

Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Lepas (Lembar Teka-teki Edukasi) untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SDN 3 Krakal

Milanda Kartika Sari, Achmad Basari Eko Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
milandakartikaa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

The study aimed to describe the steps of TGT using Lepas, enhance student collaboration, and improve student's learning outcomes. It was collaborative classroom action research. The subjects were a teacher and 22 students of first grade at SDN 3 Krakal. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observation, interviews, and written tests. Data validity used triangulation of source and triangulation of technique. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: student collaboration enhanced from 73.96% in the first cycle to 90.28% in the third cycle. The learning outcomes improved from 65% in the first cycle to 90% in the third cycle. It concludes that Teams Games Tournament (TGT) using Lepas enhances collaboration and Pancasila Education learning outcomes in first grade of SDN 3 Krakal.

Keywords: TGT, collaboration, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model TGT berbantuan media Lepas, meningkatkan kerja sama siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan subjek guru dan siswa kelas I SDN 3 Krakal yang berjumlah 20 siswa. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes tulis. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data dilakukan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kerja sama, dari siklus I (73,96%) ke siklus III (90,28%), dan hasil belajar meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 90% pada siklus III. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model TGT berbantuan media Lepas untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Lepas dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I SDN 3 Krakal.

Kata kunci: TGT, kerja sama, hasil belajar



PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang unggul di suatu negara dipengaruhi oleh pendidikan, di mana pendidikan yang baik dapat dinilai melalui struktur pendidikan yang melibatkan berbagai elemen yang saling mendukung untuk menghasilkan generasi yang unggul (Mahrus, 2021). Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021), proses pendidikan bertujuan untuk mencapai nilai-nilai melalui pembelajaran yang diselenggarakan dengan ciri khas siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar dan efektif dengan memanfaatkan lingkungan belajar secara optimal. Model pembelajaran merupakan kerangka proses pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan oleh guru yang mencakup tahapan dari awal hingga akhir secara terstruktur dan khas, yang dalam penerapannya yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa (Sulistio dan Haryanti, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Nasional sekolah dasar bertujuan untuk memperluas dan mempertahankan nilai-nilai tinggi serta etika yang berasal dari warisan budaya Indonesia (Wati dkk., 2024). Hal ini sesuai dengan isi capaian pembelajaran yang diketahui dalam kebijakan yang diterbitkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek No. 033/H/kr/2022, yang menekankan karakteristik Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran mencakup: (1) upaya pengembangan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan guna membentuk individu yang demokratis dan bertanggung jawab; (2) sarana pendidikan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme berdasarkan nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta NKRI; (3) tempat praktik gotong royong, rasa kekeluargaan, dan keadilan guna memperkuat persatuan bangsa pada kerangka Bhinneka Tunggal Ika; (4) menitikberatkan terhadap pembentukan kepribadian siswa sebagai individu yang cerdas, baik, dan memiliki wawasan kebangsaan; serta (5) menitikberatkan pada pembentukan dan pemberdayaan siswa sebagai pemimpin masa depan yang bisa diandalkan, dapat dipercaya, cerdas, dan bertanggung jawab. Namun, karakteristik materi Pendidikan Pancasila di sekolah yang bersifat konseptual cenderung berpotensi menyebabkan siswa merasa kelelahan dan tidak tertarik terhadap pelajaran tersebut (Nur'aeni dan Hasanudin, 2023). Dalam pembelajaran, kerja sama merupakan hal yang penting, karena melalui kerja sama, siswa dapat bertukar ide, berbagi pengetahuan, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung (Ahmadi, 2018). Untuk alasan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif, kerja sama, dan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu mengaplikasikan ilmu yang mereka peroleh dalam situasi kehidupan nyata.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan terhadap guru kelas I SDN 3 Krakal, peneliti mendapatkan informasi yang menjadi persoalan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I yaitu: (1) partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terbilang rendah; (2) minimnya interaksi antar siswa; dan (3) belum terlihat adanya kerja sama yang baik dalam pembelajaran. Pembelajaran saat ini masih cenderung terfokus pada guru dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Penyebabnya adalah karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada setiap siswa secara individual. Selain observasi dan wawancara, peneliti melakukan analisis data hasil belajar siswa kelas I untuk memperoleh informasi terkait nilai ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) semester I kelas I SDN 3 Krakal mata pelajaran Pendidikan Pancasila, rata-rata nilai yang didapatkan siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang tersedia, 20 siswa mencapai rata-rata sebesar 68, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan adalah 75. Dari total 20 siswa, hanya 5 di antaranya berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sisanya sebanyak 15 siswa belum mencapai (KKTP). Data ini menunjukkan bahwa sebanyak 75% siswa belum mencapai standar yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran, sementara 25% siswa lainnya telah mencapainya.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di kelas I SDN 3 Krakal, diperlukan adanya perbaikan proses belajar yang mampu menyesuaikan karakter dan keperluan siswa guna meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model pembelajaran yang bisa diterapkan guna meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas I SDN 3 Krakal yaitu model *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Astuti dkk., (2022) model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran yang menyertakan partisipasi aktif dari seluruh siswa tanpa membedakan status, menyertakan siswa menjadi tutor sebaya, serta memiliki elemen permainan yang melibatkan kerja sama siswa sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran dan siswa tidak mudah merasa bosan.

Penggunaan media yang menarik dapat memberikan nilai tambah pada pelaksanaan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Lekas atau Lembar Teka-teki Edukasi adalah salah satu media yang dapat menunjang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan pada tahap *games tournament*. Media Lekas berbentuk lembar soal yang berisi teka-teki seperti mencari pasangan atau menyusun jawaban yang relevan dengan materi pembelajaran. Media Lekas ini diciptakan dengan tujuan mengintegrasikan aspek permainan pada pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran menggunakan media Lekas mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui aktivitas permainan, sehingga meningkatkan daya tarik dan makna dari pembelajaran tersebut.

Beberapa studi sebelumnya yang mendukung telah dilakukan oleh Fairuza tentang efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn yang dilaksanakan di kelas I SDN Pamulang Timur 02 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian belajar siswa, selain itu penggunaan model ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademik (Fairuza dkk., 2024). Penelitian lain yang memberikan dukungan serupa dilakukan oleh Kusumawati tentang pengaruh model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas I SDN Tempuran 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, komunikasi antara pengajar, dan siswa berubah menjadi lebih efektif, serta siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam proses belajar (Kusumawati dkk., 2023). Penelitian lainnya dilakukan oleh Indah dkk., tentang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Matematika di kelas I SDN Bugangan 03 menunjukkan adanya peningkatan kerja sama dan hasil belajar pada siswa (Indah dkk., 2024). Ketiga penelitian tersebut mengungkapkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti mampu meningkatkan kerja sama dan memperbaiki prestasi akademik siswa di kelas I. Perbedaan utama penelitian ini dari penelitian terdahulu adalah penggunaan media pembelajaran Lekas atau Lembar Teka-teki Edukasi yang merupakan inovasi baru dan belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya sebagai media konkret dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti ingin menjalankan penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi bersama guru kelas I SDN 3 Krakal dengan judul "Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Lekas untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SDN 3 Krakal". Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas I SDN 3 Krakal; (2) meningkatkan kerja sama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SDN 3

Krakal melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas; dan (3) meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas I SDN 3 Krakal melalui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang diterapkan guru guna memperbaiki kualitas kegiatan belajar di kelas melalui kegiatan pembelajaran yang berjalan secara alami (Arikunto, 2021, hlm. 124). Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas I SDN 3 Krakal. Peneliti berperan sebagai perencana tindakan dan guru berperan sebagai pelaksana tindakan yang dirancang oleh peneliti. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan tiga siklus dengan alur perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alur pelaksanaan penelitian dalam satu siklus tersebut mengacu pada tahapan prosedur penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Arikunto (2015). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I SDN 3 Krakal tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 9 siswa putra dan 11 siswa putri.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I dan guru kelas I. Pengujian validitas data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan penggunaan berbagai sumber data yang berbeda untuk mengumpulkan informasi yang sejenis (Khoiri, 2018). Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian ini adalah langkah-langkah penerapan model *TGT* berbantuan media Lekas, kerja sama, dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Lekas

Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas dalam penelitian ini menggunakan empat tahapan, yaitu: (1) presentasi, guru memberikan penjelasan materi kepada siswa; (2) *teams*, siswa belajar bersama dalam kelompok; (3) *games tournament* berbantuan media lekas, siswa bersaing untuk mengumpulkan poin dalam turnamen menggunakan media Lekas; dan (4) rekognisi tim, kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Langkah-langkah ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhimmah dan Kurniawan (2024). Peneliti melakukan observasi terhadap guru dan siswa tentang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas. Terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas yang telah diterapkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Lekas terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

No.	Langkah-Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		G	S	G	S	G	S
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1.	Presentasi	75,83	75,83	80,83	80,83	88,33	90,00
2.	<i>Teams</i>	71,88	75,00	86,46	86,46	91,67	91,67
3.	<i>Games Tournament</i>	75,00	72,92	81,25	82,29	89,58	89,58
4.	Berbantuan Media Lekas	73,61	76,39	84,72	81,94	94,44	94,44
	Rekognisi Tim	73,61	76,39	84,72	81,94	94,44	94,44
	Rata-rata	74,08	75,03	83,32	82,88	91,01	91,42

Langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Leks terdiri dari 4 langkah, yaitu: (1) presentasi, guru memberikan penjelasan materi kepada siswa; (2) *teams*, siswa belajar bersama dalam kelompok; (3) *games tournament* berbantuan media Leks, siswa bersaing untuk mengumpulkan poin dalam turnamen menggunakan media Leks; dan (4) rekognisi tim, kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Langkah-langkah yang diterapkan peneliti merujuk pada langkah-langkah yang diutarakan oleh: Tolla dan Ali (2017); Yunanda dkk., (2018); Aisyah dkk., (2019); serta Muhimmah dan Kurniawan (2024). Peneliti menyederhanakan dan merangkum langkah-langkah tersebut, lalu menambahkan penggunaan media Leks pada langkah *games tournament*.

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus I, persentase rata-rata penerapan langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Leks terhadap guru sebesar 74,08%, sementara terhadap siswa sebesar 75,03%. Pada siklus II, persentase rata-rata penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Leks terhadap guru meningkat menjadi 83,32% dan terhadap siswa meningkat menjadi 82,88%. Meskipun terjadi peningkatan persentase pada siklus II, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator yang ditetapkan dalam penelitian, sehingga diperlukan perbaikan di siklus berikutnya. Pada siklus III, persentase rata-rata penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Leks terhadap guru kembali meningkat menjadi 91,01% dan terhadap siswa meningkat menjadi 91,42%.

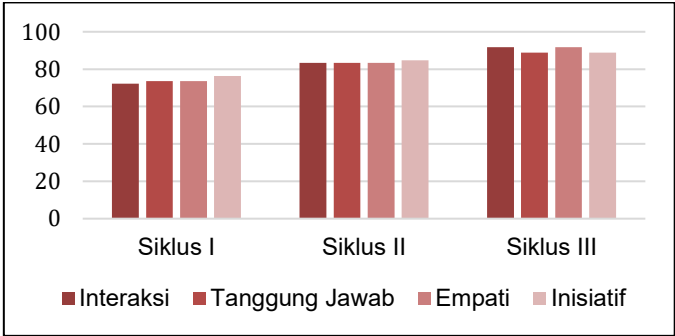
Pada tahap presentasi, guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Mifroh (2020) yang menyatakan bahwa anak kelas I SD masih berada pada tingkat mengingat (C1) dan mulai berkembang ke memahami (C2), sehingga pembelajaran perlu dibuat menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Pada tahap *Teams*, siswa dibagi dalam empat kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan LKPD dan berdiskusi. Siswa yang sudah memahami materi membantu teman sekelompoknya, mencerminkan nilai kerja sama. Hal ini sesuai dengan Widana dkk. (2018) yang menyatakan bahwa kerja sama adalah kemampuan bekerja bersama dalam lingkungan beragam dengan semangat mencapai tujuan bersama, berbagi tanggung jawab, dan menghargai kontribusi setiap anggota. Setelah langkah *teams*, siswa mengikuti *games tournament* dengan media Leks yang berisi teka-teki edukatif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Astuti dkk. (2022) yang menyebut model *Teams Games Tournament* mendorong partisipasi aktif dan kerja sama. Penggunaan media Leks yang merupakan media pembelajaran grafis juga membantu penyampaian materi secara menarik (Saefulloh, 2023). Pada tahap rekognisi tim, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Guru mengumumkan pemenang dan memberikan hadiah untuk memotivasi, menumbuhkan semangat kerja tim, dan menciptakan kompetisi sehat. Hal ini sesuai dengan Muhimmah dan Kurniawan (2024) yang menyatakan bahwa rekognisi tim adalah penghargaan bagi kelompok terbaik sebagai apresiasi atas kerja sama dan pencapaian siswa.

2. Peningkatan Kerja Sama Siswa

Peningkatan kerja sama siswa terlihat mengalami peningkatan berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus III. Tiap siklus, kerja sama siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Indikator kerja sama yang digunakan pada penelitian ini ada 4 yaitu: (1) interaksi; (2) tanggung jawab; (3) empati; dan (4) inisiatif. Rata-rata persentase hasil observasi kerja sama siswa pada siklus I sebesar 73,96% dengan kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi

83,68% dengan kategori baik. Dan pada siklus III kembali meningkat menjadi 90,28% dengan kategori sangat baik dan telah mencapai bahkan melampaui indikator capaian penelitian sebesar 85%. Peningkatan kerja sama siswa dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah dkk., tentang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa kelas I. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka saling membantu dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Indah dkk., 2024). Peningkatan kerja sama antarsiklus disajikan pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Kerja Sama Siswa				
No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		(%)	(%)	(%)
1.	Interaksi	72,22	83,33	91,67
2.	Tanggung Jawab	73,61	83,33	88,89
3.	Empati	73,61	83,33	91,76
4.	Inisiatif	76,39	84,72	88,89
Rata-rata		73,39	83,68	90,28

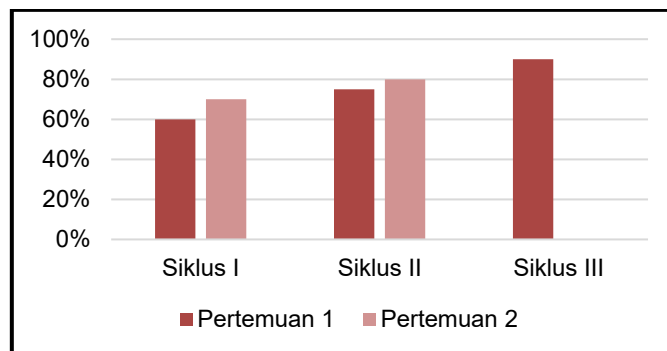


Gambar 1. Peningkatan Kerja Sama Siswa Antarsiklus

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peneliti melakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas. Pada siklus I, terjadi peningkatan dalam persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 60% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 70% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 75% pada pertemuan pertama, lalu meningkat pada pertemuan kedua menjadi 80%. Pada siklus III, persentase ketuntasan siswa mencapai 90%. Dengan demikian, indikator capaian penelitian sebesar 85% telah tercapai dan bahkan terlampaui. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I-III disajikan pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa					
Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
88-100	1	1	5	7	10
75-87	11	13	10	9	8
62-74	7	6	5	4	2
<61	1	-	-	-	-
Rata-rata	74,64	78,21	81,79	85,71	88,93
Persentase Tuntas	60%	70%	75%	80%	90%



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Antarsiklus

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fairuza (2024) tentang efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn yang dilaksanakan di kelas I SDN Pamulang Timur 02 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian belajar siswa, dengan persentase siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas bertambah dari 25% di siklus pertama menjadi 100% di siklus kedua. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini, adalah penelitian yang dilakukan oleh Indah dkk., (2024) tentang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Matematika di kelas I SDN Bugangan 03 menunjukkan adanya peningkatan kerja sama dan hasil belajar pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas yaitu: (1) presentasi, guru memberikan penjelasan materi kepada siswa; (2) *teams*, siswa belajar bersama dalam kelompok; (3) *games tournament* berbantuan media lekas, siswa bersaing untuk mengumpulkan poin dalam turnamen menggunakan media Lekas; dan (4) rekognisi tim, kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas dapat meningkatkan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Aku Mengenal Indonesia" pada siswa kelas I SDN 3 Krakal. Penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Lekas dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi "Aku Mengenal Indonesia" pada siswa kelas I SDN 3 Krakal. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang cukup signifikan di setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, D. M. R. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125. <http://dx.doi.org/10.29252/ijree.3.2.115>
- Aisyah, N., Susongko, P., & Fatkhurrohman, M. A. (2019). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1-11. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v13i2.200>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian sebagai Suatu Sumber Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>

- Fairuza, N., Sholehuddin, S., & Dalilah, D. (2024). Implementasi Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kelas 1a SDN Pamulang Timur 02. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23635>
- Indah, A. S., Nuroso, H., Numareta, F. Y., & Mudzanatun, M. (2024). Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 481-491. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.737>
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek, 9-46. ult.kemdikbud.go.id
- Khoiri, N. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Ragam, Model, dan Pendekatan*. Semarang: Southeast Asian Publishing.
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 401-409. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.228>
- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41-80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253-263. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>
- Muhimmah, M., & Kurniawan, B. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 16-16. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/download/5636/3578>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Saefulloh, A. (2023). BAB 4 Media Grafis dalam Pembelajaran. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 49. http://repository.umi.ac.id/4844/1/Hjydc5D5ZxWlqP_0RTBTk.pdf#page=60
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara.
- Tolla, I., & Ali, M. S. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123-130. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1130367>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Widana, I. W., Parwata, I., & Sukendra, I. K. (2018). Higher Order Thinking Skills Assessment Towards Critical Thinking on Mathematics Lesson. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 24-32. <http://dx.doi.org/10.29332/ijssh.v2n1.74>
- Yunanda, H., Advinda, L., & Sumarmin, R. (2018). Effects of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (TGT) and Entry Behavior Student to Learning Competence Class XI IPA Senior High School 1 Lengayang. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 6(2), 329-339. <http://ijpsat.ijsht-journals.org/>