

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
KELAS V SDN KRAMAT PELA 09**



Oleh:

NABILA SEPTYASARI

1107621062

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
PADA KELAS V SDN KRAMAT PELA 09
(2025)**

Nabila Septyasari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN Kramat Pela 09. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa terlihat pasif, kurang termotivasi, serta belum menunjukkan pemahaman dan keterlibatan yang optimal. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tiga ranah hasil belajar siswa. Pada aspek afektif, persentase siswa yang menunjukkan sikap positif seperti tanggung jawab, perhatian, dan kerja sama meningkat dari 66,7% pada siklus I menjadi 88,7% pada siklus II. Pada aspek psikomotorik, keterampilan siswa dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat meningkat dari 77,68% menjadi 87,00%. Sedangkan pada aspek kognitif, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 62,06% pada siklus I menjadi 86,21% pada siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada ketiga ranah hasil belajar di siklus II, maka penerapan model *Teams Games Tournament* dinyatakan berhasil dan dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

**IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION THROUGH
TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL
IN INDEPENDENT CURRICULUM CLASS V SDN KRAMAT PELA 09**

(2025)

Nabila Septyasari

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Pancasila Education subjects through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in class V SDN Kramat Pela 09. The results of initial observations show that the learning process still tends to be conventional and teacher-centered, so students look passive, less motivated, and have not shown optimal understanding and involvement. This class action research was carried out in two cycles, each consisting of three meetings, with the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed a significant increase in the three domains of student learning outcomes. In the affective aspect, the percentage of students who showed positive attitudes such as responsibility, attention, and cooperation increased from 66.7% in cycle I to 88.7% in cycle II. In the psychomotor aspect, students' skills in discussing and expressing opinions increased from 77.68% to 87.00%. While in the cognitive aspect, student learning completeness increased from 62.06% in cycle I to 86.21% in cycle II. With the achievement of success indicators in the three domains of learning outcomes in cycle II, the application of the Teams Games Tournament model is declared successful and can be recommended as an effective learning strategy in improving student learning outcomes in learning Pancasila Education.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Pancasila Education

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah, 94:5)

“Kamu harus semangat, Papah dan mamah akan selalu bangga”

(Ibu dan Bapak)

“Kamu hebat karena tetap berdiri, bahkan saat dunia terasa berat.”

(BTS)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia, Rahmat, Taufiq, hidayah dan inayyah-Nya kepada peneliti beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tersayang, pintu surgaku Ibunda Zaenab yang tidak pernah henti-hentinya memberikan do'a dan kasih sayang yang tulus, memberi semangat dan dukungan terbaik hingga berhasil menjadikan anak tunggalnya menyelesaikan studi sampai sarjana. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena beliau. Terima kasih, bu.
2. Panutanku dan support system terbaik, Ayahanda H. Didi Marsudi yang tidak pernah lelah berjuang dan berkorban tenaga serta pikiran demi mengupayakan segala yang terbaik untuk kehidupan dan masa depan peneliti. Dukungan moral dan materi yang diberikan telah menjadi sumber kekuatan utama dalam setiap langkah perjalanan akademik peneliti. Terima kasih, pak.
3. Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. dan Bapak Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas waktu, arahan, kritik, saran, dan dukungan yang Bapak dan Ibu berikan di sela-sela kesibukan. Kesempatan menjadi salah satu mahasiswa bimbingan Bapak dan Ibu merupakan nikmat yang hingga kini terus peneliti syukuri. Terima kasih Bapak dan Ibu, semoga senantiasa dilimpahkan kesehatan dan kebahagiaan.
4. Seluruh keluarga besar SDN Kramat Pela 09, terutama kepala sekolah yaitu Ibu Mia Dwi Anggraini, S.Kom., M.Pd. dan wali kelas V-A yaitu Ibu Kartika Trianing Rahayu S.Pd serta siswa-siswi kelas V-A SDN Kramat Pela 09 yang telah mengizinkan dan memberi kesempatan peneliti untuk mendapatkan data-data sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada saudara perempuanku kakak pertamaku Deasy Ratnasari S.Ikom, terima kasih karena selalu menerima peneliti sebagai adik dan senantiasa memberi dukungan moral yang begitu berarti yang menjadi sumber semangat di tengah perjalanan yang penuh tantangan ini. kakak keduku Gisya Yuliandhani S.Pd. Gr., terima kasih karena selalu menjadi panutan terbaik untuk peneliti yang menjadi penyemangat tersendiri bagi peneliti, terutama saat kepercayaan diri mulai goyah sehingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. dan saudara ketigaku Gia Aprillia S.Ikom., terima kasih karena selalu memberikan amanah dan berproses bersama sehingga peneliti merasa lebih kuat melangkah dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, waktu, dukungan, dan kebaikan yang diberikan kepada peneliti selama ini. Semoga jalinan pertemanan kita tetap terhubung dengan baik dan hangat, serta semoga kita semua senantiasa dianugerahi kesehatan dan umur panjang.
6. Kepada seseorang yang tidak saya sebutkan namanya dan hanya peneliti saja yang tahu, peneliti ucapkan terimakasih yang telah banyak membantu, kebersamai, dan memberikan banyak kenangan indah dari proses awal perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih

karena kehadiranmu menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik peneliti, yang akan selalu dikenang dengan penuh rasa syukur.

7. Seluruh teman-teman PGSD dan FIP Angkatan 2021 yang telah banyak berperan dalam memberikan pengalaman dan pembelajaran selama bangku perkuliahan.
8. Untuk diri sendiri, Nabila Septyasari. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih untuk tetap percaya dan merayakan diri sendiri atas apa yang sedang diusahakan. Terima kasih karena sudah bertahan. Terima kasih karena tidak menyerah. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba.
9. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada peneliti namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, dukungan dan doa baik yang dipanjatkan kepada peneliti selama ini.



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila
Melalui Model *Team Games Tournament* Dalam
Kurikulum Merdeka Kelas V SDN Kramat Pela 09

Nama Mahasiswa : Nabila Septyasari
Nomor Registrasi : 1107621062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, M.Pd.

NIP. 198103132015042000

Pembimbing II

Prof. Dr. Syarif Sumantri, M.Pd.

NIP. 196106151988121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd.

NIP. 196809051993032002

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model
Teams Games Tournament Kelas V SDN Kramat Pela 09
Nama Mahasiswa : Nabila Septyasari
Nomor Registrasi : 1107621062
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd

NIP. 198711162015042002

Pembimbing II

Prof. Dr. M. Svarif Sumantri, M. Pd

NIP. 196106151986121001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		12/8 2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		12/8 2025
Engga Dallion E.W., M.Pd (Ketua Penguji)***		11/8 2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Dosen Penguji)****		11/8 2025
Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd (Dosen Penguji)****		11/8 2025

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama Mahasiswa	: Nabila Septyasari
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta/13, September 2002
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Nomor Registrasi	: 1107621062
Email	: nabilaseptya13@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya Asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia untuk menerima pembatalan hasil ujian Tugas Akhir/Skripsi/Tesis.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, mengetahui:

Jakarta, Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,
Hormat saya,
Mahasiswa



Nabila Septyasari
No. Reg. 1107621062



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabila Septyasari

NIM : 1107621062

Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat email : Nabilaseptya13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi

yang berjudul :

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL *TEAM GAMES*

TOURNAMENT KELAS V SDN KRAMAT PELA 09

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 September 2025

Penulis

(Nabila Septyasari)



Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model *Team Games Tournament* Dalam Kurikulum Merdeka Pada Siswa Kelas V SDN Kramat Pela 09”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil dari kerja keras peneliti sendiri, melainkan berkat dukungan dari berbagai pihak. Secara khusus, peneliti menyampaikan penghargaan yang setinggi tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan selama proses penyusunan skripsi ini.

Pertama, kepada Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta arahan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Ibu Prof. Dr. Edwita, M.Pd. selaku Penasihat Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.

Keempat, kepada Kepala Sekolah, guru kelas V-A, serta para guru SDN Kramat Pela 09, Jakarta Selatan, yang telah memberikan izin, dukungan, dan bantuan selama proses penelitian di sekolah tersebut.

Kelima, kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi dan berbagi pemikiran terkait dengan penelitian ini.

Secara khusus, peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada orang tua tercinta dan sahabat-sahabat terdekat yang telah dengan penuh kesabaran, kasih sayang, dan doa, terus memberikan semangat dan dukungan hingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 26 Juli 2025
Peneliti

Nabila Septyasari

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK.....	i
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I _PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	9
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	10
D. Perumusan Masalah Penelitian	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
F. Manfaat Teoritis.....	11
G. Manfaat Praktis.....	11
1. Kepala Sekolah	11
2. Guru	11
3. Siswa.....	11
4. Penelitian Lain	12
BAB II ACUAN TEORITIK.....	13
A. Hakikat Hasil Belajar.....	13
1. Pengertian Hasil Belajar.....	13
2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
3. Komponen Hasil Belajar.....	15
4. Pengukuran Hasil Belajar.....	18
B. Pendidikan Pancasila	20
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	20
2. Tujuan Pendidikan Pancasila	21
3. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila.....	24

C. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C Sekolah Dasar	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	42
A. Tujuan Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian	42
2. Waktu Penelitian.....	42
C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian	42
1. Metode Intervensi Tindakan	42
2. Desain Intervensi Tindakan.....	44
3. Tahap Intervensi Tindakan.....	45
D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian.....	47
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	47
1. Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	47
2. Data dan Sumber Data.....	48
a. Data.....	48
b. Sumber Data.....	48
H. Teknik Pengumpulan Data.....	49
a. Instrumen Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	49
b. Instrumen Model <i>Teams Games Tournament</i>	54
I. Teknik Validasi Instrumen	56
J. Teknik Analisis Data.....	56
a. Analisis Data.....	56
b. Interpretasi Hasil Analisis.....	59
K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	60
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi data	61
1. Deskripsi Data Tindakan Siklus I.....	61
2. Deskripsi Data Tindakan Siklus II.....	94
B. Interpretasi Hasil	132
C. Pembahasan Hasil	133
D. Keterbatasan Penelitian.....	140
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	142
A. Kesimpulan.....	142

B. Implikasi.....	143
C. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	146
LAMPIRAN.....	150



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 C1- C6 Kelas V Sekolah Dasar Ranah Kognitif	16
Tabel 2. 2 A1-A4 Kelas V SD Ranah Afektif.....	17
Tabel 2. 3 P1-P6 kelas V SD Ranah Psikomotorik	18
Tabel 2. 4 CP, ATP, dan TP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase C Kelas V dan VI	28
Tabel 2. 5 Sintaks Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	39
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Ranah Kognitif	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Ranah Efektif	51
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Rubrik Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Ranah Psikomotorik	53
Tabel 4. 1 Perencanaan Tindakan Siklus I.....	61
Tabel 4. 2 Hasil Temuan Pengamatan Hasil Belajar Aspek Afektif Tindakan Siklus I	85
Tabel 4. 3 Hasil Temuan Pengamatan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Tindakan Siklus I.....	88
Tabel 4. 4 Hasil Refleksi Tindakan Siklus I.....	90
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I	91
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I.....	93
Tabel 4. 7 Perencanaan Tindakan Siklus II	94
Tabel 4. 8 Hasil Temuan Pengamatan Aspek Afektif Tindakan Siklus II	118
Tabel 4. 9 Hasil Temuan Pengamatan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Tindakan Siklus	122
Tabel 4. 10 Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila Aspek Kognitif.....	124
Tabel 4. 11 Hasil Belajar Aspek Kognitif Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II.....	129
Tabel 4. 12 Persentase Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II	130

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart	44
Gambar 4. 1 Berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran	63
Gambar 4. 2 Siswa membaca dan memahami PowerPoint yang ditampilkan guru.	64
Gambar 4.3 Siswa membaca dan memahami gambar pada topik "Karakteristik Wilayah"	64
Gambar 4. 4 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok yang nantinya soal pertanyaan akan ditempelkan dan dijawab bersama-sama.....	65
Gambar 4. 5 Guru menyiapkan dan menjelaskan cara bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	65
Gambar 4. 6 Setiap anggota kelompok membagi peran salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	66
Gambar 4. 7 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	67
Gambar 4. 8 Perwakilan setiap kelompok memberikan soal pertanyaan kepada kelompoknya dan temannya menempelkan pada LKPD yang sudah dibagikan guru lalu siswa berdiskusi dan menjawab.....	67
Gambar 4. 9 Guru membimbing setiap kelompok untuk memastikan menjawabnya dengan benar agar mendapatkan kartu poin dan memotivasi siswa	68
Gambar 4. 10 Setelah pertanyaan ubur-ubur dipapan tulis sudah habis guru mengarahkan sesi presentasi jawaban setiap kelompok.....	68
Gambar 4. 11 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas	69
Gambar 4. 12 Guru menunjuk satu siswa untuk memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran.....	70
Gambar 4. 13 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	71
Gambar 4. 14 Siswa membaca dan mengamati gambar kegiatan gotong royong.....	71
Gambar 4. 15 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok	72
Gambar 4. 16 Guru menyiapkan dan menjelaskan aturan bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	72
Gambar 4. 17 Setiap anggota kelompok membagi peran salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	73
Gambar 4. 18 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal	

pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	74
Gambar 4. 19 Perwakilan setiap kelompok memberikan soal pertanyaan kepada kelompoknya dan temannya menempelkan pada LKPD yang sudah dibagikan guru lalu siswa berdiskusi dan menjawab	74
Gambar 4. 20 Guru mendampingi dan memotivasi siswa	75
Gambar 4. 21 Setelah pertanyaan ubur-ubur dipapan tulis sudah habis guru mengarahkan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya	75
Gambar 4. 22 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas untuk mendapatkan apresiasi dari guru berupa sertifikat, hadiah, dan berfoto	76
Gambar 4. 23 Guru menunjuk satu siswa untuk memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran.....	77
Gambar 4. 24 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	78
Gambar 4. 25 Siswa membaca topik gotong royong dan mengamati gambar kegiatan gotong royong.....	78
Gambar 4. 26 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok yang nantinya soal pertanyaan akan ditempelkan dan dijawab bersama-sama.....	79
Gambar 4. 27 Guru menyiapkan dan menjelaskan aturan bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	80
Gambar 4. 28 Setiap anggota kelompok membagi peran salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	80
Gambar 4. 29 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	81
Gambar 4. 30 Perwakilan setiap kelompok memberikan soal pertanyaan kepada kelompoknya dan temannya menempelkan pada LKPD yang sudah dibagikan guru lalu siswa berdiskusi dan menjawab	82
Gambar 4. 31 Guru mendampingi dan memotivasi siswa untuk memastikan menjawabnya dengan benar agar mendapatkan kartu poin	82
Gambar 4. 32 Setelah pertanyaan ubur-ubur dipapan tulis sudah habis guru meminta setiap kelompok mempresentasikan untuk berdiskusi bersama siswa lainnya	83
Gambar 4. 33 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas untuk mendapatkan apresiasi dari guru berupa sertifikat, hadiah, dan berfoto	83

Gambar 4. 34 Siswa mengangkat tangan tanpa guru meminta untuk memimpin doa	96
Gambar 4. 35 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	96
Gambar 4. 36 Siswa mengamati dan berdiskusi bersama guru membahas materi “Hubungan Antara Karakteristik Wilayah Dengan Kegiatan Ekonomi”	97
Gambar 4. 37 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok yang nantinya soal pertanyaan akan ditempelkan dan dijawab bersama-sama.....	98
Gambar 4. 38 Guru menyiapkan dan mengingatkan kembali aturan bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	98
Gambar 4. 39 Setiap anggota kelompok membagi peran salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	99
Gambar 4. 40 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	100
Gambar 4. 41 Perwakilan setiap kelompok memberikan soal pertanyaan kepada kelompoknya dan temannya menempelkan pada LKPD lalu siswa berdiskusi dan menjawab	100
Gambar 4. 42 Guru mendampingi dan memotivasi siswa	101
Gambar 4. 43 Setelah pertanyaan ubur-ubur dipapan tulis sudah habis guru meminta setiap kelompok mempresentasikan untuk berdiskusi bersama-sama	101
Gambar 4. 44 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas untuk mendapatkan apresiasi dari guru berupa sertifikat, hadiah, dan berfoto	102
Gambar 4. 45 Siswa mengangkat tangan tanpa guru meminta untuk memimpin doa	103
Gambar 4. 46 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	104
Gambar 4. 47 Siswa mengamati dan berdiskusi bersama guru membahas materi nilai- nilai Pancasila yang terkandung dalam gotong royong dan manfaat gotong royong	104
Gambar 4. 48 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok yang nantinya soal pertanyaan akan ditempelkan dan dijawab bersama-sama.....	105
Gambar 4. 49 Guru menyiapkan dan mengingatkan kembali aturan bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	106
Gambar 4. 50 Setiap anggota kelompok membagi peran salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	106
Gambar 4. 51 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	107

Gambar 4. 52 Perwakilan setiap kelompok memberikan soal pertanyaan kepada kelompoknya dan temannya menempelkan pada LKPD lalu siswa berdiskusi dan menjawab	108
Gambar 4. 53 Guru mendampingi dan memotivasi siswa	108
Gambar 4. 54 Setelah pertanyaan ubur-ubur dipapan tulis sudah habis guru meminta setiap kelompok mempresentasikan untuk berdiskusi bersama-sama	109
Gambar 4. 55 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas untuk mendapatkan apresiasi dari guru berupa sertifikat, hadiah, dan berfoto	109
Gambar 4. 56 Siswa mengangkat tangan tanpa guru meminta untuk memimpin doa	110
Gambar 4. 57 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	111
Gambar 4. 58 Siswa mengamati dan berdiskusi bersama guru membahas materi “Praktik Gotong Royong dalam Permainan Tradisional”	112
Gambar 4. 59 Guru membagikan LKPD untuk setiap kelompok yang nantinya soal pertanyaan akan ditempelkan dan dijawab bersama-sama.....	113
Gambar 4. 60 Guru menyiapkan dan mengingatkan kembali aturan bermain media ubur-ubur menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	113
Gambar 4. 61 Setiap anggota kelompok membagi tugas salah satunya maju kedepan untuk mengambil soal pertanyaan pada media ubur-ubur	114
Gambar 4. 62 Perwakilan kelompok bergantian dan berkompetisi merebut soal pertanyaan dengan poin tertinggi, sedang, dan mudah	114
Gambar 4. 63 Siswa menempelkan soal pada LKPD lalu siswa berdiskusi dan menjawab.....	115
Gambar 4. 64 Guru mendampingi dan memotivasi siswa untuk memastikan menjawabnya dengan benar agar mendapatkan kartu poin	116
Gambar 4. 65 Kelompok mempresentasikan untuk berdiskusi bersama siswa lainnya	116
Gambar 4. 66 Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maju kedepan kelas untuk mendapatkan apresiasi dari guru berupa sertifikat, hadiah, dan berfoto	116

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4. 1 Persentase Hasil Belajar Aspek Afektif Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II	127
Grafik 4. 2 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Siklus I dan Siklus II	128
Grafik 4. 3 Peningkatan Hasil Tes Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> pada Siklus I dan Siklus II	131



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Nilai Siswa Kelas V-A Sdn Kramat Pela 09 Pendidikan Pancasila Semester I.....	151
Lampiran 2 Tabel Instrumen Aktivitas dalam Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	152
Lampiran 3 Instrumen Tabel Penilaian Aktivitas Guru dalam Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	154
Lampiran 4 Rumus Skor Penilaian Guru Model <i>Teams Games Tournament</i>	156
Lampiran 5 Instrumen Tabel Penilaian Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	157
Lampiran 6 Lembar Soal Tes Pengetahuan Pendidikan Pancasila Materi Aku dan Sekitarku Kelas V-A SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan.....	160
Lampiran 7 Kuesioner Sikap Siswa kelas V-A SDN Kramat Pela 09.....	166
Lampiran 8 Dokumentasi Pengisian Tes Pengetahuan dan Kuisisioner	169
Lampiran 9 Pertanyaan Wawancara Guru kelas V-A SDN Kramat Pela 09.....	170
Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara Guru dan Peneliti.....	171
Lampiran 11 Dokumentasi Pengamatan Aspek Afektif (Sikap) Pada Siswa Kelas V-A SDN Kramat Pela 09	172
Lampiran 12 Dokumentasi Pengamatan Aspek Afektif dan Psikomotorik Pada Siswa Kelas V-A SDN Kramat Pela 09	175
Lampiran 13 Pengamatan Aspek Afektif dan Psikomotorik Pada Siswa Kelas V-A SDN Kramat Pela 09	178
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian	182
Lampiran 15 Surat Telah Selesai Penelitian.....	183
Lampiran 16 Modul Ajar	184
Lampiran 17 Lembar Kerja Peserta Didik	226
Lampiran 18 Lembar Kuisisioner Aspek Afektif Siswa	228
Lampiran 19 Hasil Kuisisioner Aspek Afekif Siswa.....	240
Lampiran 20 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa dalam Kegiatan TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	241

Lampiran 21 Hasil Psikomotorik Siswa	270
Lampiran 22 Hasil Belajar Siswa.....	271
Lampiran 23 Pengujian Persyaratan Instrumen.....	273
Lampiran 24 Lembar Validasi Instrumen Kognitif.....	274
Lampiran 25 Lembar Validasi Instrumen Kuisioner	294
Lampiran 26 Lembar Tes Belajar Siswa.....	306
Lampiran 27 Dokumentasi.....	320
Lampiran 28 Catatan Lapangan.....	328

