**Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan**
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 14, No. 2, Oktober 2026
doi: https://doi.org/10.30598/pedagogikavol14issue2year2026
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika
email: jurnalpedagogika@gmail.com

# Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Ubur-Ubur pada Murid Kelas IV Sekolah Dasar

**Nofiyana Wulandari[1*], Hevy Risqi Maharani[2]**

[1*]Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

**ARTICLE INFO**

**Article history:**
Received September 14, 2026
Revised October 1, 2026
Accepted October 2, 2026
Available online October 29, 2026

***Kata Kunci:***
Hasil belajar; media Ubur-Ubur; Pendidikan Pancasila; Teams Games Tournament

**Keywords:**
Learning outcomes; jellyfish-shaped; Pancasila Education; Teams Games Tournament

Corresponding Author:
*nofiyanaw@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02. Berdasarkan hasil ulangan awal, dari 30 murid hanya 10 murid (33,33%) yang memperoleh nilai ≥75, sedangkan 20 murid (66,67%) memperoleh nilai <75. Kondisi tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang masih didominasi ceramah, pemanfaatan media yang belum optimal, dan rendahnya keaktifan murid dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ubur-Ubur. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 30 murid. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebanyak 5 soal uraian, observasi aktivitas guru dengan 15 indikator, observasi aktivitas murid dengan 10 indikator, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif. Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% murid mencapai nilai ≥75. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 77,50% menjadi 86,67%, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 71,84% menjadi 81,67%. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 70,25 pada Siklus I menjadi 84,00 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 65,00% menjadi 86,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

***ABSTRACT***

*This study was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among fourth-grade students at SDN Bangetayu Wetan 02. Based on the initial test results, only 10 of 30 students (33.33%) achieved a score of ≥75, while 20 students (66.67%) scored <75. This condition was related to the dominance of lecture-based instruction, limited use of learning media, and low student engagement in understanding the learning material. This study aimed to improve students' learning outcomes in Pancasila Education through the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by jellyfish-shaped (Ubur-Ubur) media. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, with two meetings in each cycle. The subjects were 30 fourth-grade students. Data were collected through a learning outcome test consisting of five essay questions, teacher activity observation with 15*

*indicators, student activity observation with 10 indicators, and documentation. The data were analyzed descriptively. The success criterion was set at a minimum of 85% of students achieving a score of ≥75. The results showed that teacher activity increased from 77.50% to 86.67%, while student activity increased from 71.84% to 81.67%. The mean learning outcome increased from 70.25 in Cycle I to 84.00 in Cycle II, with classical mastery increasing from 65% to 86.67%. These results indicate that the implementation of TGT assisted by Ubur-Ubur media can improve learning outcomes in Pancasila Education.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk murid agar berkembang menjadi individu yang berkarakter dan berkualitas. Melalui pendidikan, murid tidak sekadar mendapatkan ilmu, melainkan juga memperoleh nilai-nilai yang kelak menjadi pegangan hidup di tengah masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat. Pendidikan bertujuan mengembangkan murid agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran mewujudkan tujuan tersebut yaitu Pendidikan Pancasila.

Kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02 menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil ulangan harian pada materi Pendidikan Pancasila Semester 2 pada tanggal 11 Maret 2026, dari 30 murid, 20 murid (66,67%) memperoleh nilai <75, sedangkan 10 murid (33,33%) memperoleh nilai ≥75. Dengan demikian, sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi melalui ceramah dan penggunaan media pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan murid dalam pembelajaran. Sebanyak 21 murid (70,00%) terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran, seperti kurang berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Materi yang membutuhkan pemahaman dan penguasaan konsep juga berpotensi membuat murid mudah merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung dengan kegiatan yang kurang bervariasi.

Mengenai hasil belajar yang rendah dipengaruhi berbagai faktor salah satunya ketepatan dalam memilih model dan media pembelajaran (Hariyadi et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang memberikan ruang kepada murid untuk berinteraksi, bekerja sama, dan terlibat secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)(Sulistio & Haryanti, 2022).

Menurut Achadah (2025), TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar dalam kelompok dengan permainan dan turnamen akademik untuk menguji pemahaman murid terhadap materi. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya belajar bersama, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan TGT tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasa pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi murid (Putri & Jupriyanto, 2025). Dengan demikian, TGT dapat memberikan ruang bagi murid untuk bekerja sama, memahami materi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan serta turnamen.

Menurut Slavin (2020) pelaksanaan TGT meliputi beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok. Tahapan tersebut diterapkan dalam penelitian ini dengan menyesuaikan karakteristik murid kelas IV sekolah dasar. Guru terlebih dahulu menyampaikan materi mengenai sila-sila Pancasila, kemudian murid dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setelah memahami materi melalui kegiatan kelompok, murid mengikuti permainan menggunakan media Ubur-Ubur. Kegiatan dilanjutkan dengan turnamen akademik melalui kartu bernomor yang berisi pertanyaan berkaitan dengan materi. Kelompok memperoleh penghargaan berdasarkan hasil kegiatan turnamen sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama dan usaha murid.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi dan membantu murid memahami konsep dengan lebih mudah (Maharani & Ulia, 2026). Rahmadilla & Kholidya (2025) menjelaskan media konkret adalah alat bantu yang bisa dilihat, disentuh dan dimanipulasi langsung oleh murid, sehingga media tersebut membantu murid memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Dalam penelitian ini, media konkret yang digunakan adalah media Ubur-Ubur. Media tersebut dibuat menggunakan kertas berwarna dan dibentuk menyerupai ubur-ubur. Pada bagian bawah media terdapat enam kartu bernomor yang dapat dipilih murid secara bergantian pada saat permainan dan turnamen. Setiap kartu berisi pertanyaan mengenai materi sila-sila Pancasila, seperti penerapan nilai setiap sila dalam kehidupan sehari-hari. Murid memilih nomor, mengambil kartu yang sesuai, kemudian menjawab pertanyaan bersama anggota kelompok sesuai aturan permainan.

Media Ubur-Ubur dipilih karena memiliki bentuk yang menarik, sederhana, dan dapat digunakan secara langsung oleh murid. Bentuk media yang menyerupai ubur-ubur diharapkan dapat menarik perhatian murid, sedangkan kartu bernomor memberikan unsur permainan yang membuat murid terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga disesuaikan dengan karakteristik materi sila-sila Pancasila yang tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat, tetapi juga pemahaman mengenai contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, murid dapat belajar melalui kegiatan memilih kartu, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti turnamen.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar murid. Pada penelitian Wati et al. (2024), model kooperatif tipe TGT pada materi Pendidikan Pancasila diterapkan pada kelas II dengan pendekatan pre-eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 47,00% pada *pretest* menjadi 82,00% pada *posttest* dengan ketuntasan belajar sebesar 96,30%. Penelitian Irawan et al. (2025) menerapkan TGT melalui penelitian tindakan kelas pada kelas V. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 63,70 pada pra siklus menjadi 84,03 pada siklus II dengan ketuntasan belajar sebesar 100%. Susilawati et al. (2025) menerapkan TGT berbantuan media *Card Sort* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dan menemukan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid. Sejalan dengan penelitian Kusnaeni et al. (2026) penerapan model TGT pada pembelajaran Matematika kelas IV juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dari dari 59,10 pada pretest menjadi 83,20 pada posttest dengan ketuntasan belajar sebesar 92,90%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid melalui kegiatan kerja sama, permainan, dan turnamen.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penerapan TGT telah digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya dengan karakteristik dan media pendukung yang berbeda. Penelitian ini memiliki fokus pada penggunaan media Ubur-Ubur berbentuk kertas berwarna dengan enam kartu bernomor yang digunakan secara langsung pada tahap permainan dan turnamen. Media tersebut dirancang khusus untuk membantu murid mempelajari sila-sila Pancasila melalui kegiatan memilih kartu, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara menyenangkan. Penggunaan media Ubur-Ubur sebagai pendukung TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV menjadi pembeda dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti tertarik menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media Ubur-Ubur pada murid kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ubur-Ubur pada murid kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model tersebut dilaksanakan secara bersiklus dengan hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Afandi, 2013). Dalam penelitian ini, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus sampai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02, Kecamatan Genuk, Kota Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kegiatan PTK dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit setiap pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 8 April 2026, dan pertemuan kedua pada Jumat, 10 April 2026. Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 15 April 2026, dan pertemuan kedua pada Jumat, 17 April 2026. Subjek penelitian adalah 30 murid kelas IV yang terdiri atas 13 murid laki-laki dan 17 murid perempuan. Peneliti berperan sebagai guru pelaksana tindakan, sedangkan Ibu Dika Widyaningrum, S.Pd selaku wali kelas berperan sebagai observer aktivitas guru dan Siti Sihatussalamah, S.Pd selaku teman sejawat berperan sebagai observer aktivitas murid. Materi pembelajaran adalah makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat. Pada Pertemuan 1 setiap siklus, tujuan pembelajarannya adalah murid mampu menyebutkan bunyi sila-sila Pancasila, menjelaskan makna setiap sila, dan mengidentifikasi sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat, sedangkan pertemuan 2 berisi pendalaman dan penguatan evaluasi akhir siklus.

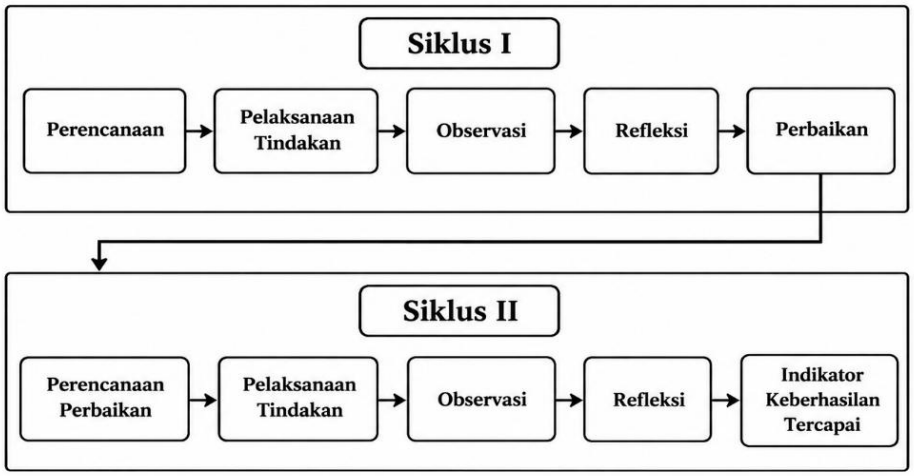
Prosedur penelitian pada setiap siklus meliputi empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media Ubur-Ubur, bahan presentasi, soal evaluasi, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas murid. Media Ubur-Ubur berupa kertas berwarna berbentuk ubur-ubur yang dilengkapi enam kartu bernomor. Setiap kartu berisi pertanyaan mengenai makna dan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Media Ubur-Ubur

digunakan pada kegiatan permainan dan turnamen dengan cara murid memilih salah satu dari enam nomor yang tersedia, mengambil kartu pertanyaan sesuai nomor, kemudian mendiskusikan dan menjawab pertanyaan bersama anggota kelompok. Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Pada tahap observasi, Ibu Dika Widyaningrum, S.Pd mengamati aktivitas guru menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 15 indikator, sedangkan Siti Sihatussalamah, S.Pd mengamati aktivitas murid menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 10 indikator. Aktivitas guru yang diamati meliputi kegiatan pembukaan, penyampaian materi, penerapan langkah-langkah TGT, penggunaan media Ubur-Ubur, pengelolaan kelompok, pemberian bimbingan dan umpan balik, serta kegiatan penutup. Aktivitas murid yang diamati meliputi perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam tanya jawab, kerja sama kelompok, keterlibatan dalam permainan dan turnamen, serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan aktivitas murid dilakukan terhadap setiap murid pada setiap indikator.

Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer menganalisis hasil observasi dan hasil belajar murid untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan. Hasil refleksi Siklus I digunakan untuk menentukan perbaikan pada Siklus II, baik dalam pengelolaan pembelajaran, keterlibatan murid, maupun penggunaan media Ubur-Ubur. Siklus II dihentikan setelah indikator keberhasilan penelitian tercapai. Berikut adalah alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas.




**Gambar 1.** Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas

Data dikumpulkan melalui dua cara yaitu tes dan nontes. Instrumen tes berupa 5 soal uraian yang disusun berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran materi makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat. Kisi-kisi soal mencakup indikator menjelaskan makna sila ke-5 Pancasila, menjelaskan makna sila ke-3 dan memberikan contoh sikapnya, menjelaskan pentingnya nilai sila ke-1 dalam kehidupan di masyarakat, menjelaskan nilai yang terkandung dalam sila ke-4, serta memberikan contoh sikap yang sesuai dengan makna sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari. Setiap soal memiliki skor maksimal 20, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 100. Pedoman penskoran setiap soal adalah jawaban benar dan lengkap diberi skor 20, benar tetapi kurang lengkap 15, sebagian benar 10, kurang tepat 5, dan tidak menjawab 0. Instrumen tes divalidasi oleh Ibu Lucia Manisem, S.Pd. sebagai validator. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid (Dahlia et al., 2025).

Tes evaluasi diberikan pada akhir setiap pertemuan untuk mengetahui hasil belajar murid. Penelitian dilaksanakan dalam empat pertemuan, yaitu dua pertemuan pada Siklus I dan dua pertemuan pada Siklus II. Nilai akhir pada setiap siklus diperoleh dari rata-rata hasil evaluasi pada dua pertemuan dalam siklus tersebut. Dengan demikian, nilai yang disajikan pada Tabel 5 merupakan rata-rata hasil evaluasi pertemuan pertama dan kedua pada Siklus I serta rata-rata hasil evaluasi pertemuan pertama dan kedua pada Siklus II.

Nontes berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas murid. Lembar aktivitas guru memuat 15 indikator yang dikelompokkan menurut tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal (mempersiapkan perangkat pembelajaran, apersepsi dan motivasi, serta menyampaikan tujuan dan langkah pembelajaran), kegiatan inti (penyajian materi, tanya jawab, pembentukan kelompok, pembimbingan diskusi LKPD, penjelasan aturan permainan, fasilitasi *games*, pengarahan *tournament*, pemberian penghargaan kelompok, dan pembimbingan pengerjaan soal evaluasi secara mandiri), serta kegiatan akhir (menyimpulkan pelajaran, menyampaikan materi pertemuan berikutnya, dan menutup pembelajaran).

Lembar aktivitas murid memuat 10 indikator, antara lain kesiapan mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan berdiskusi, antusiasme dalam permainan media Ubur-Ubur, kerja sama, dan kemampuan menyimpulkan pembelajaran. Kedua lembar disusun peneliti dengan mengadaptasi skala Likert empat tingkat (Sugiyono, 2022) , yaitu skor 1 untuk kurang baik, skor 2 untuk cukup baik, skor 3 untuk baik, dan skor 4 untuk sangat baik. Aktivitas guru diamati oleh Ibu Dika Widyaningrum, S.Pd (wali kelas IV) sebagai observer I, sedangkan aktivitas murid diamati secara individu oleh rekan sejawat, yaitu Siti Sihatussalamah, S.Pd., sebagai observer II. Skor seluruh murid pada setiap indikator dijumlahkan sehingga diperoleh satu persentase aktivitas murid secara klasikal. Dokumentasi berupa daftar nilai, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran (Ardiansyah et al., 2023).

Setelah seluruh data penelitian terkumpul, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat perubahan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran pada setiap siklus. Analisis meliputi nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar klasikal, serta persentase aktivitas guru dan murid.

Nilai individu

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \text{ x } 100$$

Nilai rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:
X= Mean (rata-rata)
$\sum x$ = Jumlah nilai murid
N = Jumlah murid

Ketuntasan Belajar

$$KB = \frac{N}{n}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
KB = Persentase Ketuntasan Belajar
N = Jumlah murid yang tuntas belajar
n = Jumlah seluruh murid

(Trianto dalam Manoppo et al., 2025)

Presentase aktivitas guru dan murid dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum S}{S\ maks}\ X\ 100\%$$

Keterangan:
P = Angka Persentase Aktivitas
∑S = Jumlah skor yang diperoleh
S maks = Skor maksimum
100% = Bilangan Tetap

Persentase aktivitas per siklus dihitung sebagai rata-rata persentase dua pertemuan. Hasil persentase aktivitas selanjutnya dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup, dan kurang berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Kriteria tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kriteria penilaian aktivitas guru dan murid

| No | Interval Nilai | Kategori |
|---|---|---|
| 1. | 81%-100% | Sangat Baik |
| 2. | 61%-80% | Baik |
| 3. | 41%-60% | Cukup Baik |
| 4. | 21%-40% | Kurang Baik |

(Ridwan dalam Putri & Lutfi, 2025)

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% murid memperoleh nilai ≥75. Nilai ≥75 mengacu pada KKTP mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang ditetapkan oleh SDN Bangetayu Wetan 02, sedangkan target ketuntasan klasikal 85% mengacu pada kriteria yang lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas di sekolah dasar (Rita et al., 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Rangkaian penelitian tindakan kelas ini mencakup dua siklus pelaksanaan. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Selama pelaksanaan tindakan dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan murid menggunakan lembar observasi. Penilaian hasil belajar murid diukur melalui tes evaluasi yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan selesai dilaksanakan. Data aktivitas guru dan aktivitas murid yang diperoleh pada setiap pertemuan selanjutnya dihitung dan dirata-ratakan untuk memperoleh persentase aktivitas pada masing-masing siklus. Data hasil observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran pada setiap siklus.

Pada Siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, media Ubur-Ubur, bahan ajar, soal evaluasi, serta lembar observasi aktivitas guru dan murid. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ubur-Ubur. Pada setiap pertemuan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai tahapan TGT, sedangkan observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan murid. Setelah pembelajaran selesai, murid mengerjakan tes evaluasi. Hasil observasi dan tes evaluasi kemudian dianalisis sebagai bahan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, tahap perencanaan disusun dengan memperhatikan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Pelaksanaan tindakan kembali dilakukan dalam dua pertemuan menggunakan model TGT berbantuan media Ubur-Ubur dengan perbaikan pada proses pembelajaran. Observasi aktivitas guru dan murid kembali dilakukan pada setiap pertemuan, kemudian murid mengerjakan tes evaluasi pada akhir pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi pada Siklus II digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan penelitian.

Aktivitas guru diamati melalui lembar observasi yang memuat 15 indikator dengan skor maksimum 60 pada setiap pertemuan. Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas guru pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Aktivitas guru siklus I dan siklus II

| Tahap pembelajaran | Skor maks. | Siklus I Pert. 1 | Siklus I Pert. 2 | Siklus II Pert. 1 | Siklus II Pert. 2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Kegiatan awal | 12 | 9 | 10 | 10 | 11 |
| Kegiatan inti | 36 | 28 | 29 | 32 | 34 |
| Kegiatan akhir | 12 | 8 | 9 | 8 | 9 |
| Jumlah skor | 60 | 45 | 48 | 50 | 54 |
| Persentase | 100% | 75,00% | 80,00% | 83,33% | 90,00% |
| Kategori | - | Baik | Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |
| Rata-rata persentase siklus | | 77,50% | | 86,67% | |
| Kategori siklus | | Baik | | Sangat Baik | |

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas guru pada Siklus I memperoleh skor 45 (75,00%) pada Pertemuan 1 dan 48 (80,00%) pada Pertemuan 2 dari skor maksimum 60, sehingga persentase rata-rata Siklus I adalah 77,50% dengan kategori baik. Pada Siklus II, skor yang diperoleh adalah 50 (83,33%) dan 54 (90,00%), sehingga rata-rata meningkat menjadi 86,67% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 9,17 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut berkaitan dengan perbaikan hasil refleksi Siklus I. Pada Siklus I, skor rata-rata terendah (2,5) terdapat pada aspek mempersiapkan perangkat pembelajaran, tanya jawab, mengarahkan pelaksanaan turnamen, dan menyimpulkan pelajaran; pada Siklus II skor aspek tersebut menjadi 3,5; 3,5; 4,0; dan 3,0. Dua aspek mengalami penurunan skor rata-rata, yaitu memfasilitasi jalannya permainan (dari 4,0 menjadi 3,5) dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya (dari 3,0 menjadi 2,5), sehingga kedua aspek tersebut perlu mendapat perhatian.

Selain mengamati aktivitas guru, peneliti juga mengamati aktivitas murid melalui lembar observasi yang memuat 10 indikator pengamatan. Setiap murid dinilai pada setiap indikator sehingga skor maksimum kelas adalah 30 × 10 × 4 = 1.200 per pertemuan. Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas murid pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Aktivitas murid siklus I dan siklus II

| Siklus | Skor Pert. 1 | Skor Pert. 2 | Persentase Pert. 1 | Persentase pert. 2 | Rata-rata Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Siklus I | 816 | 908 | 68,00% | 75,67% | 71,84% | Baik |
| Siklus II | 940 | 1.020 | 78,33% | 85,00% | 81,67% | Sangat Baik |

Data pada Tabel 3 menunjukkan aktivitas murid juga mengalami peningkatan. Pada Siklus I, aktivitas murid memperoleh persentase rata-rata 71,84% dengan kategori baik,

kemudian meningkat menjadi 81,67% dengan kategori sangat baik pada Siklus II. Peningkatan aktivitas murid sebesar 9,83 poin persentase menunjukkan adanya perubahan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Murid lebih aktif dalam mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta menyampaikan hasil diskusi selama pembelajaran pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I. Rincian capaian setiap indikator disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Capaian setiap indikator aktivitas murid (rata-rata dua pertemuan)

| No | Indikator aktivitas murid | Siklus I | Siklus II | Peningkatan (poin) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Siap mengikuti pembelajaran | 70,00% | 80,00% | 10,00 |
| 2 | Memperhatikan penjelasan guru | 73,34% | 83,34% | 10,00 |
| 3 | Mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru | 66,67% | 76,67% | 10,00 |
| 4 | Aktif berdiskusi dalam kelompok | 71,67% | 80,00% | 8,33 |
| 5 | Antusias mengikuti permainan dengan media Ubur-Ubur | 76,67% | 86,67% | 10,00 |
| 6 | Menjawab soal games dengan percaya diri | 68,33% | 80,00% | 11,67 |
| 7 | Saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok | 75,00% | 83,34% | 8,34 |
| 8 | Mempresentasikan hasil diskusi kelompok | 66,67% | 76,67% | 10,00 |
| 9 | Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri | 73,34% | 83,34% | 10,00 |
| 10 | Menyimpulkan pembelajaran bersama guru | 76,67% | 86,67% | 10,00 |

Pada Siklus I, indikator dengan persentase terendah adalah mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok (masing-masing 66,67%), serta menjawab soal *games* dengan percaya diri (68,33%). Pada Siklus II, ketiga indikator tersebut meningkat menjadi 76,67%, 76,67%, dan 80,00%. Seluruh indikator mengalami kenaikan antara 8,33 sampai 11,67 poin persentase, dengan kenaikan terbesar pada kepercayaan diri menjawab soal *games*.

Selanjutnya, data hasil belajar murid diperoleh dari nilai evaluasi yang dikerjakan pada setiap akhir pertemuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karena evaluasi diberikan pada setiap pertemuan, ketuntasan klasikal pada masing-masing siklus diperoleh dari rata-rata persentase ketuntasan pada Pertemuan 1 dan Pertemuan 2. Pada kondisi pra-siklus, dari 30 murid terdapat 10 murid (33,33%) yang memperoleh nilai ≥75, sedangkan 20 murid (66,67%) memperoleh nilai <75. Rekapitulasi nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siklus I dan Siklus II

| Indikator | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|---|---|---|---|
| Nilai rata-rata kelas | 60,00 | 70,25 | 84,00 |
| Nilai tertinggi (dari 2 pertemuan) | 90 | 95 | 100 |
| Nilai terendah (dari 2 pertemuan) | 30 | 35 | 50 |
| Jumlah murid tuntas | 10 | 17 dan 22 | 25 dan 27 |
| Jumlah murid belum tuntas | 20 | 13 dan 8 | 5 dan 3 |
| Ketuntasan klasikal | 33,33% | 65% | 86,67% |
| Ketercapaian indikator (≥85%) | | Belum tercapai | Tercapai |

Berdasarkan Tabel 5, hasil belajar Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan setelah pelaksanaan tindakan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 70,25 pada Siklus I menjadi 84,00 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 65,00% pada Siklus

I menjadi 86,67% pada Siklus II. Jika dibandingkan dengan kondisi pra-siklus sebesar 33,33%, ketuntasan klasikal menunjukkan peningkatan setelah tindakan diberikan.

Pada Siklus I, ketuntasan klasikal sebesar 65,00% belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85%. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,67% dan telah melampaui indikator keberhasilan tersebut. Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada Siklus II, pelaksanaan penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Nilai tertinggi (dari dua pertemuan) meningkat dari 95 pada Siklus I menjadi 100 pada Siklus II, sedangkan nilai terendah meningkat dari 35 menjadi 50. Nilai terendah 50 masih berada di bawah KKTP (75), sehingga data ini menjadi catatan bahwa masih terdapat murid yang membutuhkan pendampingan.

Pembelajaran Siklus I secara umum telah berjalan sesuai sintaks TGT berbantuan media Ubur-Ubur, tetapi ditemukan sejumlah kekurangan. Guru belum sepenuhnya matang dalam mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran, kurang tegas dalam mengarahkan turnamen antarkelompok sehingga sebagian murid bingung dengan alur permainan, dan kegiatan menyimpulkan pelajaran di akhir pembelajaran terkesan terburu-buru. Pada aktivitas murid, keberanian mengacungkan tangan (66,67%), kepercayaan diri menjawab soal *games* (68,33%), dan kemampuan mempresentasikan hasil diskusi (66,67%) masih rendah. Ketuntasan klasikal 65,00% juga belum mencapai indikator keberhasilan 85%.

Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan mempersiapkan media dan bahan ajar lebih matang, menjelaskan aturan permainan dan turnamen secara lebih rinci di awal kegiatan, mengelola alokasi waktu agar kegiatan menyimpulkan pelajaran dapat dilakukan maksimal, serta memberikan dorongan dan penguatan yang lebih intensif agar murid berani menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusi. Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai (86,67%), dengan catatan pada aspek menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya (skor rata-rata 2,5) dan masih adanya 3 murid yang belum tuntas pada Pertemuan 2.

**Pembahasan**

Data hasil pengamatan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media Ubur-Ubur semakin baik pada setiap siklus. Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 77,50% dan termasuk dalam kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, persentasenya meningkat menjadi 86,67% dengan kategori sangat baik. Peningkatan sebesar 9,17 poin persentase tersebut menunjukkan adanya perbaikan dalam keterlaksanaan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II. Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran, melaksanakan kegiatan tanya jawab, dan mengarahkan pelaksanaan turnamen antarkelompok. Pada Siklus II, guru mempersiapkan media dan perangkat pembelajaran dengan lebih baik, memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih jelas, serta mengelola pelaksanaan turnamen dengan lebih terarah. Data observasi menunjukkan bahwa skor aspek mempersiapkan perangkat pembelajaran meningkat menjadi rata-rata 3,5, kegiatan tanya jawab menjadi 3,5, dan pengarahan pelaksanaan turnamen mencapai skor maksimal 4.

Perbaikan tersebut berkaitan dengan pelaksanaan tahapan TGT yang terdiri atas penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Pada tahap penyajian materi, guru memberikan penjelasan mengenai makna sila-sila

Pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya, pada tahap belajar kelompok, murid berdiskusi dan mengerjakan LKPD. Pada tahap permainan dan turnamen, media Ubur-Ubur digunakan sebagai media permainan dengan kartu bernomor yang berisi pertanyaan terkait materi. Penggunaan media tersebut membantu guru mengatur jalannya permainan sekaligus memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam kegiatan menjawab pertanyaan. Pada Siklus II, aturan permainan dijelaskan secara lebih jelas pada awal kegiatan sehingga pelaksanaan permainan dan turnamen menjadi lebih tertib.

Karakteristik materi makna sila-sila Pancasila juga mendukung penerapan tahapan tersebut karena materi tidak hanya menuntut murid mengingat bunyi sila, tetapi memahami makna dan menghubungkannya dengan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen, murid memperoleh kesempatan untuk membahas contoh penerapan nilai Pancasila sebelum menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2019) bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar sehingga murid dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan peningkatan aktivitas guru, aktivitas murid juga meningkat dari 71,84% pada Siklus I menjadi 81,67% pada Siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator (Tabel 4). Indikator yang pada Siklus I tergolong rendah, yaitu mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan menjawab soal *games* dengan percaya diri, meningkat masing-masing dari 66,67% menjadi 76,67%, dari 66,67% menjadi 76,67%, dan dari 68,33% menjadi 80,00%.

Antusiasme murid dalam mengikuti permainan menggunakan media Ubur-Ubur meningkat dari 76,67% menjadi 86,67%, begitu pula kemampuan menyimpulkan pembelajaran bersama guru dari 76,67% menjadi 86,67%. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, keterlibatan murid dalam permainan, diskusi, penyampaian jawaban, dan kegiatan penutup pembelajaran menjadi lebih baik.

Peningkatan aktivitas tersebut berkaitan dengan perbaikan pelaksanaan TGT dan penggunaan media Ubur-Ubur. Pada Siklus II, guru memberikan penjelasan aturan permainan dengan lebih jelas serta memberikan dorongan dan penguatan agar murid lebih berani menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusi. Media Ubur-Ubur juga memberikan bentuk kegiatan yang berbeda dari penyampaian materi secara langsung karena murid terlibat dalam permainan dan turnamen. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Putri & Jupriyanto (2025) bahwa TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta pandangan Maharani & Ulia (2026) bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung guru dalam membantu murid memahami konsep.

Meningkatnya aktivitas guru dan murid diiringi oleh peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 70,25 pada Siklus I menjadi 84,00 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 65,00% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II. Peningkatan ini berjalan bersamaan dengan perbaikan aktivitas guru dan murid, tetapi penelitian ini tidak dirancang untuk memisahkan pengaruh model TGT dari pengaruh media Ubur-Ubur maupun faktor lain.

Ketuntasan klasikal sebesar 65,00% pada Siklus I merupakan rata-rata dari dua pertemuan, yaitu 17 murid (56,67%) yang mencapai nilai ≥75 pada Pertemuan 1 dan 22 murid (73,33%) pada Pertemuan 2. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,67%, yang merupakan rata-rata dari 25 murid (83,33%) yang tuntas pada Pertemuan 1 dan 27 murid (90,00%) pada Pertemuan 2.

Dengan capaian rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 86,67%, indikator keberhasilan penelitian sebesar 85% telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan karakteristik model TGT yang memadukan kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk mempelajari kembali materi melalui diskusi dan permainan sebelum mengerjakan evaluasi secara mandiri. Slavin (2020) menjelaskan bahwa TGT memadukan kerja kelompok dengan permainan akademik dan turnamen sehingga pembelajaran berlangsung melalui aktivitas kelompok sekaligus kompetisi akademik.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian Wati et al. (2024), Irawan et al. (2025), Kusnaeni et al. (2026) dan Susilawati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa model TGT dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Wati et al. (2024) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 47,00% pada *pretest* menjadi 82,00% pada *posttest* dengan ketuntasan belajar sebesar 96,30%. Irawan et al. (2025) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 63,70 pada pra siklus menjadi 84,03 pada siklus II dengan ketuntasan belajar 100%. Kusnaeni et al. (2026) pada pembelajaran Matematika kelas IV menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 59,10 menjadi 83,20 dengan ketuntasan belajar sebesar 92,9%. Sementara itu, Susilawati et al. (2025) menerapkan TGT berbantu media *Card Sort* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 14 Sitiung dengan desain kuasi-eksperimen dan menemukan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ($p < 0,001$)

Hasil penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta pemanfaatan media yang mendukung kegiatan permainan. Perbedaannya terletak pada bentuk media yang digunakan. Susilawati et al. (2025) menggunakan media Card Sort, sedangkan penelitian ini menggunakan media Ubur-Ubur berupa media berbahan kertas yang dilengkapi kartu bernomor. Media Ubur-Ubur digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen untuk membantu murid menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Penelitian ini dilaksanakan pada 30 murid kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02 Semarang.

Dengan demikian, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat didukung oleh media pembelajaran berbentuk kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan media Ubur-Ubur yang disiapkan peneliti dalam bentuk visual sederhana berbahan kertas dengan kartu bernomor. Media tersebut digunakan sebagai bagian dari permainan dan turnamen sehingga murid tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti turnamen selama proses pembelajaran.

Meskipun indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah 30 murid, tidak menggunakan kelompok kontrol, dan tindakan hanya dilakukan dalam dua siklus. Pada akhir Siklus II masih terdapat 3 murid yang belum mencapai KKTP pada pertemuan 2. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tercapainya ketuntasan klasikal tidak berarti seluruh murid telah memperoleh nilai ≥75. Berdasarkan data yang tersedia, penyebab khusus murid yang belum tuntas belum dapat ditentukan secara pasti karena penelitian tidak melakukan analisis kesalahan jawaban per butir atau wawancara terhadap murid tersebut. Oleh karena itu, tindak lanjut yang dapat diberikan adalah pendampingan dan pembelajaran remedial sesuai dengan kesulitan belajar masing-masing murid.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ubur-Ubur dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid kelas IV SDN Bangetayu Wetan 02. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 70,25 pada Siklus I menjadi 84,00 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 65,00% menjadi 86,67% sehingga telah melampaui indikator keberhasilan 85%. Peningkatan hasil belajar tersebut juga didukung oleh aktivitas guru dan aktivitas murid yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan media Ubur-Ubur dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Ubur-Ubur sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Dalam penerapannya, guru perlu mengatur waktu dengan baik pada setiap tahapan pembelajaran, terutama pada kegiatan permainan dan turnamen, serta memberikan pendampingan kepada murid yang belum mencapai KKTP. Bagi Murid, penerapan model ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran konkret yang sederhana dan terjangkau agar guru memiliki lebih banyak pilihan dalam melaksanakan pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model TGT berbantuan media konkret pada materi Pendidikan Pancasila lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda, serta dapat mengembangkan strategi pendampingan bagi murid yang belum mencapai ketuntasan belajar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, Kepala SDN Bangetayu Wetan 02, guru pamong, seluruh guru SDN Bangetayu Wetan 02, serta murid kelas IV yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada pihak akademik dan rekan-rekan sejawat atas segala masukan, arahan, serta dukungan yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ubur-Ubur.

## DAFTAR PUSTAKA

Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran*. Nafal Publishing.

Afandi, M. (2013). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. UNISSULA Press.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN:Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57.

Dahlia, D., Wulandari, S., Haldian, & Indrawan, I. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, *4*(2), 63–69. https://doi.org/10.56445/jje.v4i2.174

Hariyadi, S., Sopiandy, D., Rahmadani, N., Mifta, B., Umar, S. N., Zahirah, & Hardin, S. F. (2025). Analisis faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn siswa kelas VI SD Negeri 2 Sabilambo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(2), 319–333.

Irawan, N. P., Waldi, A., Iraqi, H. Sh., & Reinita. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan. *PENDASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 211–220.

Isjoni. (2019). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok.* Alfabeta.

Kusnaeni, D., Amrullah, & Areka, D. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 12 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, *7*(2), 12–15. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1937

Maharani, M. P. T., & Ulia, N. (2026). Pengembangan media pembelajaran Match Board pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar. *Community Empowerment Journal*, *4*(2), 364–374. https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.396

Manoppo, V. C., Tumurang, H. J., & Ratunguri, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBDP Pada Siswa Kelas V SD Gmim Bukit Kasih Girian Permai. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(3), 70–79. https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/eduprimary/index

Putri, F. N., & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(2), 498–505.

Putri, L. S., & Jupriyanto. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 112–121.

Rahmadilla, H. H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *14*(11).

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Rita, R., Aswat, H., & Natsir, S. R. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Index Card Match (ICM) pada sekolah dasar. *Mutaharah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 25–37.

Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembeajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara.

Susilawati, W. O., Nurhalimah, N., & Efendi, R. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Hasil

Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, *11*(2), 355–366.

Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, *4*(1), 105–112. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385