

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang besar, begitu pula juga kaya akan sumber daya manusianya, keberagaman budayanya, sampai kekayaan alam yang sangat melimpah dan bersembunyi di dalam tanah Indonesia. Indonesia juga dikenal memiliki pulau terbanyak di dunia. Indonesia memiliki pulau dengan total 16.771 pulau berdasarkan data pada tahun 2020 yang telah dilaporkan kepada Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui sidang *United Nation Group of Expert on Geographical Names* (UNGEGN).¹ Kekayaan bangsa Indonesia juga tercermin dalam keberagaman suku bangsanya, dengan 1.340 suku dan 724 bahasa yang tersebar di seluruh wilayah. Dengan banyaknya kekayaan ini, Indonesia membutuhkan generasi penerus yang bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. Salah satu cara utama yang ditempuh pemerintah untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) berkualitas adalah melalui sektor pendidikan.

Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi diri mereka.² Potensi ini mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, pemerintah mengembangkan berbagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan nasional, salah satunya adalah Pendidikan

¹ Sekhar Chandra Pawana and Erico L Hutahuruk, "Optimaliasasi Pemajuan Kebudayaan Daerah Melalui Indikasi Geografis," *Justicia Sains: Jurnal Ilmu Hukum* 6, no. 2 (2022): 228–47, <https://doi.org/10.24967/jcs.v6i2.1584>.

² Syabilah Marshanda, Syamsiah Syahrudin, and Dias Nuha Akhwatun, "Perencanaan Siste Pendidikan Islam: Pandangan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 11 (2023): 115–22.

Pancasila yang diajarkan di semua jenjang, mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi.

Menurut Sunaryati, Setiawan, Darmawan, Nurlaela, & Dewi, pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan agar siswa memahami, menghormati, dan menerapkan prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari.³ Hal ini, menjadikan pendidikan tidak hanya berorientasi pada teori, tetapi juga pada implementasi nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata. Dengan begitu, akan membentuk pribadi siswa yang bertanggung jawab, bekerja sama, serta menghormati keberagaman sosial. Sikap-sikap seperti kejujuran, toleransi, keadilan, nasionalisme, dan saling menghormati menjadi bagian dari karakter yang dikembangkan dalam proses pembelajaran ini.

Menurut Saingo, banyaknya pelanggaran dalam dunia pendidikan menunjukkan perlunya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku siswa.⁴ Implementasi ini harus dilakukan melalui kerja sama aktif antara sekolah, keluarga, dan masyarakat agar nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan secara menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kolaborasi yang kuat, tanggung jawab untuk membentuk karakter siswa tidak hanya berada pada guru, tetapi juga melibatkan keluarga dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan nasional dan telah dimasukkan dalam kurikulum dari tingkat sekolah dasar.

Tujuan Pendidikan Pancasila selaras dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia. Kurikulum Merdeka mengedepankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi konsep serta menguatkan kompetensi mereka. Menurut Kemendikbudristek,

³ Lena Natalia et al., "10 Pentingnya Pendidikan Pancasila," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1,no.10(2023):266-72,<https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>.

⁴Oksi Peniel Devendrus Mnune and Yakobus Adi Saingo, "Karakter Jujur Sebagai Aktualisasi Nilai Pancasila," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 2, no. 4 (2023): 2097–2106.

kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru dalam memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.⁵

Tujuan utama Kurikulum Merdeka mencakup pengembangan karakter, kemandirian siswa, pembelajaran kontekstual, pendidikan inklusif, serta persatuan dan kesatuan. Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk pemahaman dan sikap siswa agar dapat menginternalisasi nilai-nilai luhur serta memiliki toleransi yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang telah diuraikan sebelumnya maka pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya bersifat hafalan saja, tetapi diharapkan dapat dipahami dan dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari siswa. Di samping guru memberi siswa pengetahuan, guru juga berperan dalam membentuk sikap dan keterampilan siswa yang sesuai dengan nilai dan moral Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkualitas penting untuk mencapai tujuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan dalam aspek kognitif, psikomotorik, afektif yang mampu dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.⁶ Fakta di lapangan menunjukkan hasil yang tidak sejalan dimana pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang terjadi sejauh ini masih berlangsung kurang optimal. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar Pendidikan Pancasila.⁷ Keberhasilan proses belajar mengajar

⁵ Shofia Hattarina et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan," *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 1(2022):181-92: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.

⁶ Meila Noor Syafria, Ika Ari Pratiwi, and M. Syafruddin Kuryanto, "Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 3111-17, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>.

⁷ Irwan Irwan and Kamarudin Kamarudin, "Implementasi Kinerja Guru Pada Pembelajaran PPKn," *Jurnal Basicedu* 5, no.4 (2021): 1862-69, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1054>

dapat dilihat dari hasil belajar, hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila dapat memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil nilai pengetahuan peserta didik kelas V-A SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada semester ganjil, ditemukan bahwa pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang tercermin dari nilai di bawah standar KKTP. Kesulitan dalam memahami materi juga menjadi kendala, karena bahasa yang digunakan dianggap sulit serta kurangnya contoh konkret dalam pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran terasa kurang menarik dan kurang aktif dalam proses belajar. Dengan begitu, pembelajaran yang dilakukan kurang efektif karena hasilnya tidak mencapai kriteria yang diinginkan.

Peneliti juga melakukan tes pengetahuan, kuisioner, dan pengamatan secara mendalam di dalam kelas dengan mengumpulkan dokumentasi. Hasil tes pengetahuan menunjukkan bahwa pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hasil tes pengetahuan menunjukkan nilai siswa yang masih dibawah KKTP dan pemahaman yang belum sempurna mengenai materi Aku dan Lingkungan Sekitarku, kemudian hasil dari kuisioner dan pengamatan untuk mengukur sikap siswa menjaga kebersihan dan gotong royong terdapat beberapa siswa yang menunjukkan sikap kurang baik saat berlangsungnya pembelajaran seperti membiarkan sampah berserakan disekitar meja dan bangku belajarnya, disaat guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang makan secara tersembunyi, siswa yang asik bermain sendiri, mengobrol dengan teman semejanya yang pastinya mengganggu konsentrasi siswa, dan lainnya. Hasil dari pengamatan dan dokumentasi untuk psikomotorik siswa didapatkan siswa yang pasif dalam pembelajaran seperti tidak berbaur dengan temannya, menulis dengan lambat, mudah mengantuk saat berlangsungnya pembelajaran, respon yang lambat ketika dalam pembelajaran, kemudian disaat berdiskusi bersama guru yang mengangkat tangan selalu siswa yang

sama dan yang lainnya tidak bisa menjawab.

Peneliti melakukan observasi di kelas V-A serta wawancara antara guru dan peneliti mengenai kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan, ditemukan bahwa tidak semua peserta didik berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, beberapa siswa masih terlihat acuh tak acuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dalam wawancara, guru mengungkapkan bahwa memang benar pengetahuan dan pemahaman siswa kelas V seputar Aku dan Lingkungan Sekitarku masih rendah. Pembelajaran di kelas tersebut menggunakan model PjBL secara terus menerus cenderung tidak dapat diikuti oleh semua siswa karena model tersebut membutuhkan keaktifan siswa terutama dalam berpikir tingkat tinggi. Dalam wawancara tersebut guru menjelaskan bahwa model PjBL baik dilakukan tetapi membutuhkan proses yang panjang dan tidak dapat diikuti oleh semua siswa sehingga siswa yang memiliki kompetensi dibawah rata-rata kesulitan dalam hal mengikuti proses PjBL seperti membutuhkan berpikir kritis dan kreatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, padahal partisipasi aktif sangat penting untuk mendorong siswa dalam berdiskusi, bertanya, serta memecahkan masalah bersama. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diuraikan diatas bahwa sangatlah diperlukan adanya model pembelajaran yang bersifat seru dan mengasyikan, dengan mayoritas peserta didik memilih penggunaan media berupa permainan dalam kegiatan pembelajaran yang peserta didik butuhkan. Kemudian juga seluruh siswa ikut terlibat juga melatih kekompakkan. Dikarenakan model PjBL dilakukan tanpa adanya variasi yang mana membuat siswa sangat bosan dan hasil belajar siswa pun rendah. Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berpendapat bahwa diperlukan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengajukan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mendukung pembelajaran yang sudah ada juga kurikulum merdeka khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada kolaborasi antara siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Model pembelajaran kooperatif juga memiliki berbagai tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Team Games Tournament* yang sering disingkat TGT adalah pendekatan yang mengintegrasikan elemen belajar dan bermain dalam proses pembelajaran.⁸ Dalam metode ini, siswa dibagi ke dalam kelompok dan berkompetisi secara kooperatif.

Seluruh siswa di kelas dilibatkan tanpa diskriminasi dengan begitu setiap siswa berperan sebagai tutor sebaya, dengan adanya permainan dapat meningkatkan semangat belajar serta memberikan penguatan. Permainan dalam pembelajaran kooperatif ini tidak hanya membantu siswa belajar dengan lebih santai, tetapi juga mendorong mereka untuk bertanggung jawab, jujur, menciptakan kompetisi yang sehat, dan aktif terlibat dalam proses belajar. Pada pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament*, guru dapat memadupadankan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Mulyasa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih mudah merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam memahami materi. Pendapat tersebut relevan dalam konteks pembelajaran, karena lingkungan yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketika siswa merasa nyaman dan menikmati pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi. Kondisi ini juga mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan efektif. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan model yang

⁸ Zuhri Zuhri et al., “*Teams Game Tournament* (TGT) Model Influence on Students’ Mathematics Ability Through Online Learning on Class VII Students of Hinai Junior High School,” *International Journal of Social Service and Research* 2, no. 11 (2022): 1011–17, <https://doi.org/10.46799/ijssr.v2i11.18>

interaktif, agar peserta didik tidak merasa terbebani dan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penelitian mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Menurut penelitian dari Akhmad Fauzi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV, khususnya dalam mata pelajaran matematika.⁹

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penelitian mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Menurut penelitian dari Akhmad Fauzi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV, khususnya dalam mata pelajaran matematika.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian lain juga dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Rika Anjarwati dan Radeni Sukma Indra Dewi dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas I sekolah dasar”.¹¹ Menunjukkan

⁹ Kuncoro Adi Saputro, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi, “Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar,” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1910–17, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>.

¹⁰ Akhmad Fauzi and Syiraful Masrupah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2024): 10–20, <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.

¹¹ Noviana Noviana et al., “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 4034–43, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6758>.

bahwa model TGT mendorong siswa untuk aktif, baik secara fisik melalui kegiatan seperti mengamati, menulis, dan membaca, maupun secara mental melalui aktivitas seperti pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Lingkungan belajar yang dihasilkan dari metode ini mencerminkan kehidupan sosial, sehingga siswa dapat memahami kelebihan dan kekurangan diri mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus, baik di siklus pertama maupun kedua. Selain itu, model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi. Hasil penelitian oleh Nurrohmatillah Al Maulidah, Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo, dan Hesti Aristiyowati dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif dalam membentuk sikap kepatuhan terhadap peraturan pada siswa Sekolah Dasar.¹² Model TGT memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang interaktif dan kompetitif, mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan kedisiplinan, serta mendorong mereka untuk mematuhi aturan dalam kelompok dan permainan. Model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam menumbuhkan karakter dan kedisiplinan siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Khoirul Amri, Syafentina Maya Arinjani, dan Wulan Sutriyani dari Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dengan judul “Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar”

¹² Nurrohmatillah Al Maulidah et al., “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3781-92, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>

menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan prestasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar.¹³ Dengan mengutamakan kerja tim dan permainan, model TGT menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya memperdalam pemahaman konsep matematika, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menghasilkan hasil yang baik terkait penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran disekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serupa dengan konteks pembelajaran yang berbeda yaitu dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui model *Team Games Tournament* dalam Kurikulum Merdeka”. Dengan demikian, penggunaan model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat mendukung pembelajaran dikelas untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dalam kerangka Kurikulum Merdeka, sekaligus memperluas penggunaan model TGT sebagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan efektif.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dan fokus penelitian, yaitu:

1. Rendahnya pengetahuan siswa kelas V SDN Kramat Pela 09 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari nilai selama satu semester.
2. Siswa kelas V tidak mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari terutama disekolah, saling membully, kurangnya kesadaran kebersihan, sikap tidak peduli, terlambat masuk kelas

¹³ Khoirul Amri, Syafentina Maya Arinjani, and Wulan Sutriyani, “Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar,” *Formosa Journal of Applied Sciences* 1, no. 1 (2022): 47–56, <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>.

saat pembelajaran dan berseragam tidak lengkap saat pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Belum adanya penggunaan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Kramat Pela 09.
4. Kebutuhan akan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Identifikasi area dan fokus penelitian yang telah disebutkan, diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Luasnya ruang lingkup identifikasi masalah yang muncul di atas, maka peneliti memusatkan fokus penelitian ini pada masalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Melalui Model *Teams Games Tournament* Dalam Kurikulum Merdeka di kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan”. Peneliti memfokuskan materi penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung disemester 2.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai pengetahuan dan sikap Pancasila dengan *Teams Games Tournament*, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model *Teams Games Tournament* di kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila melalui model *Teams Games Tournament* di kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Secara khusus penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Manfaat terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

F. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam penerapan sikap nilai pencasila siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dijadikan sebagai salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan sikap nilai Pancasila siswa.

G. Manfaat Praktis

1. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai bahan kajian yang lebih mendalam sehingga dapat menjadi dasar pembuatan kebijakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa khususnya meningkatkan karakter yang berpancasila dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun kualitas sekolah.

2. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi para guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat membuat siswa menjadi tertarik, semangat dalam belajar, dan dapat menjadi salah satu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pengetahuan dan sikap Pancasila.

3. Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap Pancasila setelah dilakukannya strategi *Teams Games Tournament* dalam muatan Pendidikan Pancasila. Dengan diterapkannya strategi *Teams Games Tournament* dalam muatan Pendidikan Pancasila, membuat siswa menjadi lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan belajar dan termotivasi untuk terus meningkatkan pengetahuan dan sikap Pancasila.

4. Penelitian Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran secara jelas dan nyata mengenai hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Teamas Games Tournament* (TGT). Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna lagi.

