

SKRIPSI

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**SEPTI NAWANG SARI
NPM. 2101031032**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H / 2025 M**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**SEPTI NAWANG SARI
NPM. 2101031032**

Pembimbing: Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SEKOLAH DASAR**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Sud Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 19 Maret 2025
Pembimbing

Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 198204172009121002

PERSETUJUAN

Judul : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SEKOLAH DASAR

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 19 Maret 2025
Pembimbing



Dian Eka Privantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No.: E-1539/In.TB-I/D/PP.009/05/2024

Skripsi dengan judul: PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR, disusun oleh: Septi Nawang Sari, NPM. 2101031032 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at/25 April 2025.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator	: Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd	(.....)
Penguji I	: Suhendi, M.Pd	(.....)
Penguji II	: Dea Tara Ningtyas, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

SEPTI NAWANG SARI

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat yang dilihat berdasarkan pada hasil belajar siswa yang masih belum mencapai Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah ditetapkan, yaitu ≥ 70 . Hasil prasurvey menunjukkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa diantaranya siswa tidak begitu tertarik dengan pelajaran pendidikan pancasila, siswa bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak aktif dalam diskusi, tidak berani mengungkapkan pendapatnya, mengantuk, bermain, mengobrol dengan temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga berakibat terhadap rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus memiliki empat tahapan kegiatan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat, dengan total siswa sebanyak 23 anak, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup dokumentasi, observasi dan tes. Adapun teknik analisis data meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada siklus I adalah sebesar 73,4% dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 13,5% menjadi 86,9%. Kemudian untuk hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 47,8% dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 43,5% sehingga menjadi 91,3%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang ditandai dengan tercapainya Ketuntasan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata ketuntasan lebih dari 75%. Hasil tersebut memperkuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*

(TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar secara signifikan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septi Nawang Sari

NPM : 2101031032

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 19 Maret 2025
Yang menyatakan,



Septi Nawang Sari
NPM. 2101031032

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah : 6)

“Jangan takut, santai saja, fokus sama apa yang kamu tuju, nikmatin prosesnya, rasa takut yang kamu pikir kan paling hanya bertahan 1-2 jam, nanti juga lewat.

Jangan takut buat mencoba semuanya, mumpung masih muda coba untuk

berprogres setiap harinya”

-Asep Gunawan-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohim,

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas nikmat yang sangat luar biasa memberi saya kekuatan, membekali dengan ilmu pengetahuan. Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang paling berharga yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Maka skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Sugeng Hariyanto, beliau adalah ayah sekaligus cinta pertama penulis, seseorang yang penuh ketulusan dan keteguhan, selalu memberikan do'a, cinta, kasih sayang dan semangat tanpa henti. Walaupun ayah tidak sempat mencapai pendidikan tinggi, beliau mampu mengantarkan penulis hingga menjadi seorang sarjana. Kerja keras, pengorbanan, dan dukungannya adalah motivasi terbesar yang membuat penulis mampu bertahan hingga titik saat ini.
2. Ibu Nuri Handayani, beliau adalah bunda tercinta penulis, seseorang yang penuh ketulusan, keteguhan, dan kesabaran. Do'a, cinta, kasih sayang dan segala pengorbanannya akan selalu menjadi pijakan terkuat dalam kehidupan penulis. Setiap langkah pencapaian ini adalah bentuk bakti dan harapan agar beliau bangga. Terimakasih telah menjadi cahaya penuntun bagi penulis selama ini.
3. Ibu Dewi Astuti, beliau adalah ibu sambung penulis, terimakasih telah merawat, membimbing, memberikan do'a, cinta, kasih sayang, dan semangat tanpa henti bagi penulis.
4. Bapak Sahroni, beliau adalah bapak sambung penulis, terimakasih telah memberikan do'a, cinta, kasih sayang, dukungan dan semangat tanpa henti bagi penulis.
5. Adik tersayang Syahira Aulia Putri, terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis yang selalu memberikan keceriaan dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada seluruh keluarga besar terimakasih selalu memberikan dukungan dan nasihat baik secara moral maupun material.
7. Kepada bapak Dian Eka Priyantoro S.Pd.I,M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini.
8. Kepada bapak Sigit Wahyudi S.Pd selaku wali kelas V SDN 8 Metro Barat terimakasih telah membantu penulis untuk melakukan penelitian dan mempermudah proses penelitian.

9. Kepada seseorang yang memiliki NPP 32.0299, terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan hidup penulis. Menjadi *support system* dan sosok pendamping dalam segala hal, berkontribusi baik tenaga, waktu, maupun material kepada penulis. Telah menemani, mendukung, menghibur, mendengar keluh kesah, memberikan nasihat dan semangat untuk terus maju tanpa kenal kata menyerah dalam meraih impian penulis.
10. Kepada sahabat sahabat saya Fenti, Erika, Pratiwi, Cici, Yeni, Winda, dan lainnya terimakasih telah menjadi tempat berkeluh kesah penulis, serta selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat dalam setiap proses yang penulis jalani.
11. Kepada seluruh keluarga besar PGMI 2021, terkhusus PGMI B, terimakasih atas kerjasamanya dan senantiasa saling memberikan dukungan, semangat dan perhatian yang luar biasa.
12. Kepada seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga selesai.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji Syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan segala kenikmatan, ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar".

Dalam Upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan bimbingan dari banyak pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.,Kons., selaku Rektor IAIN Metro, Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dea Tara Ningtyas, M.Pd. selaku Ketua Jurusan, Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk mendampingi, memberi arahan semangat dan memperbaiki kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh sabar serta dedikasi yang luas biasa. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Tuti Ernawati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 8 Metro Barat yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian dan mempermudah proses administrasi serta izin penelitian.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karena ini penulis mengharapkan saran untuk memperbaiki sehingga bisa berguna bagi yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Metro, 10 Maret 2025
Penulis



Septi Nawang Sari
NPM.2101031032

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	1
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Penelitian Relevan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Hakikat Aktivitas Belajar	13
1. Pengertian Aktivitas Belajar	13
2. Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar.....	14
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar.....	19
B. Hakikat Hasil Belajar	21
1. Pengertian Hasil Belajar.....	21

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
3. Indikator-indikator Hasil Belajar	24
C. Hakikat Pembelajaran Kooperatif	25
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	25
2. Pengertian <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	26
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	28
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Teams Game</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	29
5. Tujuan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	30
D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	32
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	32
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	33
3. Karakteristik Pendidikan Pancasila.....	34
4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	36
5. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila	37
E. Hipotesis Tindakan.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Rancangan Penelitian	40
B. Definisi Operasional Variabel.....	42
C. Lokasi Penelitian.....	46
D. Subjek dan Objek Penelitian	49
E. Rencana Tindakan.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
H. Teknik Analisis Data.....	59
I. Indikator keberhasilan.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Penelitian	62

1. Deskripsi Kondisi Awal	63
2. Pelaksanaan Siklus I.....	64
3. Pelaksanaan Siklus II	84
4. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	102
B. Pembahasan.....	112
1. Pembahasan Siklus I	112
2. Pembahasan Siklus II	114
BAB V PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	219

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 8 Metro Barat.....	3
Tabel 2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	36
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian Tindakan Kelas.....	42
Tabel 3.2 Indikator Hasil Belajar.....	44
Tabel 3.3 Sarana dan Prasarana SDN 8 Metro Barat.....	48
Tabel 3.4 Data Guru SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025	49
Tabel 3.5 Data Siswa SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025.....	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	55
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	56
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	59
Tabel 4.1 Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	76
Tabel 4.2 Data Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Siklus I	77
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa Kelas V SDN 8 Metro Barat	80
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I	81
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Siklus II	94
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Siklus II.....	96
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II.....	99
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II	100

Tabel 4.9 Data Presentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	102
Tabel 4.10 Data Rata-rata Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II.....	104
Tabel 4.11 Data Rata-rata Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II.....	108
Tabel 4.12 Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	109
Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II ...	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart dalam Suharsimi Arikunto	41
Gambar 3.2 Denah Lokasi SDN 8 Metro Barat	48
Gambar 4.1 Siswa Sedang Mengerjakan Pretest Siklus I	67
Gambar 4.2 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran	70
Gambar 4.3 Siswa Berdiskusi dengan Kelompok.....	73
Gambar 4.4 Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas V dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	79
Gambar 4.5 Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I	82
Gambar 4.6 Siswa Sedang Mengerjakan Pretest Siklus II.....	86
Gambar 4.7 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran	89
Gambar 4.8 Siswa Berdiskusi dengan Kelompok.....	92
Gambar 4.9 Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas V dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	98
Gambar 4.10 Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II.....	100
Gambar 4.11 Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Siklus I dan II.....	108
Gambar 4.12 Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Pretest dan Posttest Kelas V Siklus I dan Siklus II	109
Gambar 4.13 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi.....	126
Lampiran 2 Outline	127
Lampiran 3 Data Nilai Pra Survey	130
Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran.....	131
Lampiran 5 Modul Ajar	138
Lampiran 6 Alat Pengumpul Data.....	161
Lampiran 7 Lembar Hasil Pre-test dan Post-test Siklus I dan Siklus II.....	180
Lampiran 8 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	190
Lampiran 9 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	194
Lampiran 10 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	197
Lampiran 11 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	200
Lampiran 12 Surat Izin Prasurvey.....	203
Lampiran 13 Surat Balasan Izin Prasurvey	204
Lampiran 14 Surat Izin Research.....	205
Lampiran 15 Surat Balasan Izin Research	206
Lampiran 16 Surat Balasan Telah Melaksanakan Research	207
Lampiran 17 Surat Tugas	208
Lampiran 18 Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan	209
Lampiran 19 Keterangan Bebas Pustaka Prodi	210
Lampiran 20 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	211
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pencapaian tujuan pendidikan nasional tergantung pada kemampuan siswa untuk belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk memberi pengajaran kepada siswa.¹ Pembelajaran adalah proses transformasi hasil pembelajaran yang mencakup seluruh aspek kehidupan demi mencapai tujuan tertentu. Sedangkan belajar adalah aktivitas mental untuk mengubah tingkah laku menjadi positif melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan aspek kepribadian.² Jadi, perubahan tingkah laku siswa menuju ke arah yang lebih baik adalah faktor penentu keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran.³

Aktivitas adalah elemen penting dalam proses pembelajaran. Jika tidak ada aktivitas, siswa tidak dapat dianggap sedang belajar. Aktivitas selama pembelajaran meliputi membaca, mendengarkan penjelasan guru, melakukan kegiatan untuk memahami konsep, dan lain-lain demi mencapai tujuan yang ditetapkan.⁴ Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran harus relevan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran disusun untuk memberikan pengalaman berharga kepada siswa. Dalam menyampaikan konsep kepada siswa bukan hanya teori, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa.

¹ Dedi Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).

² A Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery, 2019), 3.

³ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Alam Sertifikasi Guru* (Jakarta Rajawali Pers, 2010), 287.

⁴ Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 6.

Siswa dilatih untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Dalam proses pembelajaran, siswa berlatih bekerjasama melalui diskusi, permainan, dan aktivitas lainnya. Guru memberi teladan dengan melibatkan siswa untuk menghargai dan menghormati orang lain, serta menerapkan nilai-nilai luhur pancasila sebagai bekal hidup. Oleh sebab itu, pembelajaran pendidikan Pancasila haruslah berpusat pada siswa.⁵

Belajar melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungannya. Dalam proses pembelajaran seringkali kita menghadapi berbagai masalah belajar. Masalah belajar yang sering muncul pada siswa adalah ketidak aktifan saat proses pembelajaran. Siswa hanya menerima penjelasan materi guru. Siswa enggan bertanya dan tidak berani menyatakan pendapatnya. Kurangnya perhatian siswa terhadap bahan ajar adalah masalah dalam proses belajar. Siswa sering menolak atau mengabaikan belajar berdasarkan penilaian terhadap sesuatu dalam proses pembelajaran. Misalnya siswa tidak memperhatikan penjelasan guru karena pembelajaran membosankan.⁶ Masalah belajar berikutnya adalah aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas belajar yang kurang akan menghambat proses dan hasil belajar. Demikian pula, jika tingkat aktivitas belajar tinggi, maka akan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil

⁵ Ita Purnamasari, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Model Cooperative Learning Tipe Tgt", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, 607–18.

⁶ A.A. Oka Suciati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIc Sd Tunas Harapan Jaya Denpasar," *Widya Accarya* 11, no. 2 (2020): 216–30.

belajar peserta didik yang baik. Hasil belajar penting dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN 8 Metro Barat, diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 8 Metro Barat masih banyak yang belum memenuhi KKTP yaitu ≥ 70 , seperti pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 8 Metro Barat

Interval Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
70 – 100	Tuntas	7	30,4%
0 – 69	Belum Tuntas	16	69,5%
Jumlah		23	100%

Sumber: Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V masih banyak yang belum tuntas. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 7 siswa atau hanya 30,4% sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 16 siswa atau 69,5% dari 23 siswa. Hasil ini belum sesuai yang diharapkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut yang menargetkan 75% siswa tuntas dengan nilai ≥ 70 .⁸

⁷ Ni Luh Sri Armidi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD,” *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (2022): 214–20.

⁸ Hasil Observasi di Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V di SDN 8 Metro Barat didapatkan informasi bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, siswa bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran, tidak aktif mengikuti pembelajaran, terdapat siswa yang mengantuk, bermain dan mengobrol dengan temannya, tidak mendengarkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Proses pembelajaran pendidikan pancasila tidak mendapat perhatian dari siswa, contohnya siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa tidak aktif dalam diskusi dan siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya. Sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal yang berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak semua mencapai KKTP. Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pendidikan pancasila siswa, perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tepat.⁹

Banyak faktor yang menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah, yaitu faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, lingkungan, dan lain sebagainya. Dari beberapa alasan tersebut, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang menarik perhatian dan

⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Barat.

memotivasi siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model TGT adalah bentuk pembelajaran yang melibatkan proses permainan dan mengutamakan keaktifan siswa. Dengan menerapkan model TGT, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.¹⁰ Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerjasama dan diskusi dengan kelompok. Hal ini dapat merangsang siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar. Ketika aktivitas belajar siswa meningkat maka pemahaman dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.¹¹

Adapun keunggulan dari model pembelajaran TGT ini, yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan kerjasama kelompok. Pembagian kelompok secara heterogen dapat mengakrabkan siswa yang berbeda intelektual, jenis kelamin, dan rasnya. Model pembelajaran TGT mengandung unsur permainan.¹² Permainan merupakan sebuah hal yang menyenangkan dan

¹⁰ Ni Nengah Sekarini, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas XII P 1 Smkn 1 Sukasada," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 1, no. 3 (2022): 258–68.

¹¹ Ahmad Susanto, "*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*", (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.67-68.

¹² Nugroho & Azizah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," *Journal IKA: PGSD UNARS* 15, no. 1 (2024): 57–67.

menarik perhatian siswa. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang. Dengan permainan ini siswa memiliki asumsi bahwa belajar adalah menyenangkan. Permainan yang dilaksanakan adalah permainan akademik, sehingga siswa dapat juga belajar. Aktivitas belajar menggunakan permainan dapat pula merilekskan siswa. Permainan akan menumbuhkan kerjasama dan tanggung jawab. Di samping itu, adanya penghargaan kelompok membuat siswa aktif melakukan serangkaian aktivitas di dalam belajar, serta senantiasa menjaga kekompakan kelompok.

Beberapa penelitian terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ratna Melisa Putri, dkk., hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, namun setelah diperkenalkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa kelas III SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada dua siklus.¹³ Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Mauliawati Rohmah, dkk., hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan 88,89% pada siklus II, berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

¹³ Nurul Ain Ratna Melisa Putri, “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang,” *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1, no. 2 (2024): 1095–1103.

kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Karangbesuki 4 Kota Malang.¹⁴

Hasil penelitian lain terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kadek Okhara, dkk., hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 60,71% dan pada siklus II sebesar 84,52%, peningkatan aktivitas ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 60,71% dan siklus II sebesar 85,71%, berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur tahun pelajaran 2023/2024.¹⁵

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai solusi terhadap permasalahan aktivitas dan hasil belajar siswa, capaian yang diharapkan dalam penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT menjadi solusi yang efektif sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini. Penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya, menyoroti model

¹⁴ Romia Hari Susanti Mauliawati Rohmah, "Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 5 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)," *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1, no. 2 (2024): 779–85.

¹⁵ Try Indiasuti Kurniasih Kadek Okhara, Wayan Satria Jaya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 2024, 95–104.

pembelajaran TGT dari tingkat kelas atau subjek dan metode penelitian yang berbeda dengan ini. Sebagai bentuk pembaharuan penelitian, peneliti memilih menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memfokuskan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas V pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
2. Siswa bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran, tidak aktif dalam diskusi, tidak berani mengungkapkan pendapatnya, mengantuk, bermain, mengobrol dengan temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran pendidikan pancasila sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam serta dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah yang peneliti lakukan hanya dibatasi pada:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat.

- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan referensi guru sebagai model alternatif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- c. Bagi sekolah, untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan kualitas siswanya. Serta menambah sumber keilmuan baru bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan disekolah.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang memiliki keterkaitan dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini antar lain sebagai berikut:

- 1. Penelitian yang dilakukan oleh Tuti Suryani dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Siswa”. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Persamaan penelitian Tuti Suryani dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian Tuti Suryani dengan penelitian ini yaitu penulis ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tuti Suryani ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶

2. Penelitian yang dilakukan Dede Kurnia Adiputra dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA. Persamaan penelitian Dede Kurnia Adiputra dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian Tuti Suryani dengan penelitian ini yaitu penulis ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan

¹⁶ Tuti Suryani, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Siswa,” *Wahana Didaktika* 20, no. 1 (2022): 68–81.

penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.¹⁷

3. Penelitian yang dilakukan Ni Luh Sri Armidi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS di Kelas VI. Persamaan penelitian Ni Luh Sri Armidi dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Ni Luh Sri Armidi dengan penelitian ini yaitu penulis ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Sri Armidi ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.¹⁸

¹⁷ Dede Kurnia Adiputra and Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 104.

¹⁸ Armidi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD”.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai "keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam Perusahaan. Sedangkan pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan "proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar". Berarti secara umum aktivitas pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses menjadikan siswa belajar. Oleh sebab itu, jika dalam kondisi "belajar" maka siswa dianggap "aktif jika "belum pada kondisi belajar", maka tugas pendidiklah untuk menyediakan kegiatan menarik bahkan menantang yang dapat memacu siswa untuk terlibat sehingga terjadilah yang namanya "belajar".¹⁹

Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar serta memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas pembelajaran adalah upaya pembentukan diri melalui kegiatan-kegiatan yang difasilitasi oleh pendidik. Proses pembelajaran adalah usaha peserta didik untuk mengumpulkan pengetahuan melalui observasi, pengalaman, dan penyelidikan

¹⁹ Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 6-7.

menggunakan fasilitas yang mereka ciptakan sendiri, baik secara spiritual maupun teknis. Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk menghasilkan perubahan dalam dirinya berupa peningkatan pengetahuan atau kemahiran.²⁰

Aktivitas belajar yang baik adalah kondisi dimana siswa ikut melibatkan diri secara aktif dalam mengelola serta merespon berbagai informasi yang disampaikan guru selama pembelajaran. Siswa yang ikut aktif selama pembelajaran dapat dilihat pada kegiatan berikut ini: mengerjakan laporan tugas, mendengarkan pendapat orang lain, berdiskusi, membantu teman yang kesulitan dan lain-lainnya.²¹

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, aktivitas pembelajaran adalah kegiatan belajar. Peserta didik yang belajar dapat dipastikan memiliki aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran adalah usaha pembentukan diri melalui kegiatan yang dilaksanakan secara fisik, mental maupun emosional guna memperoleh keberhasilan dan manfaat dan suatu kegiatan yang difasilitasi pendidik maupun peserta didik itu sendiri.

2. Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar

Para ahli banyak memberikan pendapat mereka tentang aktivitas belajar, termasuk di antaranya adalah Paul D. Dierich mengelompokkan aktivitas belajar ke dalam beberapa kegiatan, yaitu:

²⁰ Stefen D.B., “Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa”, Vol 7, *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (2020), 18-25.

²¹ Suci Aprilia, Zubaidah R, and Dona Fitriawan, “Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal AlphaEuclidEdu* 3, no. 1 (2022): 100.

- a. *Visual Activities*, seperti membaca, menunjukkan gambar, demonstrasi, eksperimen, menyaksikan orang lain;
- b. *Oral Activities*, contohnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, menyuarakan pendapat, melakukan wawancara, diskusi, interupsi;
- c. *Listening Activities*, seperti mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato;
- d. *Writing Activities*, misalnya menulis cerita, esai, laporan, angket, menyalin;
- e. *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram;
- f. *Motor Activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi model, bermain, berkebun, dan beternak;
- g. *Mental Activities*, contohnya adalah menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan;
- h. *Emotional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Menurut Moh. Uzer Usman aktivitas belajar siswa dapat digolongkan beberapa hal yaitu:

- a. Aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi;

- b. Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi;
- c. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan;
- d. Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti senam, atletik, menari, melukis;
- e. Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat.²²

Menurut Wasty Soemanto aktivitas belajar meliputi hal-hal di bawah ini, yaitu:

- a. mendengarkan
- b. memandang
- c. meraba, mencium, dan mencicipi/mengecap
- d. menulis atau mencatat
- e. membaca
- f. membuat ikhtisar atau ringkasan, dan menggaris bawahi
- g. mengamati tabel-tebel, diagram-diagram, dan bagan-bagan
- h. menyusun paper atau kertas kerja
- i. mengingat
- j. berpikir
- k. latihan atau praktek

²² Mohamad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2002).

Latifah berpendapat bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran penting. Saat mengajar, guru perlu membuat usaha agar siswa aktif secara jasmani dan rohani, yang mencakup:

- a. Keaktifan indera, seperti pendengaran, penglihatan, dan peraba.
- b. Keaktifan pikiran; pikiran anak-anak harus aktif dalam memecahkan masalah.
- c. Keaktifan ingatan adalah kemampuan untuk aktif menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- d. Keaktifan emosi: siswa selalu berusaha menyukai mata pelajaran yang diajarkan.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Abimanyu menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat berbentuk keterlibatan yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Keterlibatan fisik meliputi melakukan pengukuran, perhitungan, pengumpulan data, dan mendemonstrasikan suatu konsep.
- b. Keterlibatan mental meliputi:
 - (1) Keterlibatan intelektual, yang meliputi mendengarkan informasi dengan teliti, berdiskusi dengan teman sekelas, mengamati suatu peristiwa untuk merangsang asimilasi dan akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru;
 - (2) Keterlibatan intelektual juga mencakup latihan keterampilan intelektual seperti merencanakan program, menyatakan gagasan, dan sebagainya;

(3) Keterlibatan emosional bisa berupa penghayatan terhadap perasaan, nilai, dan sikap.²³

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kegiatan diantaranya yaitu kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan motoric (*motor activities*), kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan emosional (*emotional activities*). Guru perlu membuat usaha agar siswa aktif secara jasmani dan rohani yang mencakup keaktifan indera, pikiran, ingatan dan emosi. Aktivitas belajar juga melibatkan aspek fisik, mental, dan emosional.

Dalam penelitian ini jenis-jenis aktivitas belajar yang akan diambil yaitu meliputi;

- a. aktivitas mendengarkan; siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan, siswa mendengarkan aturan permainan, siswa mendengarkan aturan turnamen akademik.
- b. aktivitas visual; siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan, siswa memperhatikan media yang dibawa guru, siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi.

²³ Mirdanda, *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 9–10.

- c. aktivitas bertanya; siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan, siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas.
- d. aktivitas menjawab; siswa menjawab pertanyaan guru, siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen.
- e. aktivitas membaca; siswa membaca materi yang akan disampaikan guru.
- f. aktivitas diskusi; interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif, kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik, siswa aktif menyampaikan pendapat.
- g. aktivitas mental; siswa merespon dan melakukan perintah guru, siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran, siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang, siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Tingkat kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor internal maupun eksternal yang beragam. Terdapat tiga faktor yang memengaruhi aktivitas belajar, yaitu: faktor stimulus belajar, metode belajar, dan faktor individual. Ketiga faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Stimuli Belajar

Segala faktor eksternal yang mendorong individu untuk melakukan tindakan belajar. Perbuatan atau aktivitas belajar yang dipicu oleh faktor stimuli menciptakan dorongan, motivasi, dan minat dalam kegiatan belajar. Ada beberapa faktor yang berhubungan dengan stimuli belajar, seperti panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, nilai bahan pelajaran, dan lingkungan eksternal;

b. Faktor Metode Belajar

Dalam proses pembelajaran, pendekatan yang digunakan oleh guru akan berdampak pada pembelajaran siswa. Faktor-faktor yang berhubungan dengan metode belajar termasuk kegiatan latihan atau praktek, pemahaman hasil belajar, dan bimbingan dalam proses belajar;

c. Faktor Individual

Faktor individual siswa sangat mempengaruhi aktivitas belajar mereka. Faktor-faktor individual ini meliputi kematangan, pengalaman sebelumnya, dan kondisi kesehatan.²⁴

Faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas belajar meliputi faktor internal, faktor eksternal, dan pendekatan belajar siswa. Faktor internal meliputi: keadaan jasmani, kecerdasan, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, termasuk keluarga. Semua pihak yang terlibat, termasuk pendidik, staf, masyarakat, teman, dan lingkungan non-sosial seperti rumah, sekolah, dan alam.

²⁴ Mirdanda, 10–11.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal. Faktor internal meliputi: keadaan jasmani atau kondisi kesehatan, kecerdasan, sikap minat bakat, motivasi, kematangan, dan pengalaman sebelumnya. Faktor eksternal melibatkan faktor stimuli belajar seperti panjangnya bahan pelajaran, kesulitan materi, dan relevansi konten, serta suasana lingkungan eksternal. Faktor metode belajar termasuk aktivitas latihan atau praktek, penerapan hasil belajar, dan bimbingan belajar. Lingkungan sosial meliputi keluarga, pendidik, masyarakat, dan teman. Lingkungan non-sosial terdiri dari rumah, sekolah, peralatan, dan alam.

B. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian setelah melakukan kegiatan belajar yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran, siswa telah memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri siswa. Untuk mengukur keberhasilan siswa, perlu dilihat apakah ada perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman yang telah dilakukan oleh siswa tersebut.²⁵

²⁵ M A Dr. Julhadi and M S I Nur Kholik, "*Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*" (Edu Publisher, 2021), 46.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁶ Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang terjadi dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hasil belajar dapat dilihat dari perspektif siswa dan guru. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar menunjukkan peningkatan perkembangan mental dibanding sebelum belajar. Sementara dari sudut pandang guru, hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar tertentu atau menerima pengajaran dari guru. Sebagai pendidik, guru memiliki peran penting dan tanggung jawab dalam membantu meningkatkan keberhasilan siswa dalam proses belajar.²⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa dalam kegiatan belajar dan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar menunjukkan peningkatan perkembangan mental dibanding sebelum belajar. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar tertentu atau menerima pengajaran dari guru.

²⁶ Naila Fairuza, "Implementasi Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas 1a SDN Pamulang Timur 02," 2024, 753–65.

²⁷ Sekarini, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas XII P 1 Smkn 1 Sukasada."

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada berbagai faktor dapat memengaruhi hasil belajar. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan, dan instrumen (kurikulum, guru, model, dan metode mengajar). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh. Untuk siswa belajar dengan baik, penting untuk memberikan prioritas pada kesehatan jasmani. Pastikan agar kesehatan terjaga dengan mematuhi aturan mengenai kegiatan bekerja, tidur, makan, olahraga, dan psikologis. Faktor psikologis dapat memengaruhi proses belajar siswa, antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, orang tua dan latar belakang kebudayaan. Sedangkan faktor sekolah mencakup guru sebagai pengajar, metode mengajar, alat pengajaran, disiplin sekolah, relasi guru dengan siswa, waktu sekolah, dan standar pelajaran.²⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut, ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor yang berasal dari dalam diri

²⁸ M Suhardi, R P Murtikusuma, and M A U Islamiah, "*Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*" (Penerbit P4I, 2024), 58–59.

siswa maupun dari luar. Faktor yang berasal dari dalam meliputi faktor jasmani, psikologi, dan kelelahan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

3. Indikator-indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah, ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi, ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku, ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.²⁹

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut digunakan untuk menilai hasil belajar siswa selama kegiatan belajar. Ranah kognitif digunakan untuk menilai pengetahuan siswa. Ranah afektif digunakan untuk menilai tingkah laku siswa. Ranah psikomotorik digunakan untuk menilai keterampilan yang dimiliki siswa.³⁰

Berdasarkan penjelasan diatas indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif memfokuskan terhadap pengetahuan siswa, ranah afektif memfokuskan

²⁹ Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020).

³⁰ D Bloom, B., Mesia, B., dan Krathwohl, *Taxonomy of Educational Objectives (Two Vols: The Affective Domain & The Cognitive Domain)* (New York: David McKay., 1964).

pada sikap siswa, dan ranah psikomotorik memfokuskan pada keterampilan yang dimiliki siswa.

C. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu lain. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.³¹

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil, berbagi ide, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas mereka. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan pembagian siswa ke dalam tim kecil, terdiri dari empat hingga enam orang dengan berbagai latar belakang, seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau etnis yang berbeda (heterogen). Model pembelajaran kooperatif merupakan

³¹ Slavin R.E, "*Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*" (Bandung: Nusa Media, 2010), 56.

model pembelajaran yang mendorong kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran melalui kegiatan kelompok kecil.³²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah cara atau teknik yang digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan kelompok kecil yaitu antara empat sampai enam yang bertujuan untuk melatih siswa, baik secara individual atau kelompok sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pengertian *Teams Game Tournament* (TGT)

Teams Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar kelompok, permainan, dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Model ini memberikan relevansi dan manfaat yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antar kelompok. Siswa juga dituntut untuk berinteraksi dengan baik demi mendapat hasil yang maksimal.³³

Model TGT adalah cara pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran dalam kelompok melalui permainan. Model TGT didesain untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan prestasi belajar siswa, terutama efektif digunakan dalam pembelajaran. Model TGT

³² S Wahyuni, "*Model Pembelajaran Kooperatif CIRC Dan Kebiasaan Membaca Dalam Keterampilan Menulis*" (Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023), 44–45.

³³ I Dewa Made Mahayasa, "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament," *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 2 (2023): 85–92.

adalah metode pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan ke dalam kelompok belajar kecil yang terdiri dari lima sampai enam anggota dengan karakteristik yang bervariasi seperti kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis.³⁴

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan dengan memperhatikan beberapa hal, seperti model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, akan meningkatkan rasa solidaritas dan saling menghargai di antara anggota kelompok. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.³⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara kelompok, yang melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, mengandung unsur permainan. Dengan adanya game bertanding antar kelompok, maka dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama antar kelompok dan persaingan sehat.

³⁴ Nani Nur'aeni and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin, "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 259–73.

³⁵ Armidi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD."

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahap, yaitu: penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri yaitu siswa bekerja dalam kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok.³⁶

Langkah-langkah dalam Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan: Kartu soal, lembar kerja peserta didik, dan alat/bahan;
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4 sampai 6 orang);
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun Langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. akhirnya seluruh siswa diberi kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu;

³⁶ L Amalia et al., "*Model Pembelajaran Kooperatif*" (Cahya Ghani Recovery, 2023), 24.

- d. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada;
- e. Kelompok pembaca bertugas: Mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, kemudian membaca pertanyaan keras-keras, dan memberi jawaban;
- f. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran;
- g. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberikan sertifikat atau hadiah yang lain.³⁷

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Game Tounament* (TGT)

a. Kelebihan

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik, karena menggunakan kartu;

³⁷ Istarani, “58 Model Pembelajaran Inovatif”, (Medan: Persada, 2014), h. 238

- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan;
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi;
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif;
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar;
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.³⁸

b. Kelemahan

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Menghabiskan waktu yang cukup lama;
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi yang paling cocok untuk model ini;
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, salah satunya membuat soal untuk tournament atau lomba.³⁹

5. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu, yang meliputi:

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa

³⁸ Istarani, h. 240

³⁹ Susanto, “*Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*”, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 234

Model TGT bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menyediakan permainan atau game yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

b. Meningkatkan Kemampuan Sosial

Dalam model TGT, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok kecil dan membangun hubungan sosial yang sehat. Model ini mengajarkan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

c. Meningkatkan Kemampuan Akademik

Dalam model TGT, permainan atau game dibuat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa diajarkan konsep dan informasi dasar agar dapat mengaplikasikannya dalam berbagai situasi.

d. Meningkatkan Prestasi Akademik

Model TGT didesain untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa melalui permainan atau game yang menarik dan kompetitif. Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok dan memberikan kontribusi positif cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.

e. Meningkatkan Kemandirian Siswa

Dalam model TGT, siswa bertanggung jawab secara individu untuk memastikan kelompok mereka dapat menyelesaikan permainan

atau game dengan baik. Hal ini mengajarkan siswa untuk mandiri dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini bertujuan agar siswa dapat berkesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain yang melibatkan siswa secara aktif dan membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok.

D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang dapat membantu siswa memperluas pemahaman mereka tentang dunia sosial. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran aktif dan kreatif untuk diterapkan pada kehidupan negara dan kebangsaan. Siswa dianggap memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran apabila mereka mampu secara kritis memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam situasi kehidupan sehari-hari. Kemampuan memahami konsep adalah hal penting agar siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata di sekitarnya.⁴¹

Pelajaran dalam Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang fokus pada pembentukan karakter dan kesadaran pribadi setiap warga negara

⁴⁰ S.P.M.P. Nyoman Ayu Putri Lestari et al., *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society* (Nilacakra, 2023), 88.

⁴¹ Muhammad Haidar Alim and Feri Tirtoni, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD," *Journal of Education Research* 3, no. 4 (2023): 1350–59.

untuk memenuhi hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.⁴² Pancasila berfungsi sebagai penyaring kemajuan teknologi di masyarakat Indonesia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi di Indonesia harus membekali Pancasila dengan memperbaiki kehidupan masyarakat seperti yang diamanatkan dalam Pancasila. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan peningkatan moral harus diberikan perhatian khusus pada perkembangan di bidang pendidikan dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang merupakan serangkaian proses untuk mengarahkan siswa menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat. Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan karakter dan kesadaran pribadi setiap warga negara untuk memenuhi hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah bertujuan membentuk manusia Indonesia dengan sikap, pemikiran, dan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka Belajar tahun 2022 untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut kepada siswa.⁴³

⁴² Hesty Bastika Wati et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan,” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 105–12.

⁴³ Nur’aeni and Hasanudin, “Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.”

Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut Permendiknas yaitu sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi;
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁴⁴

3. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar meliputi:

- a. Religius: sikap patuh terhadap ajaran agama yang dianutnya, tanpa meremehkan agama lain. Dengan karakter yang religius diharapkan dapat menjadi landasan nilai, moral, dan etika dalam bertindak;
- b. Jujur: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadi orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Dengan

⁴⁴ Eliani, "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, no. 3 (2020): 31–40.

berperilaku jujur, kemungkinan kesalahpahaman dan saling menuduh dapat diminimalkan;

- c. Tanggung jawab: dengan adanya tanggung jawab dalam setiap tindakan menunjukkan kelayakan seseorang untuk mendapatkan mandat dan dapat menanggung akibat dari tindakannya;
- d. Toleransi: sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan. Dengan bertoleransi, individu dapat saling berbaur tanpa diskriminasi;
- e. Disiplin: patuh terhadap aturan yang berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa individu tersebut sangat menghargai dan menjunjung tinggi setiap aturan yang telah disepakati;
- f. Kerja keras: dengan berusaha keras dalam setiap tindakan, mandiri, optimis, dan tegas akan memperlihatkan bahwa pribadi tersebut memiliki karakter yang kuat dan pantas untuk bekerja sama;
- g. Kreatif: dengan berpikir kreatif dan kritis akan menampilkan diri sebagai individu yang cerdas. Akan mencegah tindakan plagiatisme dan mendorong inovasi yang lebih besar;
- h. Demokratis: cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai hak dan kewajiban diri sendiri serta orang lain dengan sama. Mengetahui prioritas yang lebih penting adalah kunci untuk mencapai kesuksesan;
- i. Semangat kebangsaan dan cinta tanah air: hal ini diperlukan karena tanpa adanya kesadaran, semangat kebangsaan dan cinta tanah air dari para warga negara, maka sampai kapanpun bangsa yang berkarakter

tidak akan pernah terwujud karena karakter bangsa itu sendiri muncul dari para warga negaranya;

- j. Peduli lingkungan dan sosial: cerminan kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat akan membawa tiap individu menjadi pribadi yang disegani, dicintai dan dilindungi oleh lingkungan-sosial tersebut.⁴⁵

4. Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Fase C)

Tabel 2.1
Capain dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	CP	TP	ATP
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.	1.1 Peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	1.1.1 Mengetahui latar belakang warga di lingkungan sekitarnya.
			1.1.2 Menggali informasi mengenai keragaman budaya warga di lingkungan sekitar.
		1.2 Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	1.2.1 Mengumpulkan data mengenai keberagaman budaya di lingkungan sekitar
			1.2.2 Menyajikan data hasil analisis mengenai keberagaman di lingkungan sekitar.

⁴⁵ Berbangsa D A N Bernegara, "PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM KEHIDUPAN" 2, no. 02 (2021): 105–15.

		1.3 Peserta didik mampu melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	1.3.1 Mengapresiasi seni budaya Indonesia di lingkungan sekitar.
			1.3.2 Mempertunjukkan salah satu bentuk kebudayaan daerah yang berasal dari kota/kabupaten.

5. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Keragaman Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan, karena itulah Indonesia kaya akan keragaman budaya. Keragaman budaya bisa diartikan sebagai perbedaan atau keunikan antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya. Keragaman ini bisa berupa keyakinan, nilai-nilai, adat-istiadat, bahasa, makanan, pakaian, seni, dan teknologi.

b. Jenis-Jenis Keragaman Budaya di Indonesia

1) Keragaman Agama

Indonesia termasuk negara dengan jumlah umat beragama terbesar di dunia. Ada enam agama yang diakui di Indonesia, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Setiap agama memiliki kepercayaan, cara ibadah, dan tradisi yang berbeda-beda.

2) Keragaman Etnik

Negara kita memiliki banyak sekali kelompok etnik atau suku bangsa. Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa. Tentunya setiap suku mempunyai keunikan budayanya sendiri, mulai dari bahasa, adat istiadat, pakaian tradisional, dan tarian.

3) Keragaman Bahasa

Indonesia memiliki keragaman suku yang masing-masing punya bahasa daerahnya sendiri. Ada 718 bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Meski ada banyak sekali bahasa daerah di Indonesia, namun bahasa nasional yang digunakan hanya Bahasa Indonesia.

4) Keragaman Adat Istiadat

Setiap daerah di Indonesia memiliki adat istiadat yang berbeda-beda. Adat istiadat ini berkaitan dengan kepercayaan, kebiasaan, dan nilai-nilai masyarakat setempat. Salah satu contohnya adalah upacara adat kematian di Bali, yaitu Ngaben.

5) Keragaman Pakaian Adat

Tak hanya bahasa dan adat istiadat, daerah-daerah di Indonesia juga memiliki pakaian adat yang khas dan unik. Pakaian adat ini biasanya dikenakan pada acara adat atau upacara tertentu. Beberapa contohnya adalah kebaya dari Jawa, baju bodo dari Sumatra Barat, kain ulos dari Sumatra Utara, dan masih banyak lagi.

6) Keragaman Seni dan Budaya

Seni dan budaya Indonesia juga beragam, seperti seni tari, musik, seni rupa, dan seni ukir. Beberapa contoh seni tradisional Indonesia yang terkenal antara lain tari kecak dari Bali, wayang kulit dari Jawa, dan seni ukir kayu dari Papua.

7) Keragaman Kuliner

Setiap daerah di Indonesia memiliki kuliner yang khas dan unik. Contohnya rendang dari Padang, gado-gado dari Jakarta, soto tengkleng dari solo, soto Makassar dari Makassar, Papeda dari Maluku dan Papua, dan masih banyak lagi.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 8 Metro Barat Tahun Ajaran 2024/2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

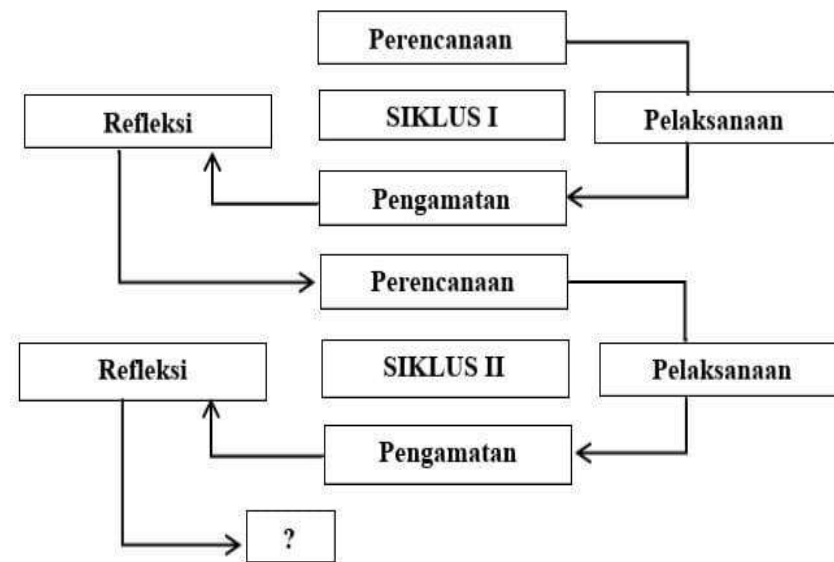
A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa “Model penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: 1) perencanaan (*Planning*), 2) pelaksanaan (*Acting*), 3) Pengamatan (*Observasi*), 4) Refleksi (*Reflecsing*).⁴⁶ Model ini sering digunakan oleh para peneliti, pada kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu selanjutnya observasi direfleksi untuk menentukan kegiatan berikutnya, dan siklus yang diterapkan dapat dilakukan secara terus menerus sampai permasalahan dapat terselesaikan.⁴⁷ Alasan peneliti memilih model Kemmis dan Taggrat dalam penelitian ini adalah karena tahapan dalam tindakannya cukup efektif oleh peneliti dengan melalui empat tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Secara lebih rinci mengenai tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 17.

⁴⁷ Asrori dan Rusman, *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru* (Yogyakarta: Pena Persada, 2020), 27.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart
dalam Suharsimi Arikunto ⁴⁸

2. Karakteristik

Penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki karakteristik yang membedakan dengan penelitian lainnya. Terdapat beberapa karakteristik yang merupakan keunikan dari PTK yaitu sebagai berikut:

- a. PTK adalah upaya mengembangkan profesi guru melalui pemikiran kritis dan sistematis serta melatih guru dalam memecahkan permasalahan di kelas.
- b. PTK adalah suatu kegiatan yang tidak hanya berupaya memecahkan suatu permasalahan, namun juga mencari dukungan ilmiah untuk memecahkan permasalahan tersebut.

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, 17.

- c. Permasalahan yang hadir dalam PTK bukan berasal dari kajian teoritis atau kajian-kajian terdahulu, melainkan dihasilkan berdasarkan permasalahan nyata yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas.
- d. PTK melibatkan kolaborasi antara praktisi (guru dan pimpinan sekolah) dan peneliti untuk memahami masalah, menyepakatinya, mengambil keputusan, dan pada akhirnya mengambil tindakan yang mengarah pada kesamaan.⁴⁹.

3. Rencana Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian Tindakan Kelas

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Studi Pendahuluan	15 September – 15 Oktober
2.	Perencanaan	1 November – 15 November
3.	Pelaksanaan dan Observasi	Siklus I 13 Januari – 20 Januari Siklus II 23 Januari – 06 Februari
4.	Refleksi	Siklus I 20 Januari – 22 Januari Siklus II 06 Februari – 08 Februari
5.	Analisis Data	09 Februari – 24 Februari
6.	Laporan Akhir	24 Februari – 10 Maret

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

⁴⁹ Salim, Isran Rasyid Karo-Karo S, dan Haidir, *Penelitian Tindakan Kelas* (Medan: Prenada Media, 2015) .

Variabel terikat yaitu variabel yang mendapat pengaruh atas adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat pada penelitian ini yaitu:

a. Aktivitas belajar, Adapun aspek yang dilihat pada aktivitas belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) aktivitas mendengarkan; siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan, siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT, siswa mendengarkan aturan turnamen akademik.
- 2) aktivitas visual; siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan, siswa memperhatikan media yang dibawa guru, siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi.
- 3) aktivitas bertanya; siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan, siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas.
- 4) aktivitas menjawab; siswa menjawab pertanyaan guru, siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen.
- 5) aktivitas membaca; siswa membaca materi yang akan disampaikan guru.
- 6) aktivitas diskusi; interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif, kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik, siswa aktif menyampaikan pendapat.

- 7) aktivitas mental; siswa merespon dan melakukan perintah guru, siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran, siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang, siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen.
- b. Hasil belajar siswa, indikator hasil belajar siswa berfokus pada ranah kognitif C2 (memahami) dan C3 (menerapkan) diperoleh dari hasil tes.

Tabel 3.2
Indikator Hasil Belajar

CP	TP	Indikator
Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.	1.1 Peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C2
	1.2 Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C2
	1.3 Peserta didik mampu melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C3

2. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi adanya perubahan dari variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game*

Tournament (TGT). Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan: Kartu soal, lembar kerja peserta didik, dan alat/bahan.
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4 sampai 6 orang).
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun Langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. akhirnya seluruh siswa diberi kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu.
- d. Dalam satu permainan terdiri dari II babak.
- e. Babak I, yaitu tiap anggota kelompok bergiliran menjawab soal.
- f. Babak II, yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya berdasarkan jawaban yang telah tersedia.
- g. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini di jumlah untuk

mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberikan hadiah.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah di SDN 8 Metro Barat. Alamat: Jl. Nusa Indah No.6, Ganjaragung, Kec. Metro Barat., Kota Metro, Lampung 34122. Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan SDN 8 Metro Barat, Lampung, dapat dikemukakan beberapa data sebagai berikut:

a. Sejarah singkat berdirinya sekolah

SDN 8 Metro Barat merupakan salah satu pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar yang berada di Kota Metro Barat, Kota Metro, Lampung. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 8 Metro Barat di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 8 Metro Barat didirikan pada tahun 1982 dengan kepala sekolah pertama yaitu Bapak Harsono dan sudah mengalami beberapa kali pergantian pemimpin (Kepala Sekolah) hingga sekarang dijabat oleh Ibu Tuti Ernawati, S.Pd.

b. Visi dan Misi SDN 8 Metro Barat

1) Visi Sekolah

“Terwujudnya warga sekolah yang beriman, bertaqwa, cerdas/terampil dalam menggunakan teknologi dan berwawasan lingkungan serta bersih dan sehat”

2) Misi Sekolah

- a) Mengembangkan sikap dan perilaku religius guru dan murid di dalam dan diluar sekolah.
- b) Meningkatkan kegiatan keagamaan guru dan siswa.
- c) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- d) Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.
- e) Menggunakan Komputer sebagai media pembelajaran.
- f) Menjalim kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan.
- g) Meningkatkan dan mengembangkan kultur sekolah berwawasan lingkungan.
- h) Mewujudkan sekolah peduli dan berbudaya lingkungan.

3) Tujuan

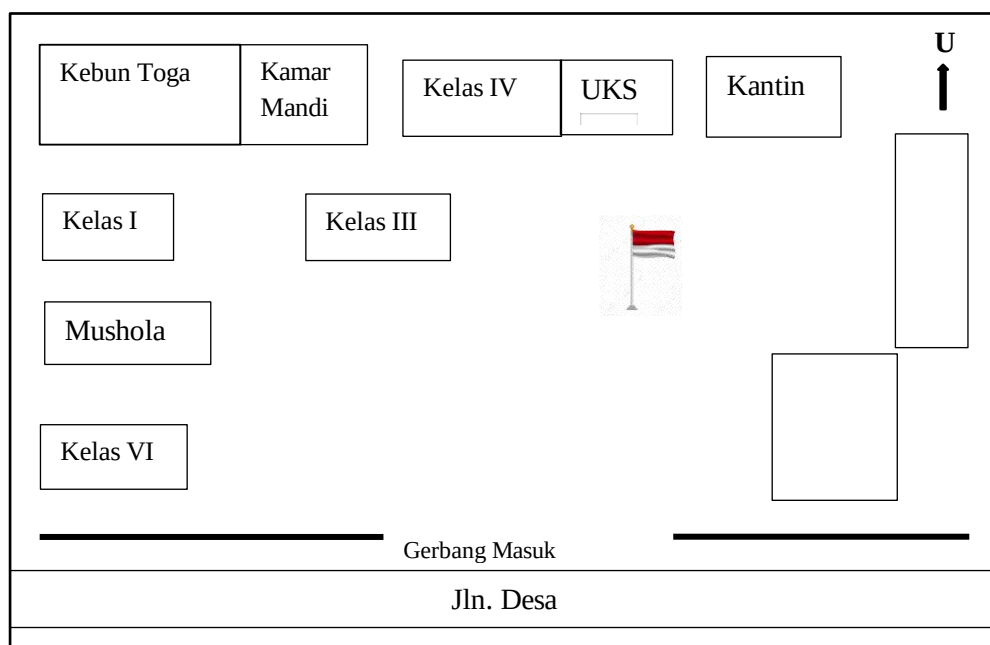
- a) Menciptakan suasana agamis di lingkungan sekolah.
- b) Agar siswa selalu peduli terhadap kebersihan dan keindahan lingkungan.
- c) Agar siswa dapat melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.
- d) Menjaga kondisi lingkungan sekolah tetap bersih dan indah, bebas dari sumber penyakit.
- e) Mengembangkan budaya sekolah yang kondusif untuk mencapai tujuan pendidikan dasar.

- f) Menjalin kerjasama lembaga pendidikan dengan media dalam mempublikasikan program sekolah.
 - g) Memanfaatkan dan memelihara fasilitas yang tersedia dalam proses pembelajaran.
 - h) Dapat mengolah sampah organik menjadi pupuk kompos.
- c. Sarana dan Prasarana SDN 8 Metro Barat

Tabel 3.3
Sarana dan Prasarana SDN 8 Metro Barat

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	UKS	1	Baik
2.	Perpustakaan	1	Baik
3.	Ruang Kelas	7	Baik
4.	Ruang Guru	2	Baik
5.	Kantin	1	Baik
6.	Lapangan	1	Baik
7.	Parkiran	1	Baik
8.	Masjid	1	Baik
9.	Kamar Mandi	4	Baik
10.	Kebun Toga	1	Baik

- d. Denah Lokasi



Gambar 3.2
Denah Lokasi SDN 8 Metro Barat

e. Keadaan Guru SDN 8 Metro Barat

Tabel 3.4**Data Guru SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025**

No.	Nama Guru	Jabatan
1.	Tuti Ernawati	Kepala Sekola
2.	Endang Citra Surya Indah, S.Pd.I	Guru PAI
3.	Dewi Purwaningsih, S.Pd	Guru Kelas IV
4.	Akmal Hadi Maulana, S.Pd	Guru Kelas III
5.	Armeliasari, S.Pd.SD	Guru Kelas I
6.	Sigit Wahyudi, S.Ag	Guru Kelas V
7.	Luminto Widiatmoko, S.Pd	Guru Kelas II
8.	Nurul Umami, S.Pd	Guru Kelas VI
9.	Adi Sukma Hidayat, S.Pd.Gr	Guru PJOK
10.	Zenny Wulandari, S.Pd	Operator Sekolah

f. Keadaan Siswa SDN 8 Metro Barat

Tabel 3.5**Data Siswa SD Negeri 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025**

No.	Kelas	Jumlah
1.	I	25
2.	II	15
3.	III	19
4.	IV	25
5.	V	21
6.	VI	18
Jumlah		123

Sumber: Dokumentasi SDN 8 Metro Barata T.P 2024/2025

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 8 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 9 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 8 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025

melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

E. Rencana Tindakan

Rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada satu siklus terdiri atas tiga kali pertemuan dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara lebih rinci prosedur penelitian tiap siklusnya adalah sebagai berikut:

SIKLUS I

Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan kelas untuk siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan diawali dengan merancang kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- c. Membuat media pembelajaran dalam rangka implementasi PTK.
- d. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD)
- e. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.

2. Tahap Pelaksanaan (*action*)

- a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa
- 3) Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu
- 4) Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.
- 2) Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
- 3) Guru melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :
 - a) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja peserta didik, dan alat/bahan.
 - b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang).
 - c) Guru mengarahkan aturan permainan akademik.
 - d) Guru meminta siswa untuk membaca dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya.

- e) Siswa melakukan permainan akademik dengan II babak.
- f) Babak I, tiap anggota kelompok bergiliran menjawab soal.
- g) Babak II, tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya berdasarkan jawaban yang telah tersedia.
- h) Guru dan siswa mengoreksi jawaban bersama-sama untuk memberikan penilaian.
- i) Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward).

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
- 3) Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap pengamatan ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Situasi kegiatan belajar mengajar.
- b. Keaktifan peserta didik
- c. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

4. Tahap Refleksi (*Reflecsing*)

Pada tahapan refleksi peneliti melakukan analisis data dengan melakukan kategorisasi dalam menyimpulkan data yang telah dikumpulkan dalam tahap pengamatan (observasi). Dalam tahapan refleksi, peneliti melakukan evaluasi terhadap kelemahan atau kekurangan dari implementasi tindakan kelas sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan di siklus berikutnya.

SIKLUS II

Pelaksanaan siklus II dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil dari refleksi siklus I. Pada siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan, serta aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II berpedomaan pada hasil evaluasi dari siklus I. Segala kekurangan yang ada dalam pembelajaran dan siklus I diperbaiki sehingga tidak terjadi kekurangan yang berulang.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada disekolah serta kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa foto yang menggambarkan aktivitas belajar siswa.

2. Observasi

Observasi pada penelitian tindakan kelas yaitu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai perilaku siswa terhadap tindakan yang dilakukan oleh guru.⁵⁰ Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi secara sistematis yang akan peneliti butuhkan dalam penelitian, Adapun yang diobservasi atau diamati dalam penelitian ini adalah data tentang:

- a. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh melalui lembar observasi.
- b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh melalui lembar observasi.

3. Tes

Tes merupakan pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.⁵¹ Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil kemampuan memahami materi keragaman budaya Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam bentuk pemberian tugas. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis.

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2017), 75.

⁵¹ Wina Sanjaya, 87.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi pada penelitian ini berupa gambar aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati dan mencatat kegiatan yang menggambarkan tingkat aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini berdasarkan pada indikator penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa dan guru sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

No	Aspek Pengamatan	Jumlah Item	No. Item
I	A. Kegiatan Awal 1. Apersepsi dan Motivasi 2. Memeriksa kehadiran siswa 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	4	1 2 3 4
	B. Kegiatan Inti 1. Menyampaikan materi pembelajaran 2. Melakukan tanya jawab 3. Memberikan penghargaan	8	5 6 7 8

	4. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok 5. Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing 6. Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT) 7. Melaksanakan turnamen akademik (TGT) 8. Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang		9 10 11 12
	C. Kegiatan Akhir 1. Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 3. Menutup kegiatan pembelajaran	3	13 14 15

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

No	Aspek Pengamatan	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	No.Item
1.	Aktivitas belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	Aktivitas mendengarkan	1) Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan 3) Siswa mendengarkan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT	4	1 2 3

			4) Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik		4
		Aktivitas visual	1) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan	3	5
			2) Siswa memperhatikan media yang dibawa guru		6
			3) Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi		7
		Aktivitas bertanya	1) Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan	2	8
			2) Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas		9
		Aktivitas menjawab	1) Siswa menjawab pertanyaan guru 2) Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen	2	10 11
		Aktivitas membaca	1) Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru	1	12
		Aktivitas diskusi	1) Siswa berinteraksi dengan anggota kelompok komunikatif	3	13

			2) Siswa bekerjasama dengan baik bersama anggota kelompok		14
			3) Siswa aktif menyampaikan pendapat		15
		Aktivitas mental	1) Siswa merespon dan melakukan perintah guru	5	16
			2) Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran		17
			3) Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung		18
			4) Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang		19
			5) Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen		20

3. Tes Tertulis

Tes tertulis adalah tes yang dilakukan dengan cara siswa menjawab sejumlah item soal dengan cara tertulis.⁵² Pada penelitian ini menggunakan bentuk tes isian dan dikerjakan oleh siswa. Dengan adanya

⁵² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 88.

tes ini, maka akan diketahui pemahaman siswa tentang materi keragaman budaya Indonesia yang telah dipelajari.

Tabel 3.8
Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Soal Nomor	Skor
Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.	1.1 Peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C2	1	20
	1.2 Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C2	2, 3	40
	1.3 Peserta didik mampu melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	C3	4, 5	40
Jumlah			5	100

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk merangkum dan mengelolah data secara akurat yang telah dikumpulkan dalam bentuk dokumen yang terpercaya dan objektif.⁵³ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana sebagai berikut:

⁵³ Anda Juanda, *Penelitian Tindakan Kelas*.,193.

1. Untuk menghitung nilai rata-rata

Digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

n = Banyaknya data

2. Untuk menghitung persentase

Analisis data siswa yang tuntas (Memperoleh nilai ≥ 70). Untuk menghitung presentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 , digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xn}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang

ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 70 mencapai 75% diakhir siklus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 8 Metro Barat dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dalam proses pembelajaran guru belum menemukan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Melihat permasalahan tersebut peneliti mencoba mengatasi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, dengan demikian total siklus adalah enam kali pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit). Data aktivitas guru dan siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada penelitian ini diperoleh dari setiap tes yang dilakukan pada setiap awal dan akhir siklus. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN 8 Metro Barat, kondisi awal yang terjadi yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih belum maksimal karena masih banyak siswa yang bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran, terdapat siswa yang mengantuk, mengobrol, dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung serta kurangnya penggunaan model yang konkret yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif. Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing terdiri dari 3 pertemuan. Sebelum melakukan tahap pertama dari penelitian ini yaitu tahap perencanaan, peneliti melakukan refleksi awal yang bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas dan keadaan di kelas V SDN 8 Metro Barat. Jumlah siswa di kelas V yaitu 23 siswa terdiri dari 9 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 8 Metro Barat sudah berjalan dengan baik namun guru masih kurang dalam menerapkan model pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi secara verbalisme saja, sehingga jarang menggunakan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil data presurvey diketahui hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP cukup tinggi yaitu 16 siswa dengan presentase 69,5% sedangkan hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKTP sebanyak 7 siswa dengan presentase 30,4%. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan kurangnya ketertarikan siswa pada Pelajaran

Pendidikan Pancasila sehingga siswa kurang memahami setiap materi pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan model yang bervariasi sehingga siswa merasa bosan saat berada di dalam kelas. Dari data presurvey membuktikan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah dan banyak siswa yang belum tuntas mencapai KKTP pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 8 Metro Barat.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan setiap pertemuan dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dilakukan tes tertulis (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pada akhir pertemuan diberi evaluasi (*posttest*) untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Persiapan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas V SDN 8 Metro Barat.
- 2) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian Tindakan kelas pada siklus I.
- 3) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- 5) Mempersiapkan bahan ajar (buku panduan) yang digunakan dalam pembelajaran dan media pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan alat evaluasi yang didasarkan pada pembuatan kisi-kisi soal. Banyaknya soal sebanyak lima soal yang akan diujikan pada awal dan akhir pertemuan.
- 7) Mempersiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi kegiatan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan 1 (pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2025. Alokasi waktu dua jam Pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.05-09.15 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.1
Siswa sedang Mengerjakan Pretes Siklus I

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang, Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? dan beberapa dari siswa menjawab sebisa mereka. Selanjutnya guru membagikan lembar pretes pada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam proses memahami materi pembelajaran. Langkah selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya

Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait tugas yang diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi pada kegiatan hari ini. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

2) Pertemuan 2 (kedua)

Pertemuan dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2025. Alokasi waktu dua jam Pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.40-09.50 WIB dengan berpedoman pada modul pembelajaran pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.2
Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang siapa yang masih ingat tentang keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? Dan dari beberapa siswa menjawab dengan antusias. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait tugas yang

diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi pada kegiatan hari ini. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

3) Pertemuan 3 (ketiga)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, 20 Januari 2025. Alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.05-09.15 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran

pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.



Gambar 4.3
Siswa Berdiskusi dengan Kelompok

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang, Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? dan beberapa dari siswa menjawab sebisa mereka. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait

tugas yang diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang. Selanjutnya guru membagikan soal evaluasi (*posttest*) kepada siswa. Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan untuk saling mencontek. Setelah selesai, siswa dapat mengumpulkan lembar jawaban kedepan meja guru.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi kegiatan hari ini dengan siswa mengisi lembar refleksi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang

aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

c. Hasil Observasi Siklus I

Setelah melakukan tahapan Tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang telah disusun dan selanjutnya melakukan penilaian terhadap hasil aktivitas tindakan yang telah dilaksanakan. Pada tahapan ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh observer, pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan tidak hanya ditujukan pada kegiatan mengajar guru tetapi juga pada kegiatan pembelajaran siswa.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus I. Pada saat proses pembelajaran aktivitas guru diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi siswa. Hasil pengamatan aktivitas guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran
Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Pendahuluan			
	Apersepsi dan Motivasi	2	3	3
	Memeriksa kehadiran siswa	3	3	3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	2	3	3
2.	Kegiatan Inti			
	Menyampaikan materi pembelajaran	2	3	3
	Melakukan tanya jawab	2	2	3
	Memberikan penghargaan	3	3	2
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	3	3	3
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	3	3	3
	Membahas hasil diskusi kelompok	2	3	3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)	3	3	3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)	3	3	3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang	3	3	3
3.	Penutup			
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran	2	3	4
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	3	3	4
	Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4
	Jumlah	43	48	50
	Presentase (%)	67,1%	75%	78,1%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru pada pertemuan awal belum dapat maksimal menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan pada

pertemuan selanjutnya guru memperbaiki proses pelaksanaan pembelajaran dengan lebih maksimal dengan melihat refleksi yang dilakukan setelah pembelajaran. Pada pertemuan pertama presentase aktivitas guru sebanyak 67,1%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 75% dan pada pertemuan ketiga sebanyak 78,1%.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi pembelajaran siswa dengan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Adapun daftar yang di observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)
Siklus I

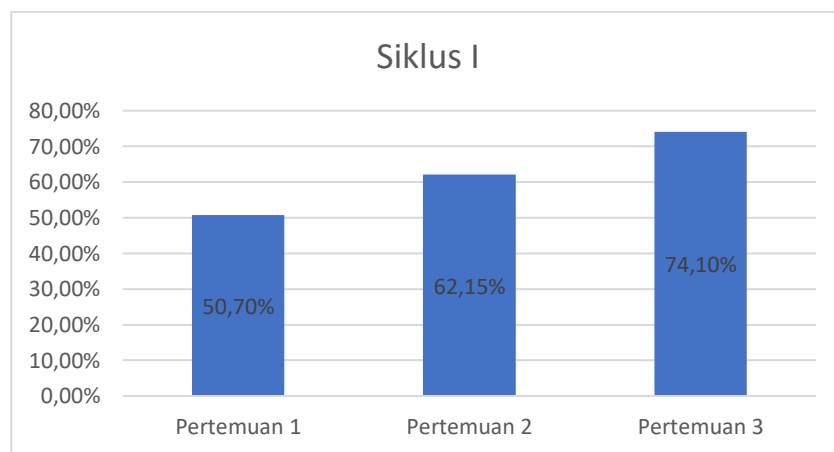
No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
Aktivitas mendengarkan						
1.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	53%	63%	70%	62,00%	C
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan	56%	58%	75%	63,00%	C
3.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT	48%	59%	66%	57,66%	D
4.	Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik	49%	53%	65%	55,66%	D
Aktivitas visual						
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan	56%	60%	71%	62,33%	C

6.	Siswa memperhatikan media yang dibawa guru	54%	62%	71%	62,33%	C
7.	Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi	42%	54%	64%	53,33%	D
Aktivitas bertanya						
8.	Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan	53%	61%	73%	62,33%	C
9.	Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas	49%	68%	85%	67,33%	C
Aktivitas menjawab						
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru	55%	68%	79%	67,33%	C
11.	Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen	53%	63%	81%	65,66%	C
Aktivitas membaca						
12.	Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru	52%	67%	89%	69,33%	C
Aktivitas diskusi						
13.	Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif	51%	56%	63%	56,66%	D
14.	Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik	50%	74%	79%	67,66%	C
15.	Siswa aktif menyampaikan pendapat	42%	56%	65%	54,33%	D
Aktivitas mental						
16.	Siswa merespon dan melakukan perintah guru	54%	66%	86%	68,66%	C
17.	Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran	51%	64%	75%	63,33%	C
18.	Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung	51%	67%	76%	64,66%	C
19.	Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang	52%	74%	85%	70,33%	C
20.	Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen	43%	50%	64%	52,33%	D
Rata-rata		50,70%	62,15%	74,10%	62,31%	C

Kriteria Penskoran

1. 81%-90% = Sangat Baik (A)
2. 71%-80% = Baik (B)
3. 61%-70% = Cukup (C)
4. 51%-60% = Kurang (D)

Data hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas V pada kegiatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus I dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4
Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas V dengan
Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams
Game Tournament* (TGT)

Berdasarkan tabel dan grafik diatas bila dilihat dari hasil rata-rata keseluruhan aspek, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan satu rata-rata aktivitas siswa adalah 50,70%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yakni menjadi 62,15%, Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yakni 74,10%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus I menunjukkan angka 62,31%.

Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tergolong dalam kategori cukup (C).

3) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Data hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada *pre-test* dan *post-test* siklus I. Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas V SDN 8
Metro Barat

No .	Nama Siswa	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (≥ 70)					
		Pre- test	Keterangan		Post- test	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANA	51		√	67		√
2.	ANS	54		√	67		√
3.	AJB	62		√	90	√	
4.	APN	56		√	69		√
5.	AN	62		√	70	√	
6.	ABA	60		√	67		√
7.	BAT	59		√	66		√
8.	FA	60		√	62		√
9.	GNW	72	√		85	√	
10.	IAI	58		√	67		√
11.	IL	54		√	60		√
12.	KPM	69		√	80	√	
13.	MAH	72	√		90	√	
14.	MRR	51		√	62		√
15.	MS	58		√	90	√	
16.	NZZ	82	√		95	√	
17.	PN	54		√	62		√
18.	RP	67		√	90	√	
19.	RS	67		√	80	√	
20.	RAP	60		√	72	√	
21.	S	54		√	63		√
22.	TPS	60		√	67		√

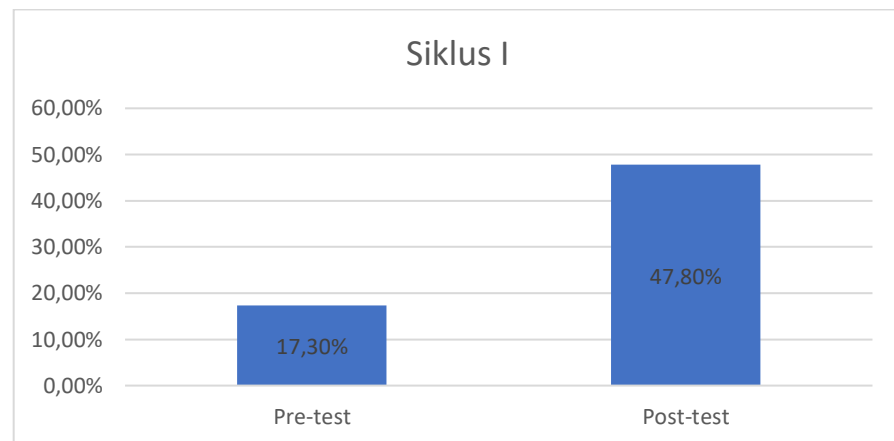
23.	ZMA	74	√		95	√	
Jumlah		1.302	4	19	1.716	11	12
Rata-rata		56,6			74,6		
Persentase			17,3%	82,6%		47,8%	52,1%

Tabel 4.3 diatas merupakan peroleh hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 8 Metro Barat pada siklus I. Untuk lebih jelas melihat rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I

No.	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Post-test
1.	Jumlah	1.302	1.716
2.	Rata-rata	56,6	74,6
3.	Nilai Tertinggi	82	95
4.	Nilai Terendah	51	60
5.	Tingkat Ketuntasan	17,3%	47,8%

Data yang lebih jelas untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus I dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.5
Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah. Presentase hasil *pretest* dari 23 siswa hanya 4 siswa yang dinyatakan lulus dengan presentase 17,3%. Presentase hasil *posttest* siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) bahwa dari 23 siswa, terdapat 11 siswa yang dinyatakan tuntas dengan presentase 47,8%. Hasil belajar pendidikan pancasila siswa terlihat belum mencapai target yaitu 75%.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa kurang memahami langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- 2) Selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, serta dalam pelaksanaan diskusi dan permainan masih ada siswa yang kurang berperan aktif.
- 3) Beberapa siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran seperti tidak berani menyampaikan pendapatnya dan tidak berani untuk bertanya.
- 4) Pemanfaatan waktu yang kurang efektif.

Berdasarkan refleksi siklus I Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- 1) Peneliti harus memberikan pemahaman kepada siswa mengenai Langkah-langkah pembelajaran sehingga siswa tidak bingung melaksanakan kegiatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- 2) Peneliti sebaiknya lebih memperhatikan siswa dalam setiap kegiatan, khususnya dalam kegiatan diskusi dan permainan, hal ini dilakukan agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan kelompok seperti interaksi, kerjasama, dan penyampaian pendapat.
- 3) Peneliti sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dan memberikan ice breaking di tengah pembelajaran untuk membangun semangat siswa.

- 4) Peneliti harus bisa mengelola waktu agar kegiatan pembelajaran tidak menggunakan waktu belajar yang lain atau waktu istirahat.

3. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan pada siklus I, maka diadakan perencanaan yang lebih baik terhadap pelaksanaan siklus II. Hal-hal yang dilakukan selama pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II ini peneliti lebih menekankan pada penggunaan prosedur kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Peneliti memberikan pembelajaran yang inovatif agar memancing siswa untuk lebih aktif dan berani bertanya kepada guru mengenai apa yang belum dipahami serta memberikan penjelasan yang detail terhadap materi yang dipelajari, agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Berdasarkan refleksi siklus I dilakukan sebagai perbaikan pada proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Peneliti mempersiapkan modul ajar pembelajaran dengan materi “Keragaman Budaya Indonesia”, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan soal tes (*pre-test* dan *post-test*) dan menyiapkan lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan 1 (pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari 2025. Alokasi waktu dua jam Pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.40-09.50 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Game Tournament (TGT) yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.



Gambar 4.6
Siswa sedang Mengerjakan Pretes Siklus II

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang, Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? dan beberapa dari siswa menjawab sebisa mereka. Selanjutnya guru membagikan lembar pretes pada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam proses memahami materi pembelajaran. Langkah selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk

bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait tugas yang diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi pada kegiatan hari ini. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas

pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

2) Pertemuan 2 (kedua)

Pertemuan dilaksanakan pada hari Senin, 03 Februari 2025. Alokasi waktu dua jam Pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.05-09.15 WIB dengan berpedoman pada modul pembelajaran pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdoa'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara

pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.7
Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang, Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? dan beberapa dari siswa menjawab sebisa mereka. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5

kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait tugas yang diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi pada kegiatan hari ini. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

3) Pertemuan 3 (ketiga)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Februari 2025. Alokasi waktu dua jam Pelajaran (2x35 menit) pada pukul 08.40-09.50 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I dengan tujuan pembelajaran mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa selanjutnya guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan pertanyaan tentang materi yang akan diberikan serta memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan tata cara pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.



Gambar 4.8
Siswa Berdiskusi Dengan Kelompok

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang, Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? dan beberapa dari siswa menjawab sebisa mereka. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan tentang keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, jika dirasa siswa telah memahami materi tentang keberagaman budaya Indonesia selanjutnya guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 anak untuk melakukan diskusi dan bekerjasama terkait

tugas yang diberikan. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya. Pada akhir kegiatan, siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang. Selanjutnya guru membagikan soal evaluasi (*posttest*) kepada siswa. Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan untuk saling mencontek. Setelah selesai, siswa dapat mengumpulkan lembar jawaban kedepan meja guru.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan refleksi kegiatan hari ini dengan siswa mengisi lembar refleksi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan terhadap prestasi belajar siswa dan motivasi bagi siswa yang belum mampu menguasai materi. Siswa menyimak penjelasan guru tentang

aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan ditutup dengan mengucapkan hamdallah dan salam.

c. Hasil Observasi Siklus II

Tahap observasi (pengamatan) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran secara langsung oleh observer menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Beberapa hal yang diamati dari proses pembelajaran siklus II diantaranya:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi dilakukan oleh observer sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap peneliti yang bertindak sebagai guru sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Pendahuluan			
	Apersepsi dan Motivasi	3	3	4
	Memeriksa kehadiran siswa	4	4	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	3	4	4
2.				
	Menyampaikan materi pembelajaran	3	4	4
	Melakukan tanya jawab	3	3	3
	Memberikan penghargaan	3	3	4
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	4
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	3	3	4
	Membahas hasil diskusi kelompok	3	3	3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)	3	3	4
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)	3	3	3

	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang	4	4	4
3.				
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran	3	4	4
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	3	3	4
	Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4
	Jumlah	52	55	60
	Presentase (%)	81,2%	85,9%	93,7%

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan setiap pertemua. Presentase pada pertemuan pertama sebesar 81,2%, presentase pada pertemuan kedua sebesar 85,9%, dan presentase pada pertemuan ketiga sebesar 93,7%. Peningkatan tersebut dapat dimaknai bahwa aktivitas yang dilakukan guru setiap pertemuan semakin baik dari siklus I.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Setelah melakukan tahapan tindakan pada siklus II, tahapan selanjutnya yaitu observasi secara langsung aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Seperti pada siklus I, selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa di nilai pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan

siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Hasil observasi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dalam proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang hasilnya dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)
Siklus II

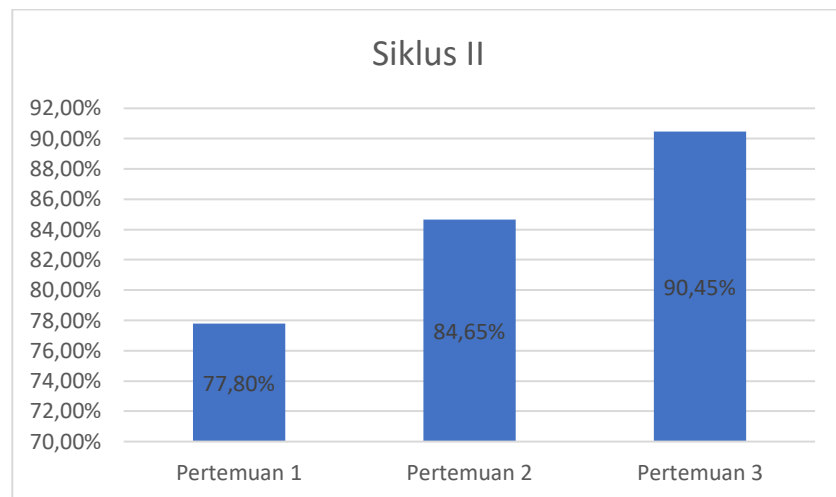
No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
Aktivitas mendengarkan						
1.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	77%	81%	90%	82,66%	A
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan	85%	88%	92%	88,33%	A
3.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT	85%	89%	90%	88,00%	A
4.	Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik	75%	80%	95%	83,33%	A
Aktivitas visual						
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan	82%	88%	90%	86,66%	A
6.	Siswa memperhatikan media yang dibawa guru	72%	80%	88%	80,00%	B
7.	Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi	85%	88%	91%	88,00%	A
Aktivitas bertanya						
8.	Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan	82%	89%	91%	87,33%	A
9.	Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas	76%	80%	90%	82,00%	A
Aktivitas menjawab						

10.	Siswa menjawab pertanyaan guru	54%	78%	88%	73,33%	B
11.	Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen	77%	87%	90%	84,66%	A
Aktivitas membaca						
12.	Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru	77%	85%	88%	83,33%	A
Aktivitas diskusi						
13.	Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif	82%	86%	95%	87,66%	A
14.	Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik	75%	89%	93%	85,66%	A
15.	Siswa aktif menyampaikan pendapat	62%	70%	82%	71,33%	B
Aktivitas mental						
16.	Siswa merespon dan melakukan perintah guru	86%	88%	90%	88,00%	A
17.	Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran	76%	80%	85%	80,33%	A
18.	Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung	85%	90%	95%	90,00%	A
19.	Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang	86%	89%	95%	90,00%	A
20.	Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen	77%	88%	91%	85,33%	A
	Rata-rata	77,80%	84,65%	90,45%	84,29%	A

Kriteria Penskoran

1. 81%-90% = Sangat Baik (A)
2. 71%-80% = Baik (B)
3. 61%-70% = Cukup (C)
4. 51%-60% = Kurang (D)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.9
 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Berdasarkan tabel grafik diatas bila dilihat dari hasil rata-rata keseluruhan aspek, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Pada siklus II pertemuan satu rata-rata aktivitas siswa adalah 77,80%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yakni menjadi 84,65%, sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yakni 90,45%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus II menunjukkan angka 84,29%.

Berdasarkan data disertai penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aspek yang diamati setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan 6,85% dan pertemuan kedua ke

pertemuan ketiga peningkatannya sebesar 5,8%. Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tergolong dalam kategori sangat baik (A).

3) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Data hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada *pre-test* dan *post-test* siklus II. Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Data Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II

No .	Nama Siswa	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (≥ 70)					
		Pre-test	Keterangan		Post-test	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANA	70	√		80	√	
2.	ANS	60		√	92	√	
3.	AJB	80	√		96	√	
4.	APN	56		√	78	√	
5.	AN	83	√		90	√	
6.	ABA	85	√		76	√	
7.	BAT	67		√	96	√	
8.	FA	60		√	70	√	
9.	GNW	80	√		80	√	
10.	IAI	52		√	64		√
11.	IL	57		√	72	√	
12.	KPM	80	√		80	√	
13.	MAH	70	√		90	√	
14.	MRR	52		√	69		√
15.	MS	75	√		80	√	
16.	NZZ	85	√		96	√	
17.	PN	70	√		73	√	
18.	RP	78	√		77	√	
19.	RS	70	√		96	√	
20.	RAP	80	√		80	√	
21.	S	67		√	72	√	

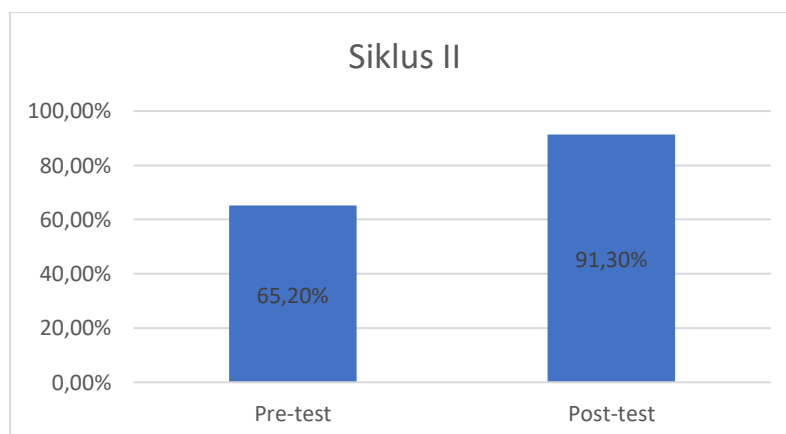
22.	TPS	75	√		78	√	
23.	ZMA	70	√		84	√	
Jumlah		1.622	15	8	1.869	21	2
Rata-rata		70,5			81,2		
Persentase			65,2%	34,7%		91,3%	8,6%

Tabel diatas merupakan perolehan hasil belajar siswa kelas V, untuk lebih jelas melihat rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II

No.	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Post-test
1.	Jumlah	1.622	1.869
2.	Rata-rata	70,5	81,2
3.	Nilai Tertinggi	85	96
4.	Nilai Terendah	52	64
5.	Tingkat Ketuntasan	65,2%	91,3%

Penjelasan yang lebih rinci terkait peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus II sebagai berikut:



Gambar 4.10
Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil pretest siswa kelas V diperoleh presentase rata-rata nilai sebanyak 65,2% sedangkan hasil posttest siswa kelas V diperoleh presentase sebesar 91,3%.

d. Refleksi Siklus II

Hasil penelitian siklus II dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan baik dibandingkan pada saat siklus I, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II meningkat karena adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), sehingga siswa memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Siswa memiliki keberanian dan kemandirian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 4) Siswa dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.
- 5) Siswa dapat lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.

- 6) Dari hasil presentase ketuntasan siklus II bahwa terdapat 21 siswa (91,3%) yang mencapai nilai KKTP ≥ 70 . Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dikatakan Tuntas.

4. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti memperoleh gambaran secara umum dari penelitian tersebut, antara lain:

- a. Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, aktivitas siswa siklus I dan siklus II dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Data Presentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

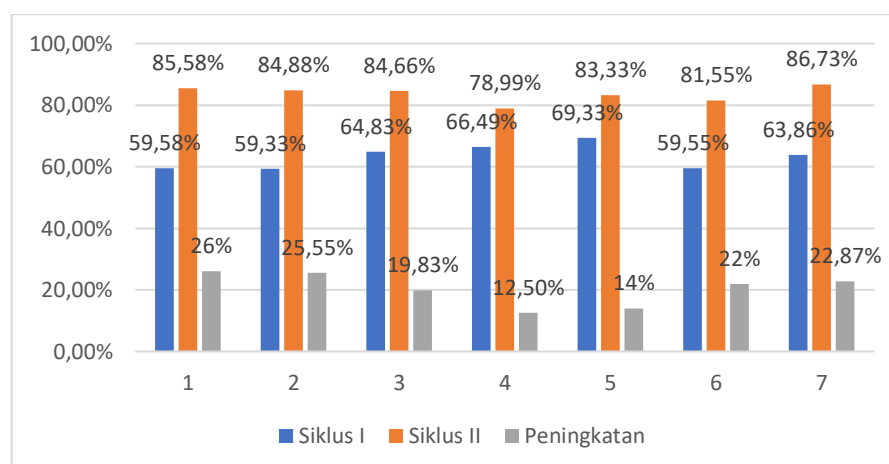
No.	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas mendengarkan				
1.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	62,00%	82,66%	20,66%
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan	63,00%	88,33%	25,33%
3.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT	57,66%	88,00%	30,34%
4.	Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik	55,66%	83,33%	27,67%
Aktivitas visual				
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan	62,33%	86,66%	24,33%

6.	Siswa memperhatikan media yang dibawa guru	62,33%	80,00%	17,67%
7.	Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi	53,33%	88,00%	34,67%
Aktivitas bertanya				
8.	Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan	62,33%	87,33%	25%
9.	Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas	67,33%	82,00%	14,67%
Aktivitas menjawab				
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru	67,33%	73,33%	6%
11.	Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen	65,66%	84,66%	19%
Aktivitas membaca				
12.	Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru	69,33%	83,33%	14%
Aktivitas diskusi				
13.	Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif	56,66%	87,66%	31%
14.	Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik	67,66%	85,66%	18%
15.	Siswa aktif menyampaikan pendapat	54,33%	71,33%	17%
Aktivitas mental				
16.	Siswa merespon dan melakukan perintah guru	68,66%	88,00%	19,34%
17.	Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran	63,33%	80,33%	17%
18.	Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung	64,66%	90,00%	25,34%
19.	Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang	70,33%	90,00%	19,67%
20.	Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen	52,33%	85,33%	33%
Jumlah		1.246,25%	1.685,94%	439,69
Rata-rata		62,31%	84,29%	21,98%

Tabel 4.10
Data Presentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Aktivitas mendengarkan	59,58%	85,58%	26%
2.	Aktivitas visual	59,33%	84,88%	25,55%
3.	Aktivitas bertanya	64,83%	84,66%	19,83%
4.	Aktivitas menjawab	66,49%	78,99%	12,5%
5.	Aktivitas membaca	69,33%	83,33%	14%
6.	Aktivitas diskusi	59,55%	81,55%	22%
7.	Aktivitas mental	63,86%	86,73%	22,87%
Jumlah		1.246,25%	1.685,94%	439,69
Rata-rata		62,31%	84,29%	21,98%

Perbandingan dari hasil presentase aktivitas siswa kelas V dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 4.11
Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Siklus I dan II

Hasil data yang diperoleh dari tabel diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktivitas mendengarkan

Aktivitas siswa kelas V pada saat mendengarkan guru dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 59,58% dan siklus II mencapai 85,58%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 26%. Pada siklus I terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti harus membuat kondisi dan suasana kelas yang nyaman agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

2) Aktivitas visual

Aktivitas visual siswa kelas V dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 59,33% dan siklus II mencapai 84,88%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25,55%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru dan juga tidak aktif dalam kegiatan demonstrasi diskusi. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menyusun strategi dengan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

3) Aktivitas bertanya

Aktivitas bertanya siswa kelas V dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 64,83% dan siklus II mencapai 84,66%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,83%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang

merasa malu untuk bertanya sehingga siswa tidak menguasai materi dan tidak bisa menjawab soal. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menyusun strategi untuk selalu mengapresiasi siswa agar siswa merasa senang dan berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

4) Aktivitas menjawab

Aktivitas menjawab siswa kelas V dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 66,49% dan siklus II mencapai 78,99%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang malu atau tidak berani menyampaikan pendapatnya karena takut jawaban yang disampaikan salah. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti harus menyakinkan siswa dengan memberikan pujian dan reward kepada siswa.

5) Aktivitas membaca

Aktivitas membaca siswa kelas V dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 69,33% dan siklus II mencapai 83,33%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang tidak mau membaca materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti harus selalu mengapresiasi siswa agar siswa merasa senang untuk membaca materi yang akan

disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

6) Aktivitas diskusi

Aktivitas diskusi siswa kelas V dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 59,55% dan siklus II mencapai 81,55%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang ribut atau mengobrol dengan temannya saat berdiskusi. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menegur dan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

7) Aktivitas mental

Aktivitas mental siswa kelas V pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 63,86% dan siklus II mencapai 86,73%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22,87%. Pada siklus I masih terdapat banyak siswa yang tidak antusias dalam proses pembelajaran dan juga belum memahami langkah-langkah permainan akademik sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menjelaskan kembali langkah-langkah permainan akademik sampai siswa dapat memahaminya dan juga menyusun strategi untuk membuat kelas menjadi lebih menyenangkan agar siswa antusias saat proses pembelajaran.

b. Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran guru telah melaksanakan semua aspek dengan baik sesuai dengan langkah-langkah. Untuk melihat perbandingan kegiatan pembelajaran guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Data Rata-rata Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	P1	P2	P3	Jumlah	Rata-rata
Siklus I	67,1%	75%	78,1%	220,1%	73,4%
Siklus II	81,2%	85,9%	93,7%	260,8%	86,9%

Hasil data yang diperoleh dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata presentase kegiatan guru pada siklus I adalah 73,4% dan presentase kegiatan guru pada siklus II menjadi 86,9%. Berdasarkan data tersebut telah terjadi peningkatan sebesar 13,5%. Adanya peningkatan yang dilakukan oleh guru yakni memperbaiki kegiatan yang dilakukannya saat proses pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

c. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti hasil belajar siswa merupakan hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Adapun data hasil belajar siswa dari proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II melalui Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

No.	Nilai	Kategori	Jumlah		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	70-100	Tuntas	11	21	52,1%	91,3%
2.	0-69	Tidak Tuntas	12	2	47,8%	8,6%
Jumlah			23	23	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dari pada posttest pada siklus I. Pada siklus I terdapat 11 siswa tuntas dan 12 siswa belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 21 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas. Pada siklus I memiliki presentase ketuntasan dalam kategori tidak tuntas 47,8% pada siklus II menjadi 8,6%. Selanjutnya pada siklus I memiliki presentase ketuntasan kategori tuntas sebesar 52,1% dan 91,3% pada siklus II.

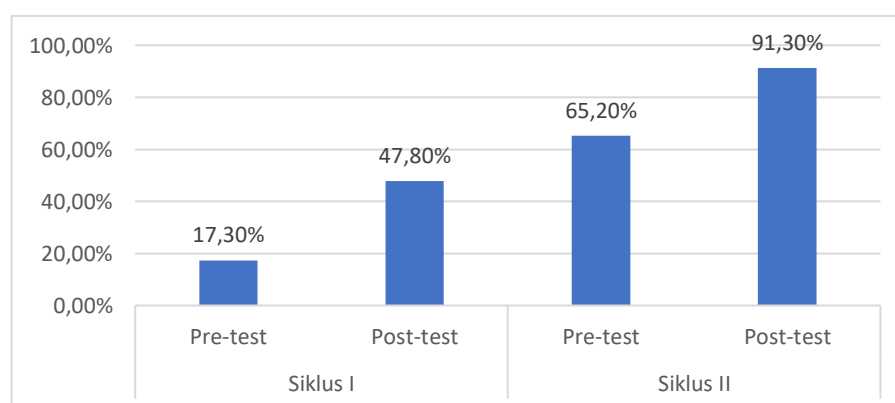
Jadi dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 39,2%, maka target yang ditetapkan peneliti telah mencapai target untuk mencapai 39,2% ketuntasan belajar siswa pada siklus ini.

Perbandingan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Metro Barat Tahun Pelajaran 2024/2025 siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

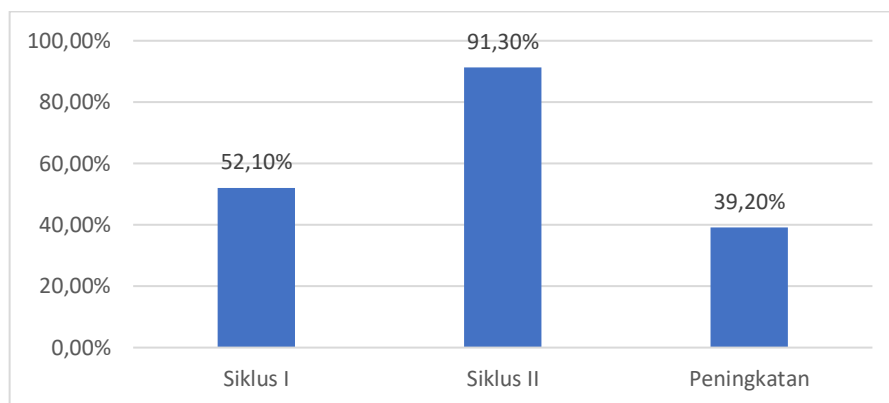
Tabel 4.13
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Nilai Tes			
		Siklus I		Siklus II	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	Jumlah	1.302	1.716	1.622	1.869
2.	Nilai Rata-rata	56,6	74,6	70,5	81,2
3.	Nilai Tertinggi	82	95	85	96
4.	Nilai Terendah	51	60	52	64
5.	Siswa Tuntas	4	11	15	21
6.	Siswa Belum Tuntas	19	12	8	2
7.	Presentase Ketuntasan	17,3%	47,8%	65,2%	91,3%

Untuk melihat lebih jelas perbandingan tingkat ketuntasan hasil pretest dan posttest serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa kelas V pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.12
Perbandingan Tingkat Ketuntasan Hasil Pretest dan Posttest Kelas V Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.13
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada penelitian siklus I, terlihat hasil pretest dengan rata-rata sebesar 56,6% dengan tingkat ketuntasan 17,3% dan hasil posttest dengan rata-rata sebesar 74,6% dengan tingkat ketuntasan 47,8%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 30,5% dari hasil pretest dan posttest.

Kemudian pada siklus II terlihat hasil pretest dengan rata-rata sebesar 70,5% dan tingkat ketuntasan 65,2% dengan siswa yang tuntas 15 siswa, kemudian hasil posttest dengan rata-rata sebesar 81,2% dan tingkat ketuntasan 91,3% dengan siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa. Pada grafik diatas dapat diketahui bahwa hasil posttest pada kelas V pada siklus II lebih baik dibandingkan dari siklus I, pada siklus I presentase ketuntasan posttest kelas V adalah 47,8% dan siklus II 91,3% dari data tersebut maka dapat dilihat peningkatan sebesar 43,5%. Hasil penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% diakhir siklus.

B. Pembahasan

Sebelum dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN 8 Metro Barat, mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa yang bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran, terdapat siswa yang mengantuk, mengobrol, dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung serta kurangnya penggunaan model yang konkret yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif. Tetapi setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1. Pembahasan Siklus I

Pada siklus I pertemuan pertama, hasil observasi aktivitas guru dan siswa masih kurang karena masih pembelajaran awal, siswa pun masih malu-malu untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Pada siklus I belum ada peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai 75% hal tersebut disebabkan oleh faktor-faktor penghambat yang menyebabkan tidak terjadi peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila, faktor penghambat tersebut diantaranya:

- a. Beberapa siswa kurang memahami langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

- b. Selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, serta dalam pelaksanaan diskusi dan permainan masih ada siswa yang kurang berperan aktif.
- c. Beberapa siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran seperti tidak berani menyampaikan pendapatnya dan tidak berani untuk bertanya.
- d. Pemanfaatan waktu yang kurang efektif.

Berdasarkan faktor penghambat yang telah dijelaskan, maka solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 8 Metro Barat adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus memberikan pemahaman kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran sehingga siswa tidak bingung melaksanakan kegiatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.
- b. Guru sebaiknya lebih memperhatikan siswa dalam setiap kegiatan, khususnya dalam kegiatan diskusi dan permainan, hal ini dilakukan agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan kelompok seperti interaksi, kerjasama, dan penyampaian pendapat.
- c. Guru sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dan memberikan ice breaking di tengah pembelajaran untuk membangun semangat siswa.

- d. Guru harus bisa mengelola waktu agar kegiatan pembelajaran tidak menggunakan waktu belajar yang lain atau waktu istirahat.

2. Pembahasan Siklus II

Pada siklus II hasil observasi aktivitas guru dan siswa meningkat. Hasil belajar siswa juga telah melebihi kriteria ketuntasan yang mencapai presentase 75%. Pada siklus II diketahui aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat karena adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), sehingga siswa memiliki antusias dan juga semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan pembelajaran dengan lebih jelas dan konkrit. Faktor yang dapat menyebabkan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar pendidikan pancasila siswa SDN 8 Metro Barat adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran bergantung dengan cara penyajian kelas oleh guru terhadap materi pembelajaran. Siswa dipertegas untuk memperhatikan penjelasan guru dan diberikan pengarahan untuk bertanya ketika belum paham materi pelajaran. Disamping hal tersebut, guru lebih banyak bertanya dan bercerita kepada siswa untuk meminimalisir rasa segan antara siswa dan guru. Oleh karena itu, siswa lebih mudah memahami materi ketika belum paham jadi aktivitas dan juga hasil belajar siswa meningkat.

b. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok membantu siswa dalam memahami sesuatu bersama dan berhasil bersama. Siswa mendiskusikan lembar kerja yang diharapkan saling membantu sesama anggota kelompok untuk memahami materi pelajaran dan bersama-sama menyelesaikan masalah.

c. Permainan/Turnamen Akademik

Turnamen Akademik ini merupakan hal paling disukai oleh siswa karena tertarik dengan reward yang diberikan setelah menjawab soal. Turnamen akademik ini dilakukan secara kelompok. Dengan demikian siswa menjadi lebih semangat dalam memotivasi teman kelompoknya dalam memahami materi Pelajaran dan siswa berusaha untuk mendapatkan reward.

d. Skor Kemajuan (perkembangan) Individu

Skor kemajuan individu tidak didasarkan pada skor mutlak siswa, melainkan berdasarkan pada beberapa jauh skor soal kuis terkini yang melampaui rata-rata skor siswa yang lalu.

e. Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diperoleh dengan melihat skor kemajuan masing-masing kelompok. Nilai kelompok diperoleh dari skor jawaban pada saat turnamen akademik berlangsung. Apabila anggota kelompok dapat menjawab soal maka mendapat skor kemajuan, kemudian skor dijumlahkan menjadi skor kelompok, yang nantinya akan mendapatkan reward.

Adapun keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini, yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan kerjasama kelompok. Pembagian kelompok secara heterogen dapat mengakrabkan siswa yang berbeda intelektual, jenis kelamin, dan rasnya. Model pembelajaran TGT ini mengandung unsur permainan.⁵⁴ Permainan merupakan sebuah hal yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang. Dengan permainan ini siswa memiliki asumsi bahwa belajar adalah menyenangkan. Permainan yang dilaksanakan adalah permainan akademik, sehingga siswa dapat juga belajar. Aktivitas belajar menggunakan permainan dapat pula merilekskan siswa. Permainan akan menumbuhkan kerjasama dan tanggung jawab. Di samping itu, adanya penghargaan kelompok membuat siswa aktif melakukan serangkaian aktivitas di dalam belajar, serta senantiasa menjaga kekompakan kelompok.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ratna Melisa Putri, dkk., hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, namun setelah diperkenalkannya model pembelajaran kooperatif

⁵⁴ Nugroho & Azizah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," *Journal IKA: PGSD UNARS* 15, no. 1 (2024): 57–67.

tipe TGT siswa kelas III SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada dua siklus.⁵⁵ Hasil penelitian lain terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kadek Okhara, dkk., hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 60,71% dan pada siklus II sebesar 84,52%, peningkatan aktivitas ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 60,71% dan siklus II sebesar 85,71%, berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur tahun pelajaran 2023/2024.⁵⁶ Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai solusi terhadap permasalahan aktivitas dan hasil belajar siswa, capaian yang diharapkan dalam penelitian tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT menjadi solusi yang efektif.

⁵⁵ Nurul Ain Ratna Melisa Putri, “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang,” *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1, no. 2 (2024): 1095–1103.

⁵⁶ Try Indiasuti Kurniasih Kadek Okhara, Wayan Satria Jaya, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 2024, 95–104.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan untuk menghadapi kemampuan siswa yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dapat dilihat dari naiknya hasil belajar siswa. Hal tersebut berarti bahwa penelitian ini telah mampu memecahkan permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 8 Metro Barat. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan telah berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari pembahasan yang telah dipaparkan, hasil aktivitas belajar pada siklus I 73,4% dan presentase pada siklus II menjadi 86,9%. Berdasarkan data tersebut telah terjadi peningkatan aktivitas belajar sebesar 13,5%. Kemudian hasil belajar Pendidikan Pancasila yang diperoleh dari *posttest* siklus I diperoleh ketuntasan 47,8% dari 23 siswa, sebanyak 11 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hasil *posttest* siklus II ketuntasan yang diperoleh adalah 91,3% dari 23 siswa, sebanyak 21 siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan presentase dari siklus I dengan siklus II yaitu 43,5%. Peningkatan tersebut telah melampaui target peneliti yaitu sebesar 75% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 8 Metro Barat tahun pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya dari proses belajar mengajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih efektif dan

lebih memberikan hasil yang lebih optimal bagi siswa, maka disampaikan sara sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini dijadikan alternatif pada proses pembelajaran pendidikan pancasila, karena dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini siswa dapat menjadi lebih aktif dan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam materi pendidikan pancasila.

2. Untuk Siswa

Bagi siswa SDN 8 Metro Barat diharapkan dapat terus semangat belajar dan lebih aktif untuk mengetahui hal-hal baru tentang materi pembelajaran yang belum paham. Karena dengan keterlibatan siswa dikelas akan membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

3. Untuk Sekolah

Diharapkan pihak sekolah lebih memberikan motivasi dan dukungan perlengkapan pembelajaran bagi guru-guru yang akan menerapkan model-model pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Oka Suciati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiic Sd Tunas Harapan Jaya Denpasar." *Widya Accarya* 11, no. 2 (2020): 216–30.
- Adiputra, Dede Kurnia, and Yadi Heryadi. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 104.
- Alim, Muhammad Haidar, and Feri Tirtoni. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Koperatif Tipe Investigasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD." *Journal of Education Research* 3, no. 4 (2023): 1350–59.
- Amalia, L, D A Astuti, N H Istiqomah, B Hapsari, A S Daniar, and B Wijayama. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Aprilia, Suci, Zubaidah R, and Dona Fitriawan. "Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal AlphaEuclidEdu* 3, no. 1 (2022): 100.
- Arikunto, S. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Armidi, Ni Luh Sri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD." *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (2022): 214–20.
- Asrori, and Rusman. *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. Pena Persada*. Purwokerto: Pena Persada, 2020.
- Bernegara, Berbangsa D A N. "PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM KEHIDUPAN" 2, no. 02 (2021): 105–15.
- Bloom, B., Mesia, B., dan Krathwohl, D. *Taxonomy of Educational Objectives (Two Vols: The Affective Domain & The Cognitive Domain)*. New York: David McKay., 1964.
- Dr. Julhadi, M A, and M S I Nur Kholik. *Hasil Belajar Peserta Didik : Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Edu Publisher, 2021.
- Eliani. "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, no. 3 (2020): 31–40.
- Fairuza, Naila. “Implementasi Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas 1a SDN Pamulang Timur 02,” 2024, 753–65.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.
- Juanda, Anda. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish, n.d.
- Kadek Okhara, Wayan Satria Jaya, Try Indiasuti Kurniasih. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 1 Sidorejo Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 2024, 95–104.
- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Alam Sertifikasi Guru*. Jakarta Rajawali Pers, 2010.
- Mahayasa, I Dewa Made. “Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.” *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 2 (2023): 85–92.
- Mauliawati Rohmah, Romia Hari Susanti. “Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 5 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1, no. 2 (2024): 779–85.
- Mirdanda, A. *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery, 2019.
- Mulyasana, Dedi. *Pendidikan Bermutu Dan Berdaya Saing*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Nugroho & Azizah. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal IKA: PGSD UNARS* 15, no. 1 (2024): 57–67.

- Nur'aeni, Nani, and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 259–73.
- Nyoman Ayu Putri Lestari, S.P.M.P., S.P.M.P. Kadek Lina Kurniawati, S.P.M.P. Made Sri Astika Dewi, S.P.M.O.A. I Putu Agus Dharma Hita, M P Ni Made Ignityas Prima Astuti., and A R Fatmawan. *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society*. Nilacakra, 2023.
- Purnamasari, Ita. "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, 607–18.
- R.E, Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2010.
- Ratna Melisa Putri, Nurul Ain. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang." *Seminar Nasional PPG UNIKAMA* 1, no. 2 (2024): 1095–1103.
- Salim, Isran Rasyid Karo-Karo S, and Haidir. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Prenada Media, 2015.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sekarini, Ni Nengah. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas XII P 1 Smkn 1 Sukasada." *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 1, no. 3 (2022): 258–68.
- Suhardi, M, R P Murtikusuma, and M A U Islamiah. *LANGKAH TEPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN*. Penerbit P4I, 2024.
- Suryani, Tuti. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa." *Wahana Didaktika* 20, no. 1 (2022): 68–81.
- Usman, Mohamad Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Wahyuni, S. *Model Pembelajaran Kooperatif CIRC Dan Kebiasaan Membaca*

Dalam Keterampilan Menulis. Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023.

Wati, Hesty Bastika, Ikha Listyarini, Sudiyono Sudiyono, and Filia Prima Artharina. “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 105–12.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 5674/In.28.1/J/TL.00/12/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Dian Eka Priyantoro (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **SEPTI NAWANG SARI**
NPM : 2101031032
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME
TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 13 Desember 2024

Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

Lampiran 2 Outline

OUTLINE

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN NOTA DINAS
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hakikat Aktivitas Belajar
 1. Pengertian Aktivitas Belajar
 2. Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar
 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar
- B. Hakikat Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 3. Indikator-indikator Hasil Belajar
- C. Hakikat Pembelajaran Kooperatif
 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif
 2. Pengertian *Teams Game Tournament* (TGT)

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
5. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
- D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila
 1. Pengertian Pendidikan Pancasila
 2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila
 3. Karakteristik Pendidikan Pancasila
 4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
 5. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila
- E. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Pengumpulan Data
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Kondisi Awal
 2. Pelaksanaan Siklus I
 3. Pelaksanaan Siklus II
 4. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II
- B. Pembahasan
 1. Pembahasan Siklus I
 2. Pembahasan Siklus II

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing


Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP.198204172009121002

Metro, 15 Maret 2025
Mahasiswa



Septi Nawang Sari
NPM.2101031032

Lampiran 3 Data Nilai Pra Survey

No	Nama	KKTP	Nilai	Kategori	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adinda Nazwa Azhara	70	75	√	
2.	Aflan Naufar Saputra	70	62		√
3.	Ahmad Jundi Bramasta	70	68		√
4.	Amanda Putri Nabila	70	69		√
5.	Asyifa Nuraini	70	80	√	
6.	Aurelyn Belvania Azura	70	79	√	
7.	Bimansyah Aryareta Tsaqif	70	62		√
8.	Ferlita Adelia	70	75	√	
9.	Galih Naufal Wahyudi	70	62		√
10.	Ibnu Abu Ikhsan	70	65		√
11.	Intan Lestari	70	80	√	
12.	Kayla Putri Maharani	70	67		√
13.	Muhammad Affan Hashif	70	64		√
14.	Muhammad Rizky Ramadhan	70	67		√
15.	Muthahar Syariffudin	70	69		√
16.	Naufal Zaki Zidan	70	63		√
17.	Pranadipa Nayaka	70	64		√
18.	Rakha Pratama	70	69		√
19.	Reza Septian	70	65		√
20.	Rizna Aurora Putri	70	78	√	
21.	Saiful	70	62		√
22.	Tiara Putri Salsabila	70	85	√	
23.	Zakky Maulana Alpan	70	64		√
Jumlah Total			1594	7	16
Rata-rata			69,30		
Presentase				30,4%	69,5%

Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Tahun Pelajaran : 2024/2025
 Kelas : 5 (Lima)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran (Umum):

Pada fase ini, peserta didik mampu: Memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh; mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat; menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah; melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat; dan mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya; mengenai wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

Capaian Pembelajaran per Elemen

Pancasila	Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Bhinneka Tunggal Ika	Negara Kesatuan Republik Indonesia
Peserta didik mampu memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai	Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga	Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di	Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/ kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun

Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu mempraktikkan membuat Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/ kota, provinsi sebagai	lingkungan sekitarnya	kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.
---	---	------------------------------	--

	bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar. kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah.		
--	--	--	--

Tujuan dan Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen	TP	ATP	Catatan, referensi, alasan tujuan pembelajaran (opsional, jika perlu)
Pancasila	Memahami hubungan antar sila Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh	Mengenal hubungan antar sila dalam Pancasila	TP untuk kelas 5 dan 6 dibagi berdasarkan ruang lingkup dengan pertimbangan: 1. Peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara ajeg dalam lingkungan keluarga dan sekolah (di kelas 5) sebagai persiapan ketika mereka akan mulai terjun di lingkungan
		Menjelaskan hubungan satu sila dengan sila lainnya dalam Pancasila	
		Menafsirkan hubungan satu sila dengan sila lainnya.	
	Menyajikan hubungan antar sila Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh	Mempresentasikan hubungan antar sila Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.	

	• Menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah.	• mempraktikkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.	masyarakat (kelas 6). 2. Di kelas 6 bukan berarti peserta didik tidak mempraktikkan untuk lingkup keluarga dan warga sekolah, namun sudah menjadi sebuah pembiasaan yang konsisten.
UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945	• Menganalisis Norma dan Aturan sebagai anggota keluarga, warga sekolah.	• Memahami makna norma dan aturan.	Mulai dari kelas 5 ini peserta didik akan mulai diajak lebih kritis untuk memahami reasoning dan hubungan sebab akibat mengenai pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
		• Menggali informasi mengenai norma dan aturan yang berlaku di keluarga dan sekolah	
		• Mengidentifikasi norma dan aturan yang berlaku sebagai anggota keluarga dan sekolah.	
	• Menyajikan hasil analisis Norma, Aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah.	• Menyajikan hasil analisis Norma, Aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah.	
	• Menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban anggota keluarga dan warga sekolah.	• Menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	
	• Menganalisis pelaksanaan norma, aturan,	• Mengamati pelaksanaan norma, aturan, hak, dan	

	hak, dan kewajiban anggota keluarga dan warga sekolah.	kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	
		• Memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	
	• Menganalisis Hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah.	• Menjelaskan pengertian hak dan kewajiban	
		• Menggali informasi mengenai hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	
		• Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	
	• Melaksanakan Hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah.	• Menginisiasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	Di kelas 5 ini peserta didik di ajak untuk lebih mengenal keberagaman di lingkungan sekitar (lingkup kota/kabupaten) sesuai dengan CP di NKRI. Misalnya dengan mempelajari budaya di kampung-kampung adat yang ada di Kota/Kabupatennya. Kegiatan yang disarankan misalnya menonton festival kebudayaan atau upacara adat yang diselenggarakan di masyarakat (misal
		• Merefleksi pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	
	• Membuat kesepakatan dan aturan bersama di lingkungan rumah dan sekolah.	• Merumuskan kesepakatan bersama di lingkungan sekolah dan rumah.	
		• Menyusun reward dan konsekuensi dari pelanggaran kesepakatan bersama di lingkungan sekolah dan rumah.	

	• Mentaati kesepakatan dan aturan bersama dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah dan keluarga	• mempraktikkan perilaku taat dalam melaksanakan kesepakatan dan aturan bersama dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah dan keluarga.	pernikahan, khitanan, dll)
Bhineka Tunggal Ika	• Menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	• Mengetahui latar belakang warga di lingkungan sekitarnya. • Menggali informasi mengenai keragaman budaya warga di lingkungan sekitar.	
	• Menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	• Mengumpulkan data mengenai keberagaman budaya di lingkungan sekitar • Menyajikan data hasil analisis mengenai keberagaman di lingkungan sekitar.	
	• Melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	• Mengapresiasi seni budaya Indonesia di lingkungan sekitar. • Mempertunjukkan salah satu bentuk kebudayaan daerah yang berasal dari kota/kabupaten.	
NKRI	• Membangun kebersamaan demi terwujudnya persatuan di lingkungan sekolah.	• Menerima perbedaan antara warga sekolah.	Kegiatan mempertunjukkan ini bisa dilakukan di kelas dan di integrasikan dalam kegiatan proyek yang dilakukan di sekolah. Jadi semua bisa mendapatkan kesempatan yang sama sesuai dengan minatnya terhadap kebudayaan daerah setempat. (nyanyi,
		• Menunjukkan sikap saling menghargai antar warga sekolah	
		• Mempraktikkan sikap toleransi di lingkungan sekolah	

		• Terlibat aktif dalam kegiatan yang diadakan oleh warga sekolah.	tari, permainan, karnaval, dll)
	• Berkontribusi menciptakan kenyamanan di lingkungan sekolah.	• Berpartisipasi aktif dalam menciptakan kenyamanan di lingkungan sekolah.	

Mengetahui
Kepala Sekolah



Tuti Ernawari, S.Pd
NIP.197109041999032007

Metro, 5 Juli 2024
Guru Kelas 5



Sigit Wahyudi, S.Pd
NIP.197006082023211003

Lampiran 5 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Septi Nawang Sari
Instansi	: SD Negeri 8 Metro Barat
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/5
Materi	: Keragaman Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 6 JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.	
C. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat megidentifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat. ▪ Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, dengan cara melatih peserta didik bedoa sebelum dan sesudah belajar. ▪ Berkbhineka Global, dengan cara melatih peserta didik untuk tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi. ▪ Mandiri, dengan cara melatih peserta didik untuk didik tidak bergantung kepada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. ▪ Bergotong royong, dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan diskusi maupun presentasi hasil kerja kelompok. ▪ Bernalar kritis, dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. ▪ Kreatif, dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Pendidikan Pancasila, SD Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, Luh Gede Maya Wirastuti Dewi. ▪ LKPD ▪ Internet	
F. TARGET PESERTA DIDIK	

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
G. JUMLAH PESERTA DIDIK
23 Peserta didik
H. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Model Pembelajaran : Tatap Muka ▪ Model Pembelajaran : <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> ▪ Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Permainan, Ceramah Kombinasi ▪ Pendekatan : <i>Saintifik</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah. ▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah. ▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan masyarakat.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah mempelajari materi keragaman budaya Indonesia, peserta didik dapat menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? ▪ Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1
Kegiatan Awal (10 menit) 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a 2. Guru mengabsen kehadiran siswa 3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu 4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> yang akan dilaksanakan. Kegiatan Inti (50 menit) 7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan. 8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan. 9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. 10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.

11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, dbs).
12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.
16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucap bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

PERTEMUAN 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a
2. Guru mengabsen kehadiran siswa
3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu
4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai.
5. Guru mengulas singkat tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Kegiatan Inti (50 menit)

7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.
8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.
11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, dbs).
12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.

16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

PERTEMUAN 3

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a
2. Guru mengabsen kehadiran siswa
3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu
4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Kegiatan Inti (50 menit)

7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.
8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.
11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, db).
12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.
16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

E. PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel Instrumen Penilaian Aktivitas Peserta didik

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang diamati						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	dst	
1.								
2.								
3.								
dst								

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan
3. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT
4. Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan
6. Siswa memperhatikan media yang dibawa guru
7. Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi
8. Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan
9. Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas
10. Siswa menjawab pertanyaan guru
11. Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen
12. Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru
13. Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif
14. Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik
15. Siswa aktif menyampaikan pendapat
16. Siswa merespon dan melakukan perintah guru
17. Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran
18. Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung
19. Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang
20. Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik	81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik	71-80 = Baik
Skor 2 = Cukup	61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

F. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman siswa?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang akan dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menejemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

Kegiatan pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas.

Kegiatan Remedial :

Kegiatan remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Kelompok :
 Anggota Kelompok : 1.

2.
3.
4.
5.

Kelas :

Mata Pelajaran :

Soal.

MENCARI KATA

Ayo temukan 10 nama provinsi pada kotak huruf berikut. Kalian dapat mencarinya secara mendatar atau menurun.

E	M	J	A	W	A	T	E	N	G	A	H
B	A	U	P	A	C	E	H	B	M	P	B
A	I	C	A	A	L	Y	K	N	T	T	A
N	D	Y	P	U	T	J	A	M	B	I	L
T	K	O	U	A	R	I	A	U	M	L	I
E	I	G	A	G	A	J	T	I	A	L	D
N	J	Y	B	O	B	A	J	T	L	A	O
J	A	A	L	R	L	W	T	M	U	M	A
I	K	K	A	O	A	A	U	A	K	P	L
E	A	A	R	N	N	T	B	P	U	U	O
A	R	R	A	T	R	I	B	B	D	N	T
I	T	T	T	A	U	M	J	B	L	G	R
N	A	A	H	L	A	U	B	K	A	T	M
M	A	K	E	O	D	R	A	U	A	A	A

Lembar Jawaban :

- | | |
|---------|----------|
| 1. | 6. |
| 2. | 7. |
| 3. | 8. |
| 4. | 9. |
| 5. | 10. |

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Pengertian Keragaman Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan, karena itulah Indonesia kaya akan keragaman budaya. Keragaman budaya bisa diartikan sebagai perbedaan atau keunikan antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya. Keragaman ini bisa berupa keyakinan, nilai-nilai, adat-istiadat, bahasa, makanan, pakaian, seni, dan teknologi.

- Jenis-Jenis Keragaman Budaya di Indonesia

1) Keragaman Agama

Indonesia termasuk negara dengan jumlah umat beragama terbesar di dunia. Ada enam agama yang diakui di Indonesia, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Setiap agama memiliki kepercayaan, cara ibadah, dan tradisi yang berbeda-beda.

2) Keragaman Etnik

Negara kita memiliki banyak sekali kelompok etnik atau suku bangsa. Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa. Tentunya setiap suku mempunyai keunikan budayanya sendiri, mulai dari bahasa, adat istiadat, pakaian tradisional, dan tarian.

3) Keragaman Bahasa

Indonesia memiliki keragaman suku yang masing-masing punya bahasa daerahnya sendiri. Ada 718 bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Meski ada banyak sekali bahasa daerah di Indonesia, namun bahasa nasional yang digunakan hanya Bahasa Indonesia.

4) Keragaman Adat Istiadat

Setiap daerah di Indonesia memiliki adat istiadat yang berbeda-beda. Adat istiadat ini berkaitan dengan kepercayaan, kebiasaan, dan nilai-nilai masyarakat setempat. Salah satu contohnya adalah upacara adat kematian di Bali, yaitu Ngaben.

5) Keragaman Pakaian Adat

Tak hanya bahasa dan adat istiadat, daerah-daerah di Indonesia juga memiliki pakaian adat yang khas dan unik. Pakaian adat ini biasanya dikenakan pada acara adat atau upacara tertentu. Beberapa contohnya adalah kebaya dari Jawa, baju bodo dari Sumatra Barat, kain ulos dari Sumatra Utara, dan masih banyak lagi.

6) Keragaman Seni dan Budaya

Seni dan budaya Indonesia juga beragam, seperti seni tari, musik, seni rupa, dan seni ukir. Beberapa contoh seni tradisional Indonesia yang terkenal antara lain tari kecak dari Bali, wayang kulit dari Jawa, dan seni ukir kayu dari Papua.

7) Keragaman Kuliner

Setiap daerah di Indonesia memiliki kuliner yang khas dan unik. Contohnya rendang dari Padang, gado-gado dari Jakarta, soto tengkleng dari solo, soto Makassar dari Makassar, Papeda dari Maluku dan Papua, dan masih banyak lagi.

Guru Wali Kelas V



Sigit Wahyudi, S.Pd
NIP. 197006082023211003

Metro, 03 Desember 2024

Peneliti



Septi Nawang Sari
NPM.2101031032

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Septi Nawang Sari
Instansi	: SD Negeri 8 Metro Barat
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/5
Materi	: Keragaman Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 6 JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.	
C. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat mengidentifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat. ▪ Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Beriman Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. ▪ Berbhineka Global, dengan cara melatih peserta didik untuk tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi. ▪ Mandiri, dengan cara melatih peserta didik untuk tidak bergantung kepada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. ▪ Bergotong royong, dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan diskusi maupun presentasi hasil kerja kelompok. ▪ Bernalar kritis, dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi. ▪ Kreatif, dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.	
E. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023, Pendidikan Pancasila, SD Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, Luh Gede Maya Wirastuti Dewi. ▪ LKPD ▪ Internet	

F. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
G. JUMLAH PESERTA DIDIK
23 Peserta didik
H. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Model Pembelajaran : Tatap Muka ▪ Model Pembelajaran : <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> ▪ Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Permainan, Ceramah Kombinasi ▪ Pendekatan : <i>Saintifik</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah. ▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekolah. ▪ Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan masyarakat.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah mempelajari materi keragaman budaya Indonesia, peserta didik dapat menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan Masyarakat.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya? ▪ Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1
Kegiatan Awal (10 menit) 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a 2. Guru mengabsen kehadiran siswa 3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu 4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament (TGT)</i>. Kegiatan Inti (50 menit) 7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.

8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.
11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, dbs).
12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.
16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

PERTEMUAN 2

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a
2. Guru mengabsen kehadiran siswa
3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu
4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai.
5. Guru mengulas singkat tentang materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Kegiatan Inti (50 menit)

7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.
8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.
11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, dbs).

12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.
16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

PERTEMUAN 3

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a
2. Guru mengabsen kehadiran siswa
3. Guru melaksanakan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran minggu lalu
4. Guru memotivasi siswa agar selalu giat dalam belajar dan melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran dimulai.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru menjelaskan tata cara dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Kegiatan Inti (50 menit)

7. Guru menjelaskan singkat tentang materi yang akan diberikan.
8. Guru meminta siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
9. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa.
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum melakukan tanya jawab.
11. Guru memberikan penghargaan (tepuk tangan, ajungan jempol, dbs).
12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok merupakan kelompok heterogen.
13. Siswa mendengarkan aturan turnamen yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa melakukan permainan akademik dengan dua babak, babak I yaitu tiap anggota kelompok bergiliran untuk menjawab soal.
15. Siswa melakukan permainan babak II yaitu tiap anggota kelompok secara bersamaan mengambil soal dan menjawabnya dengan berdiskusi dengan kelompoknya.

16. Siswa dan guru menghitung skor turnamen akademik bersama-sama.
17. Guru menentukan juara dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang.

Kegiatan Penutup (10 menit)

18. Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
19. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
20. Guru menyampaikan rencana kegiatan belajar pada pertemuan berikutnya.
21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan bacaan *hamdallah*, dan mengucapkan salam.

E. PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel Instrumen Penilaian Aktivitas Peserta didik

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas yang diamati						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	dst	
1.								
2.								
3.								
dst								

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan
3. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT
4. Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan
6. Siswa memperhatikan media yang dibawa guru
7. Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi
8. Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan
9. Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas
10. Siswa menjawab pertanyaan guru
11. Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen
12. Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru
13. Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif
14. Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik

15. Siswa aktif menyampaikan pendapat
16. Siswa merespon dan melakukan perintah guru
17. Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran
18. Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung
19. Siswa melakukan kegiatan tunamen dengan senang
20. Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik	81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik	71-80 = Baik
Skor 2 = Cukup	61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

F. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman siswa?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang akan dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menejemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta	

3.	Rumah Tradisional		
4.	Tarian Tradisional		
5.	Alat Musik		

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Ada berbagai suku bangsa di Indonesia antara lain suku Batak, suku Minangkabau, suku Lampung Pesisir, suku Betawi, suku Madura, suku Dayak, suku Sumba, suku Gorontalo, suku Toraja, suku Kei, suku Dani, dan lain-lain.

- Ada berbagai bahasa daerah yang digunakan di Indonesia, antara lain bahasa Melayu, Bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Jawa, bahasa Bali, bahasa Dayak, bahasa Bugis, bahasa Kamoro, bahasa Wamesa, dan lain-lain.
- Ada berbagai makanan khas di Indonesia, antara lain rendang, pempek, bika ambon, kerak telur, ayam betutu, gudeg, pecel, gangan asam banjar, coto makassar, gohu ikan, martabak sagu, dan lain-lain.
- Ada berbagai minuman khas di Indonesia, antara lain es samudra, es doger, wedang ronde, es lidah buaya, es kelacin, es pisang ijo, aer guraka, es matoa, dan lain-lain.
- Ada berbagai senjata tradisional di Indonesia, antara lain rencong, mandau, golok, keris, cilla, parangs lawaku, panah, dan lain-lain.
- Ada berbagai rumah tradisional di Indonesia, antara lain rumah gadang, rumah limas, rumah joglo, rumah lamin, rumah panjang, rumah tongkonan, rumah mbaru niang, rumah baileo, rumah honai, dan lain-lain.
- Ada berbagai tarian daerah di Indonesia, antara lain tari saman, tari piring, tari cikek, tari jaipong, tari kecak, tari giring-giring, tari bamba manurung, tari cakalele, tari aniri, dan lain-lain.
- Ada berbagai alat musik tradisional di Indonesia antara lain saluang, gambus, angklung, gamelan, sasando, jampe, sapen, kecapi, kolintang, arababu, tifa, dan lain-lain.
- Ada berbagai lagu daerah di Indonesia, antara lain Sinanggar Tullo, Soleram, Kicir Kicir, Suwe Ora Jamu, Ampar Ampar Pisang, Angin Mamiri, Rasa Sayange, Yamko Rambe Yamko, dan lain-lain.

Guru Wali Kelas V



Sigit Wahyudi, S.Pd
NIP. 197006082023211003

Metro, 03 Desember 2024
Peneliti



Septi Nawang Sari
NPM.2101031032

Lampiran Modul Soal Turnamen Akademik Siklus I dan II

SOAL TURNAMEN (SIKLUS I)

1. Joglo, gadang, dan limas adalah contoh keragaman
2. Islam, kristen, katolik, dan budha adalah contoh keragaman
3. Tuti dari jawa dan Udin dari madura, mereka memiliki perbedaan
4. Semboyan bangsa Indonesia adalah
5. Dasar negara Indonesia adalah
6. Keanekaragaman suku bangsa yang ada di Indonesia juga mengakibatkan adanya keberagaman
7. Rambut ikal, lurus, dan bergelombang merupakan contoh perbedaan secara
8. Keanekaragaman budaya Indonesia harus selalu kita
9. Alif berasal dari ambon dan Rafi berasal dari jawa, meskipun berbeda-beda daerah asal, sikap mereka sebaiknya
10. Pancasila merupakan alat pemersatu bangsa, yaitu untuk menyatukan semua
11. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah
12. Rendang, ketoprak, soto makassar adalah contoh keragaman
13. Tidak adanya toleransi dan rasa saling menghormati perbedaan atas keberagaman budaya dari daerah lain bisa menyebabkan
14. Saling menghargai perbedaan budaya daerah lain akan dapat menjaga
15. Pentingnya kita menjaga persatuan dan kesatuan agar bangsa ini tetap

KUNCI JAWABAN

1. Rumah adat
2. Agama
3. Suku
4. Bhinneka Tunggal Ika
5. Pancasila
6. Budaya
7. Fisik
8. Hargai
9. Menjaga kerukunan
10. Keberagaman
11. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
12. Makanan
13. Perpecahan
14. Persatuan Bangsa
15. Rukun, damai, tentram, dan aman

**SOAL TURNAMEN
(SIKLUS II)**

1. Makanan khas dari Gorontalo adalah
2. Lagu daerah Lampung adalah
3. Senjata Tradisional dari Kalimantan Utara adalah
4. Alat music dari Maluku adalah
5. Rumat adat Gorontalo adalah
6. Sasando adalah alat music dari daerah
7. Nuwo sesat adalah rumah adat dari daerah
8. Tari jaranan adalah tarian dari daerah
9. Baladu adalah senjata tradisional dari daerah
10. Sate madura adalah makanan khas dari daerah
11. Tari sembah adalah tarian dari daerah
12. Bonang adalah alat music dari daerah
13. Rasa sayange adalah lagu dari daerah
14. Joglo adalah rumah adat dari daerah
15. Tombak adalah senjata tradisional dari daerah

KUNCI JAWABAN

1. Binte buluhuta
2. Sang Bumi ruwa jurai
3. Mandau
4. Tahuri
5. Dulohupa
6. NTT
7. Lampung
8. Jawa Timur
9. Gorontalo
10. Jawa Timur
11. Lampung
12. Jawa Timur
13. Maluku
14. Jawa Timur
15. NTT

Lampiran 6 Alat Pengumpul Data

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN SISWA

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan :
 Hari/Tanggal :

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi					
	Memeriksa kehadiran siswa					
	Menyampaikan tujuan pembelajaran					
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)					
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran					
	Melakukan tanya jawab					
	Memberikan penghargaan					
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok					
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing					
	Membahas hasil diskusi kelompok					
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)					
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)					
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang					
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran					

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya					
	Menutup kegiatan pembelajaran					
Jumlah						
Persentase (%)						

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik

81-90 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

71-80 = Baik

Skor 2 = Baik

61-70 = Cukup

Skor 1 = Kurang

51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

No.	Aspek Pengamatan	No Absen Siswa					
		Skor (4, 3, 2, 1)					
Aktivitas mendengarkan							
1.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru						
2.	Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan						
3.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model TGT						
4.	Siswa mendengarkan aturan turnamen akademik						
Aktivitas visual							
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan						
6.	Siswa memperhatikan media yang dibawa guru						
7.	Siswa aktif melakukan kegiatan demonstrasi hasil diskusi						
Aktivitas bertanya							
8.	Siswa bertanya pada guru tentang materi yang disampaikan						
9.	Siswa bertanya pada guru mengenai materi yang belum jelas						
Aktivitas menjawab							
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru						
11.	Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen						
Aktivitas membaca							

12.	Siswa membaca materi yang akan disampaikan guru						
Aktivitas diskusi							
13.	Interaksi siswa dengan anggota kelompok komunikatif						
14.	Kerjasama siswa dengan anggota kelompok baik						
15.	Siswa aktif menyampaikan pendapat						
Aktivitas mental							
16.	Siswa merespon dan melakukan perintah guru						
17.	Siswa menunjukkan sikap antusias selama kegiatan pembelajaran						
18.	Siswa riang saat kegiatan pembelajaran berlangsung						
19.	Siswa melakukan kegiatan turnamen dengan senang						
20.	Siswa berani menantang jawaban lawan pada saat turnamen						
Jumlah skor							
Presentase (%)							

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik

81-90 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

71-80 = Baik

Skor 2 = Baik

61-70 = Cukup

Skor 1 = Kurang

51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Kisi-kisi Soal Tes Siklus I dan Siklus II

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah	No Soal	Bentuk Soal
1.	Peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Mampu menganalisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Kognitif (C2)	1	Essay
2.	Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Mampu menyajikan hasil analisis keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Kognitif (C2)	2,3	Essay
3.	Peserta didik mampu melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Mampu melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika di lingkungan sekitar	Kognitif (C3)	4,5	Essay

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST SIKLUS I

SOAL PRE-TEST SIKLUS I

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Nilai :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya?

Jawab :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan contoh sikap menghargai keragaman di Indonesia!

Jawab :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Apa saja yang menjadi alat pemersatu bangsa?

Jawab :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan daerah?

Jawab :

.....

.....
.....
.....
.....
.....

5. Sebutkan 3 lagu daerah Indonesia beserta asal daerahnya?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Pedoman Penskoran
(Pre Tes Siklus 1)**

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Keragaman budaya diartikan sebagai perbedaan atau keunikan antar suatu kelompok dengan kelompok lainnya. Keberagaman budaya adalah suatu kondisi dimasyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang.	20
2.	Tidak memandang tinggi budaya sendiri dan memandang rendah budaya lain, menghormati budaya suku lain dengan mengapresiasi budaya dan mempelajarinya, memandang semua budaya yang ada di Indonesia sebagai budaya nasional yang perlu untuk sama-sama kita jaga dan hormati.	20
3.	Pancasila sebagai dasar negara, Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan, Bendera merah putih sebagai bendera kebangsaan bendera merah putih merupakan symbol perjuangan dan kemerdekaan bangsa Indonesia.	20
4.	Mencari tahu tentang budaya daerah, mengikuti kegiatan budaya, bergabung dalam komunitas budaya, menggunakan produk budaya lokal baik di dalam negeri maupun di luar negeri.	20
5.	Cik cik periuk berasal dari Kalimantan barat, kicir-kicir berasal dari Jakarta, rek ayok rek berasal dari jawa timur, dll	20
	Total skor perolehan	100
	Total skor maksimum	100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SOAL POST-TEST SIKLUS I

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Nilai :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa saja jenis-jenis keberagam di Indonesia?

Jawab :

2. Apa saja agama yang ada di Indonesia!

Jawab :

3. Sebutkan salah satu contoh keragaman adat istiadat yang ada di Indonesia!

Jawab :

4. Sebutkan 3 contoh pakaian adat yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....

5. Sebutkan 3 contoh tarian daerah Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pedoman Penskoran
(Post Tes Siklus 1)

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Keragaman agama, keragaman suku/etnik, keragaman Bahasa, keragaman adat istiadat, keragaman pakaian adat, keragaman seni dan budaya, keragaman kuliner.	20
2.	Islam, Kristen, Hindu, Budha, Katholik, Konghucu.	20
3.	Upacara adat kematian di Bali yaitu ngaben, Tedak siten di Jawa yaitu serangkaian prosesi adat yang diselenggarakan pada saat anak baru belajar jalan menginjakkan kakinya di tanah, Tradisi potong jari di Papua, dll	20
4.	Kebaya dari Jawa, Kain ulos dari Sumatera Utara, Baju bodo dari Sumatera Barat, Kain Tapis dari Lampung dll.	20
5.	Tari Sembah dari Lampung, Tari Jaranan dari Jawa, Tari Kecak dari Bali, dll.	20
	Total Skor Perolehan	100
	Total Skor Maksimum	100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST SIKLUS II

SOAL PRE-TEST SIKLUS II

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :



Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Bagaimana cara bersatu dalam keberagaman?

Jawab :

2. Bagaimana cara menghargai keberagaman suku dan budaya di Indonesia?

Jawab :

3. Bagaimana cara menghargai keberagaman agama?

Jawab :

4. Apa saja manfaat dari sikap saling menghargai keberagaman?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....

5. Apa arti dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Pedoman Penskoran
(Pre Tes Siklus II)**

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Harus memiliki rasa toleransi yang tinggi yaitu menghargai pendirian, pendapat, pandangan, kepercayaan, yang berbeda atau bertentangan dengan kepercayaan sendiri. Dengan memiliki rasa toleransi, keberagaman yang ada di Indonesia tidak akan menjadi masalah besar dan seluruh masyarakat bisa bersatu tanpa ada permusuhan.	20
2.	- Selalu menjaga sikap toleransi dan menghormati perbedaan satu sama lain - Menggunakan Bahasa Indonesia saat berbicara dengan orang yang memiliki suku berbeda - Bermain dengan semua teman tanpa melihat suku yang berbeda - Tidak membedakan asal suku saat akan memberikan pertolongan - Tidak menyombongkan salah satu suku bangsa sebagai yang terbaik	20
3.	- Tidak mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan agama - Tidak melarang orang lain untuk memilih keyakinan yang diinginkan - Tidak membedakan teman yang memiliki agama berbeda - Bekerja sama dengan semua orang walau memiliki agama yang berbeda	20
4.	- Persatuan dan kesatuan terus terjaga dengan baik - Saling memahami perasaan orang lain walaupun berbeda suku, ras, agama, dan lain sebagainya - Menambah pengetahuan tentang tradisi dan budaya dari beragam daerah	20
5.	Berbeda-beda tetapi tetap satu jua.	20
	Total Skor Perolehan	100
	Total Skor Maksimum	100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

SOAL POST-TEST SIKLUS II

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Nilai :

--

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Sebutkan 5 contoh jenis keberagaman budaya daerah di Indonesia!

Jawab :

2. Mengapa mengenal budaya daerah di Indonesia penting untuk dilakukan?

Jawab :

3. Mengapa menjaga kelestarian budaya daerah penting dan bagaimana cara menjaganya?

Jawab :

4. Sebutkan 5 contoh rumah adat yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....

5. Sebutkan 5 contoh alat musik tradisional yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**Pedoman Penskoran
(Post Tes Siklus II)**

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik tradisional, makanan khas, upacara adat, senjata tradisional, bahasa daerah, dll.	20
2.	- memperkuat jati diri bangsa - melestarikan warisan nenek moyang - menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa - menghargai budaya yang berbeda - membangun karakter bangsa - menciptakan rasa kepemilikan bersama terhadap budaya	20
3.	Karena dapat menjaga identitas dan kebanggaan daerah serta melestarikan pengetahuan dan keterampilan tradisional. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian budaya daerah yaitu : - mempelajari budaya daerah - menggunakan pakaian adat - mengikuti kegiatan budaya - mengunjungi tempat bersejarah - menyelenggarakan pameran budaya - memupuk sikap toleransi - menjaga nilai-nilai budaya lokal - dll	20
4.	- rumah gadang berasal dari Sumatera Barat - rumah joglo berasal dari Jawa Tengah - rumah krong bade berasal dari Aceh - rumah panggung berasal dari Jambi - rumah honai berasal dari Papua - dll	20
5.	- angklung berasal dari Jawa Barat - ceng ceng berasal dari Bali - sasando berasal dari NTT - tifa berasal dari Papuan dan Maluku - kulintang berasal dari Sulawesi Utara - bonang dari Jawa Timur - bende berasal dari Lampung - dll	20
	Total Skor Perolehan	100

	Total Skor Maksimum	100
--	----------------------------	-----

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini, digunakan untuk memperoleh data tentang :

1. Sejarah singkat berdirinya SDN 8 Metro Barat
2. Visi Misi SDN 8 Metro Barat
3. Profil Sekolah
4. Data guru dan pegawai di SDN 8 Metro Barat
5. Data siswa di SDN 8 Metro Barat
6. Denah Lokasi di SDN 8 Metro Barat
7. Sarana dan prasarana di SDN 8 Metro Barat
8. Alur Tujuan Pembelajaran
9. Jadwal Pelajaran
10. Gambar (foto-foto kegiatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V) SDN 8 Metro Barat

Lampiran 7 Lembar Hasil Pre-test dan Post-test Siklus I dan Siklus II

Data Hasil Belajar Pre-test dan Post-test Siswa Kelas V
Siklus I

No .	Nama Siswa	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (≥ 70)					
		Pre-test	Keterangan		Post-test	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANA	51		√	67		√
2.	ANS	54		√	67		√
3.	AJB	62		√	90	√	
4.	APN	56		√	69		√
5.	AN	62		√	70	√	
6.	ABA	60		√	67		√
7.	BAT	59		√	66		√
8.	FA	60		√	62		√
9.	GNW	72	√		85	√	
10.	IAI	58		√	67		√
11.	IL	54		√	60		√
12.	KPM	69		√	80	√	
13.	MAH	72	√		90	√	
14.	MRR	51		√	62		√
15.	MS	58		√	90	√	
16.	NZZ	82	√		95	√	
17.	PN	54		√	62		√
18.	RP	67		√	90	√	
19.	RS	67		√	80	√	
20.	RAP	60		√	72	√	
21.	S	54		√	63		√
22.	TPS	60		√	67		√
23.	ZMA	74	√		95	√	
Jumlah		1.302	4	19	1.716	11	12
Rata-rata		56,6			74,6		
Persentase			17,3%	82,6%		47,8%	52,1%

Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I

No.	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Post-test
1.	Jumlah	1.302	1.716
2.	Rata-rata	56,6	74,6
3.	Nilai Tertinggi	82	95
4.	Nilai Terendah	51	60
5.	Tingkat Ketuntasan	17,3%	47,8%

Lembar Hasil Pre-test dan Post-test Siklus I

Nama : Adinda Nazwa A
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Nilai :

51

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya?

Jawab : selalu beribadah

2. Sebutkan contoh sikap menghargai keragaman di Indonesia!

Jawab : menghormati dan sopan

3. Apa saja yang menjadi alat pemersatu bangsa?

Jawab : saling bekerjasama dan saling menghargai

4. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan daerah?

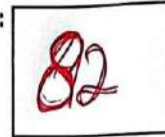
Jawab : selalu menggunakannya / memakainya

5. Sebutkan 3 lagu daerah Indonesia beserta asal daerahnya?

Jawab : Sang bumi ruwa gurai dari Lampung
 suwe ora gamu dari Jawa
 halo-halo Bandung dari Bandung

Nama : NAUFAL ZAKI ZAIDAN
 Kelas : V (UMA)
 Mata Pelajaran : PKN

Nilai :



Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya?

20

Jawab : Perbedaan budaya.

2. Sebutkan contoh sikap menghargai keragaman di Indonesia!

20

Jawab : Menpelajari keragaman budaya di Indonesia.

3. Apa saja yang menjadi alat pemersatu bangsa?

2

Jawab : Menghargai keragaman.

4. Bagaimana cara melestarikan kebudayaan daerah?

15

Jawab : Memahami kebudayaan daerah dan menghargai keragaman budaya daerah.

5. Sebutkan 3 lagu daerah Indonesia beserta asal daerahnya?

25

Jawab : Bubuy bulan berasal dari Banten.

Sang bumi ruhai jural berasal dari Lampung.

dan Selwe ora jamu berasal dari Jawa tengah.

Nama : INTAN L. S. SARI.....
 Kelas : V/5.....
 Mata Pelajaran : PPKN.....

Nilai :

60

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa saja jenis-jenis keberagaman di Indonesia?

Jawab : Keragaman agama, keragaman adat, keragaman kepercayaan, keragaman suku, bangsa, keragaman rumah adat, keragaman makanan tradisional, keragaman tari tradisional, keragaman alat musik tradisional, keragaman senjata tradisional.....

2. Apa saja agama yang ada di Indonesia!

Jawab : Islam, Hindu, Katolik, Kristen, Khonghu, Hindu.....

3. Sebutkan salah satu contoh keragaman adat istiadat yang ada di Indonesia!

Jawab : Kepercayaan, kebiasaan, dan nilai, adat, anggarakan, Sekampung, keragaman agama, keragaman suku, bangsa, keragaman tari tradisional.....

4. Sebutkan 3 contoh pakaian adat yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab : pakaian adat Jawa berasal dari Jawa Tengah, pakaian adat Bali berasal dari Bali, pakaian adat Lampung berasal dari Lampung, pakaian adat Kebaya berasal dari Lampung, Kerayuh.....

5. Sebutkan 3 contoh tarian daerah Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab : tari Sembah berasal dari Lampung, tari Kretek berasal dari Lombok, tari piring berasal dari Aceh.....

Nama : NAFAL ZAKI ZALAN
 Kelas : IV (Lima)
 Mata Pelajaran : PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)

Nilai :

95

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

18 Apa saja jenis-jenis keberagaman di Indonesia?

20 Jawab : Keragaman Budaya, Keragaman Agama, keragaman suku, ...
 keragaman tarian, keragaman seni dan musik, keragaman
 makanan, dan keragaman rumah adat.

18 Apa saja agama yang ada di Indonesia!

20 Jawab : Islam, Kristen, Hindu, Budha, Katolik, dan Konghucu.

18 Sebutkan salah satu contoh keragaman adat istiadat yang ada di Indonesia!

20 Jawab : Upacara kematian ngaben berasal dari Bali.

4. Sebutkan 3 contoh pakaian adat yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

15 Jawab : Pakaian Adat Tuluwung berasal dari daerah Lampung.
 Pakaian Adat Kustin berasal dari daerah Kalimantan timur.
 dan Pakaian Adat Kebaya dan Batik berasal dari daerah Pulau Jawa.

18 Sebutkan 3 contoh tarian daerah Indonesia beserta asal daerahnya!

20 Jawab : Tari Bedaya berasal dari daerah Lampung.
 Tari Jaijong berasal dari daerah Jawa Barat.
 Tari Tor-tor berasal dari daerah Sumatera Utara.

Data Hasil Belajar Pre-test dan Post-test Siswa Kelas V
Siklus II

No	Nama Siswa	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (≥ 70)					
		Pre-test	Keterangan		Post-test	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANA	70	√		80	√	
2.	ANS	60		√	92	√	
3.	AJB	80	√		96	√	
4.	APN	56		√	78	√	
5.	AN	83	√		90	√	
6.	ABA	85	√		76	√	
7.	BAT	67		√	96	√	
8.	FA	60		√	70	√	
9.	GNW	80	√		80	√	
10.	IAI	52		√	64		√
11.	IL	57		√	72	√	
12.	KPM	80	√		80	√	
13.	MAH	70	√		90	√	
14.	MRR	52		√	69		√
15.	MS	75	√		80	√	
16.	NZZ	85	√		96	√	
17.	PN	70	√		73	√	
18.	RP	78	√		77	√	
19.	RS	70	√		96	√	
20.	RAP	80	√		80	√	
21.	S	67		√	72	√	
22.	TPS	75	√		78	√	
23.	ZMA	70	√		84	√	
Jumlah		1.622	15	8	1.869	21	2
Rata-rata		70,5			81,2		
Persentase			65,2%	34,7%		91,3%	8,6%

Hasil Belajar Siswa Kelas V Siklus I

No.	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Post-test
1.	Jumlah	1.622	1.869
2.	Rata-rata	70,5	81,2
3.	Nilai Tertinggi	85	96
4.	Nilai Terendah	52	64
5.	Tingkat Ketuntasan	65,2%	91,3%

Lembar Hasil Pre-test dan Post-test Siklus II

Nama : INV
 Kelas : 5
 Mata Pelajaran : P.K.M.

Nilai :

52

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Bagaimana cara bersatu dalam keberagaman?
 15 Jawab : Saling menghormati dan menghargai.....

2. Bagaimana cara menghargai keberagaman suku dan budaya di Indonesia?
 5 Jawab : ~~Saling menghormati~~ menghormati.....

3. Bagaimana cara menghargai keberagaman agama?
 20 Jawab : Saling menghormati orang berbeda agama.....

4. Apa saja manfaat dari sikap saling menghargai keberagaman?
 10 Jawab : Sikap yang ~~baik~~ ~~baik~~ baik.....

5. Apa arti dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika?
 2 Jawab : ~~Berbeda-beda~~ ~~berbeda~~ berbeda.....

Nama : Aurelun Beivonia Azura
 Kelas : V
 Mata Pelajaran : PPKn

Nilai :

85

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

18 Bagaimana cara bersatu dalam keberagaman?

15 Jawab : Saling menghargai dan tidak membedakan
 sesama manusia

28 Bagaimana cara menghargai keberagaman suku dan budaya di Indonesia?

15 Jawab : Dengan menjaga suku dan budaya Indonesia
 dan menghormati suku lain

8 Bagaimana cara menghargai keberagaman agama?

20 Jawab : Tidak membedakan orang yang beda
 agama

48 Apa saja manfaat dari sikap saling menghargai keberagaman?

15 Jawab : Tidak ada pertentangan, membuat hidup
 rukun, saling mengenal

58 Apa arti dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika?

20 Jawab : berbeda-beda tetapi tetap satu juga

Nama : Nawfal Zaky Zaidan
 Kelas : IX (Lima)
 Mata Pelajaran : PKW (Pancasila dan Warganegara)

Nilai :

96

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Sebutkan 5 contoh jenis keberagaman budaya daerah di Indonesia!

Jawab : Rumah adat Daerah.

20 Makanan kuliner Daerah.

Pakaian adat Daerah.

Alat musik Daerah.

Upacara adat Daerah.

2. Mengapa mengenal budaya daerah di Indonesia penting untuk dilakukan?

Jawab : Karena Dapat menghormati masyarakat Penting untuk

20 Mengenal budaya daerah di Indonesia.

3. Mengapa menjaga kelestarian budaya daerah penting dan bagaimana cara menjaganya?

Jawab : Agar budaya tetap ada dan budaya tidak akan Punah.

20 Cara menjaga budaya agar tetap lestari adalah Memahami budaya di Indonesia. Menjaga kelestarian budaya di Indonesia dan melestarikan budaya di Indonesia.

4. Sebutkan 5 contoh rumah adat yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab : Rumah Gadang berasal Dari Daerah Sumatera Barat.

20 Rumah Mivon sesat berasal Dari Daerah Lampung.

Rumah Kaserhan berasal Dari Daerah Jawa Barat.

Rumah Joglo berasal Dari Daerah Jawa tengah dan Jawa timur.

Rumah Ilmas berasal Dari Daerah Sumatera Selatan dan Bengkulu.

5. Sebutkan 5 contoh alat musik tradisional yang ada di Indonesia beserta asal daerahnya!

Jawab : alat musik angklung berasal Dari Daerah Jawa Barat.

16 alat musik gitar gambus berasal Dari Daerah Riau kepulauan Riau.

alat musik Kulintang Pring berasal Dari Daerah Lampung.

alat musik Tifa berasal Dari Daerah Papua.

alat musik gamelan berasal Dari Daerah Jawa Tengah.

Lampiran 8 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan : I / II
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)			✓		3
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran			✓		3
	Melakukan tanya jawab		✓			2
	Memberikan penghargaan			✓		3
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			✓		3
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang			✓		3
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						48
Persentase (%)						75 %

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik	81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup	71-80 = Baik
Skor 2 = Baik	61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan : I / II
 Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)			✓		3
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran			✓		3
	Melakukan tanya jawab		✓			2
	Memberikan penghargaan			✓		3
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			✓		3
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang			✓		3
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						48
Persentase (%)						75 %

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kelas/Semester : V/II

Siklus/Pertemuan : I/III

Hari/Tanggal : Senin, 20 Januari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)			✓		3
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran			✓		3
	Melakukan tanya jawab			✓		3
	Memberikan penghargaan		✓			2
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			✓		3
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang			✓		3
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	4
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				✓	4
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						50
Persentase (%)						78,1 %

Lampiran 9 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan : II / I
 Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)			✓		3
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran			✓		3
	Melakukan tanya jawab			✓		3
	Memberikan penghargaan			✓		3
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok				✓	4
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			✓		3
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang				✓	4
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						52
Persentase (%)						81,2 %

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kelas/Semester : V/II

Siklus/Pertemuan : II / II

Hari/Tanggal : Senin, 03 Februari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)				✓	4
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran				✓	4
	Melakukan tanya jawab			✓		3
	Memberikan penghargaan			✓		3
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok				✓	4
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			✓		3
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang				✓	4
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	4
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						58
Persentase (%)						85,9 %

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan : II / III
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 februari 2025

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang Diamati	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	Apersepsi dan Motivasi				✓	4
	Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Menyampaikan tata cara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)				✓	4
2.	Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran				✓	4
	Melakukan tanya jawab			✓		3
	Memberikan penghargaan				✓	4
	Membagi siswa menjadi beberapa kelompok				✓	4
	Meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing				✓	4
	Membahas hasil diskusi kelompok			✓		3
	Menyampaikan aturan turnamen akademik (TGT)				✓	4
	Melaksanakan turnamen akademik (TGT)			✓		3
	Menghitung skor turnamen dan memberikan penghargaan (reward) pada kelompok yang menang				✓	4
3.	Penutup					
	Melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran				✓	4
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				✓	4
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
Jumlah						60
Persentase (%)						83,3%

Lampiran 10 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Semester : V/II
Siklus/Pertemuan : I / I
Hari/Tanggal : Senin, 13 Januari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2.	ANS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3.	AJB	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4.	APN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
5.	AN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
6.	ABA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
7.	BAT	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
8.	FA	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	2	2
9.	GNW	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2
10.	IAI	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
11.	IL	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2
12.	KPM	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1
13.	MAH	3	3	2	1	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2
14.	MRR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
15.	MS	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
16.	NZZ	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	1
17.	PN	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2
18.	RP	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
19.	RS	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2
20.	RAP	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	1
21.	S	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2
22.	TPS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23.	ZMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Jumlah skor		49	52	45	46	52	50	39	49	46	51	49	48	47	46	39	50	47	47	48	40
Presentase (%)		53	56	48	49	56	54	42	53	49	55	53	52	51	50	42	54	51	51	52	43

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik 81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup 71-80 = Baik
Skor 2 = Baik 61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang 51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Semester : V/II
Siklus/Pertemuan : I / 11
Hari/Tanggal : Kamis, 16 Januari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
2.	ANS	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1
3.	AJB	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2
4.	APN	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
5.	AN	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3
6.	ABA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
7.	BAT	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
8.	FA	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2
9.	GNW	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3
10.	IAI	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1
11.	IL	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
12.	KPM	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	2
13.	MAH	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2
14.	MRR	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3
15.	MS	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
16.	NZZ	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	1
17.	PN	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
18.	RP	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	2
19.	RS	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20.	RAP	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
21.	S	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1
22.	TPS	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2
23.	ZMA	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
Jumlah skor		58	54	55	49	56	57	50	57	63	63	58	62	52	68	52	61	59	62	68	46
Presentase (%)		63	58	59	53	60	62	54	61	68	68	63	67	56	74	56	66	64	67	74	50

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik	81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup	71-80 = Baik
Skor 2 = Baik	61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : VII
 Siklus/Pertemuan : 1/III
 Hari/Tanggal : Senin, 20 Januari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2.	ANS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3
3.	AJB	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3
4.	APN	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2
5.	AN	2	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	2
6.	ABA	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2
7.	BAT	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
8.	FA	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2
9.	GNW	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3
10.	IAI	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	2
11.	IL	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3
12.	KPM	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13.	MAH	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
14.	MRR	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2
15.	MS	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
16.	NZZ	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
17.	PN	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3
18.	RP	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2
19.	RS	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	3	2	2	3	3	4	2
20.	RAP	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3
21.	S	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	4	3
22.	TPS	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2
23.	ZMA	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
Jumlah skor		65	69	61	60	66	66	59	68	79	77	75	82	58	73	60	80	69	70	79	59
Presentase (%)		70	75	66	65	71	71	64	73	85	79	81	89	63	79	65	86	75	76	85	64

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik	81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup	71-80 = Baik
Skor 2 = Baik	61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lampiran 11 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : V/II
 Siklus/Pertemuan : II / I
 Hari/Tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2.	ANS	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
3.	AJB	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	3	4	2	4	3	4	4	3
4.	APN	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3
5.	AN	3	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4
6.	ABA	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3
7.	BAT	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3
8.	FA	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
9.	GNW	2	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	2	3	3	2	4	2	2	4	2
10.	IAI	4	3	4	2	3	2	4	2	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3
11.	IL	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4
12.	KPM	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
13.	MAH	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4
14.	MRR	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3
15.	MS	2	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2
16.	NZZ	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
17.	PN	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3
18.	RP	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
19.	RS	4	4	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3
20.	RAP	4	4	4	3	2	2	3	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4
21.	S	2	3	4	2	4	3	4	4	2	2	2	3	4	2	3	4	2	4	4	3
22.	TPS	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3
23.	ZMA	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
Jumlah skor		71	79	79	69	76	67	79	76	70	50	71	71	76	69	57	80	70	79	80	71
Presentase (%)		79	85	85	75	82	72	85	82	76	54	77	77	82	75	62	86	76	85	86	77

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik 81-90 = Sangat Baik
 Skor 3 = Cukup 71-80 = Baik
 Skor 2 = Baik 61-70 = Cukup
 Skor 1 = Kurang 51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Semester : V/II
Siklus/Pertemuan : II /II
Hari/Tanggal : Senin, 03 februari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
2.	ANS	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
3.	AJB	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3
4.	APN	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3
5.	AN	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
6.	ABA	4	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4
7.	BAT	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4
8.	FA	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4
9.	GNW	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3
10.	IAI	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4
11.	IL	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3
12.	KPM	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
13.	MAH	4	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
14.	MRR	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	2
15.	MS	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3
16.	NZZ	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
17.	PN	3	2	4	2	4	3	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
18.	RP	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4
19.	RS	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	2	4	4	2
20.	RAP	4	4	4	2	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4
21.	S	4	4	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
22.	TPS	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3
23.	ZMA	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4
Jumlah skor		75	81	82	74	81	74	81	82	74	72	80	79	80	82	65	81	74	83	82	81
Presentase (%)		81	88	87	80	88	80	88	87	80	78	87	85	86	89	70	88	80	90	89	88

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik 81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup 71-80 = Baik
Skor 2 = Baik 61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang 51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelaksanaan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Nama Sekolah : SDN 8 Metro Barat
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Semester : V/II
Siklus/Pertemuan : II /111
Hari/Tanggal : Kamis, 06 februari 2025

Berikan skor penilaian pada no absen siswa sesuai dengan keadaan.

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		Skor (4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Rendah)																			
1.	ANA	4	4	4	4	4	3		3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
2.	ANS	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
3.	AJB	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4
4.	APN	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3
5.	AN	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
6.	ABA	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4
7.	BAT	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4
8.	FA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3
9.	GNW	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4
10.	IAI	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
11.	IL	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	2
12.	KPM	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3
13.	MAH	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
14.	MRR	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4
15.	MS	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4
16.	NZZ	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
17.	PN	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4
18.	RP	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
19.	RS	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
20.	RAP	3	4	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4
21.	S	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
22.	TPS	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4
23.	ZMA	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
Jumlah skor		83	85	83	88	83	81	82	82	83	81	83	81	88	86	76	83	79	88	88	82
Presentase (%)		90	92	90	98	90	88	91	91	90	88	90	88	95	93	82	90	85	95	95	91

Kriteria Penskoran :

Skor 4 = Sangat Baik 81-90 = Sangat Baik
Skor 3 = Cukup 71-80 = Baik
Skor 2 = Baik 61-70 = Cukup
Skor 1 = Kurang 51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Lampiran 12 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 3807/In.28/J/TL.01/08/2024

Lampiran : -

Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,

KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 8

METRO BARAT

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SEPTI NAWANG SARI**

NPM : 2101031032

Semester : 7 (Tujuh)

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAME TOURNAMETN (TGT) PADA MATA
PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR**

untuk melakukan prasurvey di SD NEGERI 8 METRO BARAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 02 Agustus 2024

Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP 19800607 200312 2 003

Lampiran 13 Surat Balasan Izin Prasurvey



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 METRO BARAT
 Jalan Nusa Indah No. 06 Ganjaragung 14/1 Metro Barat



Nomor : 421.2/ 069 /D1.02/08MB/08/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Izin Prasurvey

Kepada Yth.
 Dekan Institut Agama Islam Negeri
 Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan
 Di
 Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN No. 3807/In.28/J/TL.01/08/2024 tanggal 02 Agustus 2004 perihal Surat Izin Prasurvey, kami memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Septi Nawang Sari
 NPM : 2101031032
 Semester : VII (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikianlah yang dapat kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Metro, 08 Agustus 2024
 Kepala SDN 8 Metro Barat


Rudi Ernawan, S.Pd
 Kepala SDN 8 Metro Barat
 NIP. 197109041999032007

Lampiran 14 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5893/In.28/D.1/TL.00/12/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 8 METRO
BARAT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5892/In.28/D.1/TL.01/12/2024, tanggal 30 Desember 2024 atas nama saudara:

Nama : **SEPTI NAWANG SARI**
NPM : 2101031032
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD NEGERI 8 METRO BARAT bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 8 METRO BARAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Desember 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 15 Surat Balasan Izin Research

	PEMERINTAH KOTA METRO SD NEGERI 8 METRO BARAT Jalan Nusa Indah No. 06 Ganjaragung 14/1 Metro Barat Telepon: 0725-7851851 Email: uptdsdn8metrobarat@gmail.com									
Nomor : 800/008/D.1/1087595/2025 Lampiran : - Perihal : Surat Balasan <i>(tanda tidak sah)</i> Research	Kepada Yth. Dekan IAIN Metro Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Di Tempat									
Dengan hormat, Menindaklanjuti surat dari IAIN Metro Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan No.B-592/In.28/D.1/TL.01/12/2024 tanggal 30 Desember 2024 perihal Surat Izin Research , kami memberikan izin Reseach kepada: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: SEPTI NAWANG SARI</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2101031032</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: VII (Tujuh)</td> </tr> </table> Demikianlah yang dapat kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.			Nama	: SEPTI NAWANG SARI	NPM	: 2101031032	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Semester	: VII (Tujuh)
Nama	: SEPTI NAWANG SARI									
NPM	: 2101031032									
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah									
Semester	: VII (Tujuh)									
 Metro, 1 Januari 2025 Kepala SDN 8 Metro Barat <i>(Signature)</i> Lut Erniawati, S.Pd Pembina NIP. 197109041999032007										

Lampiran 16 Surat Balasan Telah Melaksanakan Research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 8 METRO BARAT
 Jalan Nusa Indah No. 06 Ganjaragung 14/1 Metro Barat
 Telepon: 0725-7851851 Email: uptdsdn8metrobarat@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN RESEARCH

Nomor: 421.2/ 025 /D1/1087592/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TUTI ERNAWATI, S.Pd
 NIP : 19710904 199903 2 007
 Pangkat/Gol : Pembina/IVa
 Jabatan : Kepala UPTD SD Negeri 8 Metro Barat

Mencerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Septi Nawang Sari
 NPM : 2101031032
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan research di UPTD SD Negeri 8 Metro Barat.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Akhir/Skripsi dengan judul : "PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMEN (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR."

Demikianlah Surat Keterangan ini di buat agar dipergunakan sebagai mana mestinya.

Metro, 08 Februari 2025

UPTD SDN 8 Metro Barat



Tuti Ernawati, S.Pd

197109041999032007

Lampiran 17 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5892/In.28/D.1/TL.01/12/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **SEPTI NAWANG SARI**
NPM : 2101031032
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 8 METRO BARAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.



ISTI ERNAWATI
NIP. 19710904199032007.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 30 Desember 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 18 Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN****NPP: 1807062F0000001**Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-129/In.28/S/U.1/OT.01/03/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SEPTI NAWANG SARI
NPM : 2101031032
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101031032

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 19 Maret 2025
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 19 Keterangan Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 14 April 2025
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Lampiran 20 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN METRO

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	5/12 2024 Kamis	Dian Eka Priyantoro S.Pd.I.M.Pd	Perbaiki APD. dan outline => kembalikan materi indikator dan penyusunan => 4/outline dituliskan kemudian bab 11 kembalikan kepada kembali	

Mengetahui
Dekan Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 9/12 2024	Dian Eka Priyantoro S.Pd.I.Pd	Revisi Abstrak dan Rumusan masalah dan alat alat Penelitian	



Dosen Pembimbing

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Duku 12-2-2014	Dian Prigantoro M.Pd	Partaikun hasil riset di pada tahap pertama pada tahap 1 diteliti dalam 1 gambar	
2.	Juin 17-2-2014		Perbedaan pada artikel dalam pada pertemuan pertama hingga di akhir akan hasil penelitian yang akan	
3.	Juni 21-2-2014		Perbedaan pada bah VI pada hasil riset penelitian pada tahap 1 pertemuan 1	



Dosen Pembimbing

Dian Eka Prigantoro, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Juma 24-2-2008	Dian Eka Priyantoro M.Pd	Peraturan penulisan hasil riset pada point titik I ⇒ Gedeja pertemuan di bawah atap kubah kondisi kubah dan penggunaan kubah	<i>[Signature]</i>
2.	Desa 26-2-2008		Peraturan titik I.	<i>[Signature]</i>
3.	Juma 28-2-2008		Bimbingan hasil I dan pembuatan pada penulisan titik II pada kubah pertemuan	<i>[Signature]</i>
4.	Juma 3-3-2008		PCC pertemuan hasil I pada kubah pertemuan di titik II.	<i>[Signature]</i>



Dosen Pembimbing

[Signature]
Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Septi Nawang Sari
NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis, 13-5-2015	Dra. Eka Priyanti, M.Pd	Perhatikan bimbingan Bab II 1) observasi dgn hasil rapat dan pemahaman pada bab IV 2) Gambar sekiranya ditugaskan beserta skema buku dan sebarut.	



Dosen Pembimbing

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Septi Nawang Sari
 NPM : 2101031032

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 12-3-2020	Dian Eka Priyantoro M.Pd	ACC Bab I Struktur lengkap bab dan layout cover dan isi	



Dosen Pembimbing

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
 NIP. 19820417 200912 1 002

Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Septi Nawang Sari, lahir di Tempuran, 10 September 2002, penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Sugeng Hariyanto dan Ibu Nuri Handayani. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 8 Metro Barat, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung, dan menyelesaikan studi pada tahun 2015.

Saya melanjutkan jenjang berikutnya di SMP Muhammadiyah 1 Metro dan menyelesaikan studi pada tahun 2018, kemudian saya melanjutkan Pendidikan di SMA Muhammadiyah 1 Metro dan menyelesaikan studi pada tahun 2021. Kemudian peneliti melanjutkan kejenjang perguruan tinggi di IAIN Metro Lampung, pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan dimulai pada Tahun Ajaran 2021/2022.