.Pd

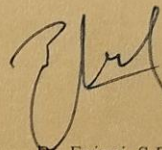
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

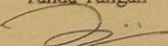
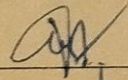
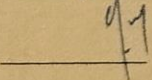


Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

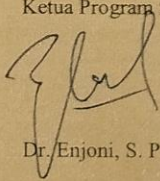
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **22** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : BILQISTI IMAAMA
NPM : 2010013411257
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. M. Tamrin, S.Pd., M.Pd	
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd	
3. Yulia Nora, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S. P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BILQISTI IMAAMA
NPM : 2010013411257
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN. 03 Alai Timur Kota Padang" adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, September 2024
Yang menyatakan


Bilqisti Imaama

NPM. 2010013411257

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MODEL *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI SDN 03 ALAI TIMUR KOTA PADANG**

Bilqisti Imaama¹, M. Tamrin¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: 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 pada aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2), serta aspek afektif kemampuan kerja sama (A2) 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*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Tamrin, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing peneliti dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd selaku penguji 1 dan Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd selaku penguji 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi peneliti.
3. Bapak Ketua dan Ibu Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Dekan dan Ibu Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Mama terhebat, mama yang menjadi *role model* bagi peneliti. Tanpa do’a tulus yang dilangitkan dan kasih sayang mama, peneliti belum tentu akan berada di fase ini.
6. Papi tercinta selaku donatur tetap peneliti, meskipun papi tidak merasakan dunia perkuliahan namun papi mampu mengantarkan anak bungsu papi menjadi mahasiswa dan mendapatkan gelar sarjana dengan tepat waktu.
7. Abang Oka, kakak Riri dan abang Khalil telah selalu memberikan dukungan verbal maupun material untuk adik bungsu kalian hingga mampu menyelesaikan kewajibannya sebagai mahasiswa. Abang, kakak, adikmu juga sarjana.

8. Salfa Rahmadananta Ziwo, S.Akun yang senantiasa memberikan *positive affirmation*, lawakan yang garing, vidio random di tiktok dan waktu saat peneliti selalu merasa *down* serta ingin menyerah.
9. Siti Zahwa Hafidz, S.H telah memberikan semangat dengan kalimat ademnya yang membuat peneliti lebih semangat dan percaya diri dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat jauh peneliti, Kelvina Clara Adelia dan Cindy Febrianty yang selalu yakin akan kemampuan peneliti dan merayakan pencapaian peneliti hingga skripsi ini selesai.
11. Adik peneliti, Serly Amanda Sasabila yang selalu berkata “Kamu bisa, kamu hebat, percaya sama diri kamu sendiri ya”. Kalimat tersebut menambah semangat serta tekad peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman “panamuah” sahabat sedari MAN, terkhusus kepada Mutia Nurul Nissa, S.Pd., Dhea Yoestika Y, S.AP., yang telah memberikan dukungan dan menemani peneliti di Toko Kopi Kita selama proses penulisan skripsi ini hingga selesai.
13. Sahabat-sahabat peneliti, Alfiana, S.Pd., Elzahra Oktameri, S.Pd., Putri Salsabillah, S.Pd., Ulfah Rahmadhani, S.Pd., dan Wajihan Ariska, S.Pd. telah hadir dan ingin membersamai proses sarjana ini dengan penuh haru dan kebahagiaan. *See u on top bestfriend!*
14. Penyanyi favorit peneliti yaitu Baskara Putra dan Rex Orange County, yang telah menulis lirik lagu dengan makna yang sangat dalam serta menemani proses penulisan skripsi ini dengan suara yang begitu menenangkan.
15. Manusia yang selalu bertanya “Kapan kamu wisuda?” dan “Kapan skripsimu selesai?”. Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati banyaknya proses, terlambat lulus ataupun tidak lulus tepat waktu bukanlah suatu kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Manusia mempunyai jalannya masing-masing. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?.

16. Jodoh Bilqisti Imaama, kelak kamu adalah salah satu alasan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Meskipun saat ini peneliti tidak mengetahui keberadaanmu di mana dan sedang mengusahakan apa. Karena peneliti yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan bertemu bagaimanapun caranya. Seperti kata Bj. Habibie “Kalau memang kamu dilahirkan untuk saya, dia jungkir balik tetap saya yang dapat”. Serta skripsi ini adalah bukti nyata bahwa tidak ada laki-laki manapun yang menemani perjalanan pahit dan nikmat ini dalam wujud “pacar”. Bila nanti kau bertemu denganku sebagai jodoh di masa depan, kau tak harus berperang dengan rasa cemburu perihal nama lain yang ada di sini. Semoga kita bertemu dalam keadaan sama-sama telah siap.
17. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca dan menjadi amal jariyah. Aamiin.

Padang, Agustus 2024

Bilqisti Imaama
2010013411257

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Tinjauan tentang Belajar dan Pembelajaran	9
2. Tinjauan tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila	11
3. Tinjauan tentang Model <i>Team Games Tournament</i>	13
4. Tinjauan tentang Hasil Belajar	18
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26

B. <i>Setting</i> Penelitian.....	27
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Indikator Keberhasilan	32
E. Jenis dan Sumber Data	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	66
BAB V.....	71
KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	24
Bagan 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	29

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Presentase dan Keterangan Data Hasil Observasi	37
Tabel 2. Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru	38
Tabel 3. Presentase dan Keterangan Data Hasil Belajar	39
Tabel 4. Pembagian Kelompok	44
Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	50
Tabel 6. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I	51
Tabel 7. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-D dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan <i>Model Team Games Tournament</i> (TGT) Siklus I.....	52
Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	63
Tabel 9. Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus II	64
Tabel 10. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-D dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan <i>Model Team Games Tournament</i> (TGT) Siklus II	65
Tabel 11. Presentase Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Guru	67
Tabel 12. Presentase Rata-rata Afektif (kerja sama)	68
Tabel 13. Jumlah dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Nilai Sumatif Tengah Semester Pendidikan Pancasila	77
Lampiran 2. Modul Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	78
Lampiran 3. Modul Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	83
Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan I	88
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan II	89
Lampiran 6. Lembar Aktivitas Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I.....	89
Lampiran 7. Lembar Aktivitas Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan II.....	93
Lampiran 8. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I	96
Lampiran 9. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan II.....	98
Lampiran 10. Tes Akhir Siklus I	100
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	106
Lampiran 12. Modul Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	107
Lampiran 13. Modul Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	112
Lampiran 14. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan I	117
Lampiran 15. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II Pertemuan II.....	118
Lampiran 16. Lembar Aktivitas Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I.....	118
Lampiran 17. Lembar Aktivitas Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan II	122
Lampiran 18. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus II Pertemuan I.....	125
Lampiran 19. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus II Pertemuan II	127
Lampiran 20. Tes Akhir Siklus II	129
Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	137
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian.....	138
Lampiran 23. Dokumentasi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Inanna (2021:39) mengemukakan pendidikan adalah proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan manusia yang ditularkan melalui bentuk pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan dapat dilaksanakan tidak hanya dengan bimbingan orang lain, tetapi juga dengan belajar mandiri, yang dapat memberikan pengalaman berpikir, bertindak dan bertindak kepada setiap orang.

Pendidikan bukan hanya duduk di bangku kelas dengan mendengarkan penjelasan guru ataupun sekedar cara untuk mencapai dasar kehidupan yang akan datang, namun untuk kehidupan anak saat ini yang sedang bertumbuh ketinggian kedewasaannya. Pendidikan dapat membuat seseorang untuk memiliki pilihan, memahami sesuatu, dan menjadi lebih berkembang dan mampu membuat orang lebih mendasar dalam berpikir. Berpikir untuk mengidentifikasi masalah, mendapatkan jawaban dan menentukan keputusan. Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang handal serta mampu bersaing secara sehat namun tetap memiliki kesadaran dalam kebersamaan dan ingin bekerja sama dengan orang-orang yang berada di sekitarnya.

Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya sembilan tahun yang diselenggarakan selama enam tahun di sekolah dasar dan tiga tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama atau yang sederajat. Sekolah dasar pada hakikatnya merupakan sebuah lembaga yang diberi amanah atau tugas khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan penggalan pertama dari pendidikan dasar. Menurut Agus (2020:13) pendidikan di sekolah dasar tidak hanya memberikan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga memberikan pengembangan kemampuan yang mendasar bagi setiap peserta didik, pengembangan intelektual, sosial, dan pribadi yang optimal kepada peserta didik untuk belajar aktif berkembang sebagai manusia, anggota masyarakat, warga negara, dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Kuasa.

Saat sekarang ini pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum terbaru. Kurikulum Merdeka merupakan penyempurna dari kurikulum sebelumnya, Kurikulum Merdeka merupakan sebuah gagasan untuk mentransformasikan pendidikan Indonesia guna menciptakan generasi masa depan yang unggul. Kurikulum Merdeka mengedepankan proses pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat, dan bakatnya (Zahir, dkk., 2022:56).

Kurikulum Merdeka dalam penerapannya dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan sehingga dapat menunjukkan kemampuan alamiahnya (Rahayu, dkk., 2022:6313). Kurikulum Merdeka berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kemampuannya sendiri untuk mencapai pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar yaitu Pendidikan Pancasila (Fitriyah and Wardani, 2022:237). 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 (Kemendikbudristek, 2022). 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).

Indonesia yang lebih baik akan tercapai apabila dalam proses belajar-mengajar, harus mampu menunjang kreativitas belajar siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal dan inovatif, perlu dibuat rencana pembelajaran yang memperhatikan karakteristik siswa yang diajar. Guru merupakan penentu utama keberhasilannya pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran perlu disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri atas bahan ajar, pendekatan, model dan metode pembelajaran yang dapat membantu mengarahkan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan pada hari Kamis tanggal 30 November 2023 dengan guru kelas IV-D SDN 03 Alai Timur Padang, Ibu Kesturi Mardhatillah, S.Pd diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) pembelajaran Pendidikan Pancasila semester I tahun ajaran 2023/2024 hanya 6 orang (21%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80, dari jumlah siswa sebanyak 28 orang. Di antaranya 11 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.
2. Kemampuan bekerja sama siswa masih rendah, dari 28 orang siswa hanya terdapat 12 orang siswa (43%) yang mampu bekerja sama

dengan baik, sedangkan 16 orang siswa (57%) belum mampu bekerja sama dengan baik. 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.

Menurut peneliti, hal ini terjadi karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum dapat merangsang perhatian serta media yang digunakan kurang menarik antusias siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Idealnya seorang guru harus mampu untuk mencari jalan keluarnya. Terkait hal 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.

Berdasarkan permasalahan 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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa masih sibuk dengan aktivitasnya masing-masing.
2. Rendahnya kerja sama siswa saat berdiskusi.
3. Kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru.
4. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV-D dengan model kooperatif *team games tournament* pada aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aspek afektif (A2) di SDN 03 Alai Timur Kota Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana peningkatan hasil belajar aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada siswa kelas IV-D dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* di SDN 03 Alai Timur Kota Padang?

- b. Bagaimana peningkatan aspek afektif (A2) pada kemampuan kerja sama siswa kelas IV-D dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* di SDN 03 Alai Timur Kota Padang?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan rumusan masalah di atas adalah dengan menggunakan model kooperatif *team games tournament* untuk peningkatan hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa kelas IV-D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada siswa kelas IV-D dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* di SDN 03 Alai Timur Kota Padang.
2. Untuk mendiskripsikan peningkatan aspek afektif (A2) kemampuan kerja sama siswa kelas IV-D dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *team games tournament* di SDN 03 Alai Timur Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkuat teori-teori pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila yang telah ada dan bisa menjadi bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti lain, guru dan kepala sekolah sebagai berikut:
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa termotivasi sehingga bersemangat serta senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai masukan pedoman dalam mengajar serta dapat menerapkan model kooperatif *team games tournament* ini sebagai upaya untuk menciptakan keadaan kelas yang aktif dan menyenangkan.
3. Manfaat akademis, sebagai salah satu syarat bagi peneliti dalam menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).