

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN NO. 100613 PASAR LAMA KAB. TAPANULI SELATAN



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**RAHMAT SALEH
NIM. 21 205 00108**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN NO. 100613 PASAR LAMA KAB. TAPANULI SELATAN



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**RAHMAT SALEH
NIM. 21 205 00108**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN NO. 100613 PASAR LAMA KAB. TAPANULI SELATAN



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*


Oleh

**RAHMAT SALEH
NIM. 21 205 00108**

Pembimbing I


**Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029**

Pembimbing II


**Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Rahmat Saleh

Padangsidempuan, 15 Desember 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Rahmat Saleh yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian disampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Hamidah, M.Pd.

NIP. 19720602 200701 2 029

PEMBIMBING II



Dr. Nashran Azizan, M.Pd.

NIPPPK. 19941111 202321 2 040

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 Oktober 2025
Pembuat Pernyataan,



The image shows a 10000 Rupiah postage stamp from Indonesia, featuring the Garuda emblem. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. The stamp includes the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METER TEMPEL', and the alphanumeric code 'D2D4FANX08861456'.

Rahmat Saleh
NIM. 21 205 00108

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Saleh
NIM : 21 205 00108
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”**. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 15 Oktober 2025

Pembuat Pernyataan



Rahmat Saleh
NIM. 21 205 00108

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Saleh
NIM : 21 205 00108
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sayurmatinggi Lk II, Kec. Sayurmatinggi, Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila di kemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 3 Desember 2025

Pembuat Pernyataan,



Rahmat Saleh

NIM. 21 205 00108



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang, Kota Padang Sidempuan 22733

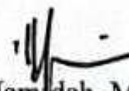
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <http://ftik-iainpadangsidempuan.ac.id> E-mail: ftik@uinsyahada.ac.id

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH SKRIPSI**

Nama : **Rahmat Saleh**
NIM : **21 205 00108**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan**

Ketua,


Hj. Hamidah, M.Pd.

NIP. 19720602 200701 2 029

Sekretaris,


Dr. Nashran Azizan, M.Pd.

NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Anggota,


Hj. Hamidah, M.Pd.


NIP. 19720602 200701 2 029


Dr. Nashran Azizan, M.Pd.

NIPPPK. 19941111 202321 2 040


Adek Safitri, M.Pd.

NIP. 19880515 202521 2 070


Anita Angraini Lubis, M.Hum.

NIP. 19931020 202012 2 011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang H Aula FTIK Lantai 2

Hari, Tanggal : Jum'at, 19 Desember 2025

Pukul : 10.00 WIB s.d. Selesai

Hasil/Nilai : Lulus/86,25 (A)

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,85 (Tiga Koma Delapan Puluh Lima)

Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang, Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <http://ftik-iainpadangsidempuan.ac.id> E-mail: ftik@uinsyahada.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 21 205 00108

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, **23** Desember 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan,

Dr. Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan rasa bosan akibat kurangnya peran, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode mengajar konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Untuk itu, perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa dan menganalisis aktivitas guru dan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil ini terbukti melalui peningkatan rata-rata nilai minat belajar dan aktivitas siswa, dimulai pada prasiklus rata-rata nilai sejumlah 66 pada kategori kurang. Pada siklus I pertemuan I sejumlah 70,75 pada kategori kurang dengan selisih nilai sejumlah 4,75. Pada siklus I pertemuan II sejumlah 74,95 pada kategori kurang dengan selisih nilai sejumlah 4,2 dari pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan I sejumlah 80,104 pada kategori cukup dengan selisih nilai sejumlah 5,1. Kemudian pada siklus II pertemuan II sejumlah 87,45 pada kategori tinggi dengan selisih nilai sejumlah 7 dari pertemuan sebelumnya. Untuk rata-rata nilai aktivitas guru mulai dari siklus I sampai II sejumlah 100 pada kategori sangat baik. Rata-rata nilai aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I sejumlah 65,64 pada kategori cukup baik. Pada siklus I pertemuan II sejumlah 70,35 pada kategori cukup baik. Pada siklus II pertemuan I sejumlah 80,70 pada kategori baik. Kemudian pada siklus II pertemuan II sejumlah 90,82 pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*; Minat Belajar; Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

Name : RAHMAT SALEH

Student ID Number : 21 205 00108

Thesis Title : *The Application of The Teams Games Tournament Learning Model To Increase Student Learning Interest At The Pancasila Educational Subject In The Class V of State Elementary School Number. 100613 Pasar Lama Southern Tapanuli Regency*

This research is motivated by the low student's learning interest at The Pancasila Educational subject which is caused by boredom due to the lack of role, activeness and involvement of students in the learning process using conventional teaching methods which tend to be teacher-centered. Therefore, it is necessary to innovate in classroom learning by using the Teams Games Tournament learning model. This research aims to analyze the increase in students' learning interest and to analyze the activities of teachers and students after the implementation of the Teams Games Tournament learning model in Pancasila Educational for class V of State Elementary School Number. 100613 Pasar Lama Southern Tapanuli Regency. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR) with qualitative and quantitative methods. The research instruments used were a questionnaire on students' learning interest and observation sheets for teacher and student activities. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament learning model can increase students learning interest in Pancasila Educational for class V of State Elementary School Number. 100613 Pasar Lama Southern Tapanuli Regency. This is evidenced by the increase in the average score of student interest and activity, starting from the pre-cycle average score of 66 in the poor category. In cycle I, meeting I, the score was 70.75 in the poor category with a difference of 4.75. In cycle I, meeting II, the score was 74.95 in the poor category with a difference of 4.2 from the previous meeting. In cycle II, meeting I, the score was 80.104 in the fair category with a difference of 5.1. Then, in cycle II, meeting II, the score was 87.45 in the high category with a difference of 7 from the previous meeting. The average score of teacher activity from cycle I to II was 100 in the excellent category. The average score of student activity in cycle I, meeting I, was 65.64 in the fair category. In cycle I, meeting II, the score was 70.35 in the fair category. In cycle II, meeting I, the score was 80.70 in the good category. Then, in cycle II, meeting II, the score was 90.82 in the excellent category.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model; Learning Interest; Pancasila Educational*

ملخص البح

الاسم : رحمة صالح
الرقم الجامعي : ٢١٢٠٥٠٠١٠٨
عنوان الرسالة : تطبيق نموذج التعلم تيمز غيمز تورنمنت لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة تعليم بانكاسيلا للصف الخامس بمدرسة ابتدائية حكومية رقم ١٠٠٦١٣ باسار لاما مقاطعة تفنلي سيلاتان.

هذه الدراسة مستوحاة من انخفاض اهتمام الطلاب بتعلم مادة تعليم بانكاسيلا بسبب الشعور بالملل الناتج عن قلة دور الطلاب ونشاطهم ومشاركتهم في عملية التعلم باستخدام الطريقة التدريسية التقليدية التي تركز على المعلم. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار في تنفيذ التعلم في الفصل الدراسي، أي باستخدام نموذج التعلم تيمز غيمز تورنمنت. تحدف هذه الدراسة إلى تحليل زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم وتحليل نشاط المعلم والطلاب في مادة تعليم بانكاسيلا للصف الخامس بمدرسة ابتدائية حكومية رقم ١٠٠٦١٣ باسار لاما مقاطعة تافنولي سيلاتان. نوع البحث المستخدم هو البحث الإجرائي الفصلي بالمنهج النوعي والكمي. الأدوات البحثية المستخدمة هي قائمة ملاحظة نشاط المعلم والطلاب. واستبيان اهتمام الطلاب بالتعلم. أظهرت نتائج البحث أن نموذج التعلم فرق الألعاب البطولية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب في مادة التعليم بانكاسيلا للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠٠٦١٣ باسار لاما مقاطعة تافنولي سلاتان. وقد ثبت ذلك من خلال زيادة متوسط درجات اهتمام الطلاب والنشاط، بدءًا من مرحلة ما قبل الدورة بمتوسط درجة ٦٦ في الفئة الضعيفة. في الدورة الأولى، الاجتماع الأول، كانت الدرجة ٧٥،٧٥ في الفئة الضعيفة بفارق ٤،٧٥ درجة. في الدورة الأولى، الاجتماع الثاني، كانت الدرجة ٧٤،٩٥ في الفئة الضعيفة بفارق ٤،٢ درجة عن الاجتماع السابق. في الدورة الثانية، الاجتماع الأول، كانت الدرجة ٨٠،١٠٤ في الفئة المتوسطة بفارق ٥،١ درجة. ثم في الدورة الثانية، الاجتماع الثاني، كانت الدرجة ٨٧،٤٥ في الفئة العالية بفارق ٧ درجات عن الاجتماع السابق. بالنسبة لمتوسط درجات نشاط المعلم من الدورة الأولى إلى الثانية، كانت ١٠٠ في الفئة ممتاز. متوسط درجات نشاط الطلاب في الدورة الأولى، الاجتماع الأول، كان ٦٥،٦٤ في الفئة جيد. في الدورة الأولى الاجتماع الثاني، كانت الدرجة ٧٠،٣٥ في الفئة جيد. في الدورة الثانية، الاجتماع الأول، كانت الدرجة ٨٠،٧٠ في الفئة جيد. ثم في الدورة الثانية،

الاجتماع الثاني، كانت الدرجة ٩٠،٨٢ في الفئة ممتاز

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم تيمز غيمز تورنمنت، اهتمام بالتعلم، تعليم بانكاسيلا

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji ke hadirat Allah SWT, Al-‘Aliim (Maha Mengetahui) yang ilmu-Nya melingkupi segala sesuatu, dan Al-Hakim (Maha Bijaksana) yang menuntun setiap alur logika. Karya ini sejatinya adalah pengejawantahan dari sebuah amanah intelektual yang hanya dapat terwujud atas izin dan hidayah dari-Nya. Shalawat dan salam ke ruh Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri teladan yang mengajarkan arti sejati rahmat dan kebijaksanaan.

Skripsi ini adalah sebuah mujahadah intelektual untuk menjauhi *taqlid*, dan merangkul *ijtihad* ilmiah untuk menemukan kemaslahatan bagi umat peradaban. Skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”** disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penyusunan skripsi ini tak mungkin terwujud tanpa ekosistem intelektual yang suportif. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Dosen Pembimbing I Hamidah, M.Pd. dan Dosen Pembimbing II Dr. Nashran Azizan, M.Pd., yang bukan hanya sekadar memberikan arahan dan bimbingan,

tetapi juga menularkan etos bahwa integritas berpikir adalah mata uang tertinggi dalam dunia keilmuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., para Wakil Rektor khususnya Dr. H. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., yang senantiasa mensupport kegiatan-kegiatan perkuliahan.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Lelya Hilda, M.Si., dan para Wakil Dekan yaitu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerja Sama yang telah memfasilitasi selama perkuliahan.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nursyaidah, M.Pd., yang telah memudahkan pelbagai urusan perkuliahan.
5. Dosen Pembimbing Akademik Rahmadani Tanjung, M.Pd., yang memotivasi selama proses perkuliahan hingga tahap skripsi.
6. Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan agar mendapatkan hasil skripsi yang baik.
7. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang berperan dalam pelaksanaan perkuliahan dan penyusunan skripsi.

8. Staff Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang memfasilitasi perkuliahan dan khususnya literatur dalam penyusunan skripsi.
9. Seluruh Pembina Unit Kegiatan Khusus Gerakan Pramuka Universitas Islam Negeri Stekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah mengajarkan bagaimana beternak ikan di kolam Biawak.
10. Kepala SDN No. 100613 Pasar Lama Khairuddin Tanjung, S.Pd., yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian, dan para guru yang memberikan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini, serta siswa SDN No. 100613 Pasar Lama yang telah berkenan menjadi responden penelitian.
11. Dua insan teristimewa yaitu Sarmadan Lubis dan Kelilawati Harahap, Ayah dan Bunda tercinta selaku madrasah pertama dan terakhir. Do'a dan keikhlasan mereka adalah ketenangan yang tak terputus, fondasi emosional yang memungkinkan nalar ini tetap fokus.
12. Keluarga besar khususnya Alm. Diapari Harahap (Kakek) selaku inspirator kehidupan.
13. Ketua Dewan Racana Malahayati Periode 2025-2026, Racana KH. Wahid Hasyim-Malahayati dan Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII), yang telah mengajarkan ilmu dinamika kehidupan dan menggembelng untuk menjadi kader yang kuat.
14. Keluarga Warung Kos 3M yang mengajarkan arti sosialisme.
15. Seluruh teman-teman di bumi Tuhan baik yang memberi bantuan maupun yang jadi pembelajar.

Semoga perbuatan yang telah diberikan semua pihak selama proses perkuliahan dibalas oleh ALLAH SWT dengan yang lebih. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, dan kita bersama. Aamiin. Akhir kata diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 15 Oktober 2025

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rahmat Saleh', written over a horizontal line.

RAHMAT SALEH

NIM. 21 205 00108

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
HALAMAN DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	7
1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament	7
2. Minat belajar	8
3. Pendidikan Pancasila.....	8
E. Perumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoretis	10
2. Manfaat Praktis	11
H. Indikator Tindakan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kerangka Teori	13
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
b. Komponen-komponen <i>Teams Games Tournament</i>	14
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	15
d. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	17
e. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18
f. Teori Belajar Konstruktivisme	18
2. Minat Belajar.....	22
a. Pengertian minat	22
b. Unsur-unsur Minat Belajar	23
c. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar	24
d. Fungsi minat belajar	26
e. Upaya meningkatkan minat belajar	26
f. Indikator minat belajar	27
g. Hubungan model pembelajaran dengan minat belajar	30
3. Pendidikan Pancasila.....	31
a. Norma agama.....	33
b. Norma Kesusilaan	34
c. Norma Kesopanan	35
d. Norma Hukum	35
B. Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	42
C. Latar dan Subyek Penelitian	42
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	45

F. Teknik Analisis Penelitian	49
1. Teknik Analisis Data Observasi	49
2. Teknik Analisis Data Angket	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Analisis Data Prasiklus	53
B. Pelaksanaan Siklus I	56
1. Siklus I Pertemuan I	56
2. Siklus I Pertemuan II	61
C. Pelaksanaan Siklus II	66
1. Siklus II Pertemuan I	66
2. Siklus II Pertemuan II	71
D. Analisis Data	76
1. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus I	76
a. Siklus I Pertemuan I	76
b. Siklus I Pertemuan II	78
2. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus II	80
a. Siklus II Pertemuan I	80
b. Siklus II Pertemuan II	82
3. Analisis Data Rekapitulasi Minat Belajar Siswa	84
E. Pembahasan Hasil Penelitian	88
F. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi Hasil Penelitian	93
1. Implikasi secara Teoretis	93
2. Implikasi secara Praktis	95
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	100
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Persentase Hasil Nilai Mid Semester Ganjil Siswa Kelas V	4
Tabel II. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	38
Tabel III. 1 Jumlah Sampel Penelitian	43
Tabel III. 2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	44
Tabel III. 3 Kriteria Penskoran Pernyataan Positif	49
Tabel III. 4 Kriteria Penskoran Pernyataan Negatif.....	49
Tabel III. 5 Kriteria Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa.....	51
Tabel III. 6 Kriteria Penskoran Observasi Aktivitas Guru dan Siswa	51
Tabel III. 7 Kriteria Perolehan Nilai Observasi	52
Tabel IV. 1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus.....	54
Tabel IV. 2 Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Prasiklus	55
Tabel IV. 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	59
Tabel IV. 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	59
Tabel IV. 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	64
Tabel IV. 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	64
Tabel IV. 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	69
Tabel IV. 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	69
Tabel IV. 9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II.....	74
Tabel IV. 10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II	74
Tabel IV. 11 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	76
Tabel IV. 12 Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus I Pertemuan I	77
Tabel IV. 13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	78
Tabel IV. 14 Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus I Pertemuan II	79
Tabel IV. 15 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	80

Tabel IV. 16 Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus II Pertemuan I	81
Tabel IV. 17 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	82
Tabel IV. 18 Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Siklus II Pertemuan II	83
Tabel IV. 19 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	84
Tabel IV. 20 Rekapitulasi Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Implementasi Norma Agama.....	33
Gambar II. 2 Implementasi Norma Kesusilaan.....	34
Gambar II. 3 Implementasi Norma Kesopanan.....	35
Gambar II. 4 Pelanggaran Norma Hukum.....	36
Gambar II. 5 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar III. 1 Bagan PTK Model Kurt Lewin.....	46
Gambar IV. 1 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus.....	55
Gambar IV. 2 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan I Dengan Materi Mengamati Aktivitas dan Lokasi Kejadian Pada Gambar Tentang Norma	58
Gambar IV. 3 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan II Dengan Materi Contoh-contoh Perilaku yang Sesuai Dengan Jenis Norma yang Ada	63
Gambar IV. 4 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan I Dengan Materi Contoh Hak dan Kewajiban Berdasarkan Jenis Norma yang Ada	68
Gambar IV. 5 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan I Dengan Materi Macam-macam Norma, Hak, dan Kewajiban Di Rumah dan Sekolah	73
Gambar IV. 6 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	77
Gambar IV. 7 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II ...	79
Gambar IV. 8 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I ...	81
Gambar IV. 9 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II ..	83
Gambar IV. 10 Diagram Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	101
Lampiran 2 Time Schedule Penelitian.....	130
Lampiran 3 Angket Minat Belajar Siswa.....	131
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	133
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	134
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	136
Lampiran 7 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus.....	138
Lampiran 8 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	140
Lampiran 9 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	142
Lampiran 10 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	144
Lampiran 11 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	146
Lampiran 12 Rekapitulasi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	148
Lampiran 13 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	150
Lampiran 14 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	152
Lampiran 15 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siiklus II Pertemuan I.....	154
Lampiran 16 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II.....	156
Lampiran 17 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	158
Lampiran 18 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	160
Lampiran 19 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	162
Lampiran 20 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	164
Lampiran 21 Dokumentasi	166
Lampiran 22 Lembar Validasi Modul Ajar	
Lampiran 23 Surat Validasi Modul Ajar	
Lampiran 24 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa	
Lampiran 25 Surat Validasi Angket Minat Belajar Siswa	
Lampiran 26 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru	
Lampiran 27 Surat Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru	
Lampiran 28 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	
Lampiran 29 Surat Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	
Lampiran 30 Surat Izin Riset	
Lampiran 31 Surat Keterangan Pelaksanaan Riset	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Dengan ilmu pengetahuan, manusia mampu menjawab tantangan dan tuntutan permasalahan, baik dalam bentuk nilai jasmani maupun rohani. Pendidikan menjadi tiang tombak perjuangan yang berperan dalam pembentukan perubahan berpikir yang berpengaruh pada perkembangan dan kemajuan Nusa dan Bangsa.

Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan adanya tujuan pendidikan diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa agar menjadi generasi penerus yang berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa yang merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.¹ Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diselenggarakanlah suatu bentuk pendidikan berstatus formal yang terarah dan berjenjang. Sekolah sebagai sarana pengembangan pendidikan formal memberikan berbagai jenis subjek pengetahuan yang disebut dengan mata pelajaran, salah satunya ialah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Winarno, Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter bangsa melalui pemahaman dan

¹ Agni, *A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum* (Malang: UB Press, 2010).

pengamalan nilai-nilai Pancasila, konstitusi, dan identitas nasional. Mata pelajaran ini dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan, dan untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, memiliki semangat kebangsaan, dan cinta tanah air. Pendidikan Pancasila memiliki tiga komponen pendidikan kewarganegaraan yang baik, yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*).² Menurut Cogan, Pendidikan Kewarganegaraan atau yang sekarang dikenal dengan Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran secara formal maupun informal yang berlangsung di keluarga, organisasi keagamaan, organisasi kemasyarakatan, media, dan lain sebagainya yang membantu membentuk totalitas warga negara.³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang berorientasi dengan nilai-nilai Pancasila untuk membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab, memahami aturan, hak dan kewajiban, serta nasionalisme tinggi.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengandung banyak teori dan normatif, sehingga potensi untuk menghafal sangat besar. Pada saat membawakan pelajaran ini, tidak sedikit guru yang

² Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, dan Penilaian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022). hlm. 19.

³ Isnawan Dwi Purwanto, *Pendidikan Kewarganegaraan; Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan* (Surakarta: Citra Sains Surakarta, 2018). hlm.54.

menggunakan metode ceramah. Hasilnya, banyak siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila minat belajar siswa tergolong rendah.

Dewey dalam bukunya *Interest and Effort in Education* menyatakan bahwa minat adalah suatu kondisi internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas atau objek karena aktivitas atau objek tersebut memiliki nilai pribadi dan relevansi bagi individu tersebut.⁴ Sedangkan Slameto mengartikan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau memaksa. Minat belajar berarti adanya rasa senang dan tertarik terhadap kegiatan belajar, sehingga siswa akan berusaha untuk terus belajar tanpa merasa terbebani.⁵ Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar merupakan kecenderungan hati yang memotivasi seseorang untuk terlibat aktif dalam suatu hal atau aktivitas yang disebabkan oleh ketertarikan dan perasaan senang terhadap kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 01 Oktober 2024 di kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal tersebut terlihat dari gejala-gejala, seperti terdapat siswa yang tidak memiliki rasa senang saat mengikuti pembelajaran, tidak memiliki ketertarikan

⁴ John Dewey, *Interest And Effort in Education* (Cambridge, USA: Houghton Mifflin Company, 1913).

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

terhadap penjelasan guru, tidak terlibat atau memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran, tidak memiliki motivasi saat proses pembelajaran, dan siswa lebih memilih ribut, mengobrol dan bermain-main dengan temannya.⁶ Hal tersebut disebabkan karena mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki banyak materi abstrak dan kemudian guru hanya mengajar dengan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa. Dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang ditemukan di antaranya: 1) Siswa merasa jenuh, motivasi dan minat belajarnya kurang terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, 2) Siswa ribut, mengobrol, dan bermain-main ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung, 3) Guru hanya mengajar dengan metode konvensional serta kurang menerapkan model pembelajaran. Selain itu, data hasil nilai siswa juga rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas V. Data hasil nilai Mid Semester Ganjil siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I. 1
Persentase Hasil Nilai Mid Semester Ganjil Siswa Kelas V⁷

No	Tahun Ajaran 2024/2025	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Persentase
1	Mid Semester Ganjil	V	<75	20	80 %
			≥75	5	20 %
Jumlah Total				25	100 %

(Sumber: Wali Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama)

⁶ Peneliti, "Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN NO. 100613 Pasar Lama pada tanggal 1 Oktober 2024 Pukul 08.30 WIB" (Tapanuli Selatan, 2024).

⁷ Aprida, "Wawancara Wali Kelas V SDN 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Tanggal 1 Oktober 2024 Pukul 09.00 WIB" (Tapanuli Selatan, 2024).

Berdasarkan persentase hasil nilai di atas, menunjukkan bahwa 80% hasil nilai mid semester di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data tersebut menguatkan bahwa minat belajar siswa tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Model pembelajaran adalah gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks yang di dalamnya terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya.⁸ Model pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Model pembelajaran yang sesuai dengan siswa SD di antaranya model pembelajaran yang mengedepankan partisipasi siswa, mengintegrasikan unsur permainan, bekerja dalam tim, turnamen, dan penghargaan di dalamnya, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Unsur-unsur tersebut terdapat pada komponen model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap, dkk pada tahun 2024 telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang.⁹ Selanjutnya, secara lebih mendalam penelitian yang dilakukan

⁸ Hanna Sundari, "Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/ Asing," *Jurnal Pujangga 1* (2023): hlm. 109.

⁹ Nurhabibah Harahap, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang," *Jurnal Inspirasi Pendidikan 2*, no. 4 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1030>.

oleh Pratiwi, dkk pada tahun 2023 menegaskan bahwa pembelajaran dengan metode permainan yang ada pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menimbulkan perasaan senang bagi siswa karena berbagai aktivitas yang ada dalam permainan, perasaan senang yang timbul merupakan wujud dari minat belajar siswa.¹⁰

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran berbasis pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward.¹¹ Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin tim mereka. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa belajar lebih santai. Selain itu, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar.¹² Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan berbeda.¹³

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

¹⁰ Mega Pandu Pratiwi, dkk., “Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023), <https://doi.org/10.35931.am.v7iA.2724>.

¹¹ Maulana Arafat Lubis, dkk., *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI* (Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022). hlm.73

¹² I Kadek Dwi Oktayana Mahardika dan Made Putra, “Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning,” *International Journal of Elementary Education* 4, no. 3 (2023):hlm.301, <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25956>.

¹³ Uswatun Hasanah, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa,” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2024): hlm. 104–111, <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan, yaitu:

1. Siswa merasa jenuh karena Guru hanya mengajar dengan metode konvensional serta kurang menerapkan model pembelajaran yang mengakibatkan siswa ribut, mengobrol, dan bermain-main ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung
2. Minat belajar siswa masih rendah terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan.

D. Batasan Istilah

Adapun batasan istilah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Menurut Shoimin, model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan

mengandung unsur permainan serta penguatan.¹⁴ Sedangkan dalam penelitian ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen permainan akademik antar tim yang setara, dengan jumlah anggota 5-6 siswa heterogen dalam satu tim dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memerintah, yang menekankan aspek sukarela dan perasaan positif dalam belajar. Minat belajar adalah dorongan batin yang tumbuh dari siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar”.¹⁵ Sedangkan dalam penelitian ini, minat belajar adalah kecenderungan hati yang memotivasi seseorang untuk terlibat aktif dalam suatu hal atau aktivitas yang disebabkan oleh ketertarikan dan perasaan senang terhadap kegiatan belajar.

3. Pendidikan Pancasila

Menurut Lubis, dkk, Pendidikan Pancasila adalah pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia sebagaimana tertuang di dalam Pancasila.¹⁶ Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam penelitian ini Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berorientasi dengan nilai-

¹⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, pertama (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014). hlm. 203.

¹⁵ Nursalma Alya dan Pujiastuti Heni, “Pengaruh Waktu Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2023): hlm. 118.

¹⁶ Lubis, Hamidah, dan Azizan, *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. hlm. 20.

nilai Pancasila, bertujuan membentuk warga negara yang bertanggung jawab, paham hak, kewajiban, dan norma, demokratis, serta nasionalis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya yang dimaksud dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah penerapan model kooperatif berbasis turnamen akademik antar tim yang setara dengan jumlah anggota 5-6 siswa heterogen dalam satu tim dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan?
2. Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Menganalisis peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

2. Untuk menganalisis dan mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dewey dalam bukunya *Interest and Effort in Education* menyatakan bahwa minat adalah suatu kondisi internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas atau objek karena aktivitas atau objek tersebut memiliki nilai pribadi dan relevansi bagi individu tersebut. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan penuh pada proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pandangan Dewey bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Slameto mengartikan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau memaksa.

Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan, siswa belajar melalui kegiatan kolaboratif, permainan, turnamen, dan rekognisi tim, yang semuanya meningkatkan ketertarikan dan rasa suka siswa terhadap pembelajaran. Di mana siswa tertarik dan termotivasi untuk memenangkan turnamen demi mendapatkan hadiah tim di akhir pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa metode yang meningkatkan rasa suka dan ketertarikan siswa pada pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dengan menghadirkan upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini dikembangkan melalui modifikasi atas dasar teori belajar konstruktivisme serta didukung oleh perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk membangun pemahamannya secara aktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Bagi Guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung terkait bagaimana meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga minat belajar siswa meningkat khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Siswa

Bagi Siswa, penelitian ini membangkitkan stimulus dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

c. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, penelitian ini merupakan prasarana untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi prasarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dan sebagai bekal profesionalitas.

H. Indikator Tindakan

Adapun indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini yaitu berdasarkan peningkatan yang signifikan secara statistik pada rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 83 dan rata-rata nilai lembar observasi sebesar 71.¹⁷

¹⁷ Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, 2022.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif berbentuk tim yang mengandung permainan, dan turnamen. Menurut Shoimin, pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, beliau berpendapat bahwa model tersebut melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam model ini digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain.¹ Sedangkan dalam penelitian ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen permainan akademik antar tim yang setara, dengan jumlah anggota 5-6 siswa heterogen dalam satu tim dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya.

¹ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. hlm. 203

b. Komponen-komponen *Teams Games Tournament*

Shoimin membagi komponen-komponen *Teams Games Tournament* ke dalam lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), *Games*, *Tournament*, dan *Team Recognize* (penghargaan kelompok).²

Adapun komponen-komponen *Teams Games Tournament*, yaitu:

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat *games*, karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

2) *Teams* (kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota tim agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

3) *Games* (permainan)

Games terdiri dari soal-soal yang dirancang untuk menguji

² Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. hlm. 204.

pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa yang menjawab benar soal akan mendapat skor.

4) *Tournament* (turnamen)

Setiap meja-meja turnamen terdiri atas perwakilan dari kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara. Setiap siswa akan bertanding dengan siswa lainnya yang ada pada meja turnamen yang sama dan mengambil kartu yang berisi pertanyaan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan poin. Turnamen ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan untuk turut berkontribusi terhadap timnya.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok),

Rekognisi tim diperoleh dari skor yang diperoleh setiap anggota tim pada turnamen. Tim yang memperoleh total skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.³

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* meliputi:

- 1) Penyajian Kelas, yaitu guru menyampaikan materi kepada siswa. Tahap ini diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar kelompok. Tujuan utamanya yaitu pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap

³ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Kedua (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). hlm. 122-123.

ini, guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai, yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok.⁴

- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), yaitu siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil heterogen dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama. Pada tahap ini siswa didorong untuk menjadi tutor sebaya bagi temannya yang kurang mampu, kemudian guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa.
- 3) Permainan (*games*), yaitu siswa memainkan permainan yang telah disiapkan guru yang berkaitan dengan materi pelajaran berupa kuis, teka-teki, atau simulasi. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa. Permainan tersebut dimainkan pada meja-meja turnamen.
- 4) Pertandingan (*tournament*), yaitu siswa akan duduk pada meja-meja turnamen berisikan perwakilan dari tiap kelompok dengan kemampuan yang relatif sama yang akan diberikan tugas berupa kartu-kartu soal atau sebagainya untuk dikerjakan. Setiap kartu soal memiliki poinnya masing-masing dan setiap siswa harus mengerjakan sebanyak mungkin soal agar memperoleh poin yang banyak.

⁴ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Kedua (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). hlm. 148.

- 5) Penghargaan kelompok (rekognisi tim), yaitu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan poin paling banyak pada permainan ini.⁵

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Terdapat kelebihan dari *Teams Games Tournament* yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan *games* atau turnamen. Ciri khas yang membedakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen, dan dengan adanya turnamen diharapkan dapat menumbuhkan sportivitas siswa dan motivasi siswa meningkat untuk berusaha lebih baik lagi. Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan sedikit waktu, dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.⁶

⁵ Shilphy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran*, pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2020). hlm. 57

⁶ Shilphy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran*,. hlm. 58-59.

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Terdapat kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

- 1) membutuhkan alokasi waktu yang banyak, terutama dalam tahap pembentukan tim dan pelaksanaan permainan
- 2) Sulitnya membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen dalam hal kemampuan akademik dapat menjadi tantangan
- 3) Permainan yang kurang terkontrol, jika tidak dikelola dengan baik, permainan dalam TGT dapat mengakibatkan kegaduhan dan sulit dikendalikan oleh guru.⁷

f. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan konsep umum yang menjelaskan bagaimana manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku baru. Teori belajar menggambarkan proses internal dan eksternal yang terjadi ketika seseorang belajar. Menurut Vygotsky, konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada pengaruh budaya dan sejarah pengalaman siswa. Beliau berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung, dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa. Jadi, belajar merupakan suatu proses

⁷ Oktayana Mahardika dan Putra, "Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning."

pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan oleh si pelajar. Pelajar harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.⁸ Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam penelitian ini teori belajar konstruktivisme didefinisikan sebagai teori belajar yang memandang penuh proses siswa sebagai pemeran utama dalam pengonstruksian/pembentukan pengetahuan dan pengalaman belajar pribadi mereka melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam artian, siswa adalah arsitek dari pemahaman mereka sendiri di mana mereka diberi kesempatan untuk menjelajahi, bertanya, berinteraksi, dan merefleksikan untuk membangun pengetahuan bermakna bagi diri mereka sendiri. Semakin banyak siswa berinteraksi dengan obyek dan lingkungan pada saat proses pembelajaran, maka pengetahuannya dan pemahamannya tentang pelajaran tersebut akan meningkat dan lebih rinci.

Paradigma konstruktivisme memandang siswa sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengonstruksi pengetahuan yang baru. Apabila guru bermaksud untuk mentransfer konsep, ide, dan pengetahuannya tentang sesuatu kepada siswa, pentransferan itu akan diinterpretasikan dan dikonstruksikan oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri. Misalnya dengan melihat,

⁸ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Modul Teori Belajar*, pertama (Indramayu: Penerbit Adab, 2021). hlm. 19.

mendengar, membau, atau merasakan, siswa dapat mengetahui sesuatu. Jadi, segala perlengkapan seperti media, dan fasilitas lainnya disediakan guru untuk membantu pengonstruksian tersebut. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa hakikatnya kendali belajar sepenuhnya ada pada siswa termasuk motivasi dan minat belajar siswa. Motivasi dan minat belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberikan tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Teori belajar konstruktivisme memiliki kaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, hal tersebut berdasarkan pada prinsip-prinsip Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky sejalan dengan komponen model pembelajaran *Teams Games Tournament*.⁹

Adapun prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme, yaitu:

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri; siswa adalah pembangun aktif pengetahuan mereka sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses ini, bukan sebagai pemberi informasi tunggal.
- 2) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar; siswa secara aktif membangun makna dan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Mereka tidak

⁹ Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, dan Sukatin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2022). hlm. 78.

hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

- 3) Murid aktif mengonstruksi secara terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah; pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial menjadi dasar penting dalam pembentukan pengetahuan. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman siswa.
- 4) Guru sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar; guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan mereka. Guru menyediakan sumber belajar, memotivasi siswa untuk bertanya dan mengeksplorasi, serta membimbing mereka dalam memecahkan masalah.
- 5) Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa
- 6) Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pertanyaan
- 7) Mencari dan menilai pendapat siswa
- 8) Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi tanggapan siswa.¹⁰

Sementara itu, adapun komponen-komponen model pembelajaran

Teams Games Tournament, antara lain:

- 1) Penyajian kelas
- 2) *Teams* (kelompok)

¹⁰ Zulqarnain, dkk., *Psikologi Pendidikan*. hlm. 74.

- 3) *Games* (permainan)
- 4) *Tournament* (turnamen)
- 5) *Team Recognize* (rekognisi tim).¹¹

Berdasarkan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme dan komponen-komponen model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut, membuktikan bahwa adanya keterkaitan antara teori belajar konstruktivisme dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Minat Belajar

a. Pengertian minat

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. John Dewey menyatakan bahwa minat adalah suatu kondisi internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas atau objek tersebut yang memiliki nilai pribadi dan relevansi bagi individu tersebut.¹² Berdasarkan perspektif dari Rahmat, minat siswa adalah kecenderungan siswa terhadap objek atau suatu kegiatan, baik pelajaran maupun kegiatan lain di sekolah, yang digemari dan disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, serta keaktifan dalam melaksanakannya.¹³ Slameto mengartikan minat sebagai rasa suka dan

¹¹ Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. hlm. 203.

¹² John Dewey, *Interest And Effort in Education* (Cambridge, USA: Houghton Mifflin Company, 1913). hlm. 3-5.

¹³ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan, Pertama* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). hlm. 162

ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau memaksa.¹⁴ Berdasarkan beberapa pandangan ahli tersebut, minat belajar pada penelitian ini didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang disebabkan oleh ketertarikan dan perasaan senang sehingga memotivasi seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

b. Unsur-unsur Minat Belajar

1) Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Wasti Sumanto berpendapat bahwa “perhatian adalah pemusatan tenaga dan kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas”.¹⁵

2) Perasaan

Unsur selanjutnya yaitu perasaan siswa terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Perasaan senang menjadi unsur penting bagi Siswa ketika pembelajaran. Apabila siswa memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran tanpa ada perasaan terpaksa, maka siswa tersebut akan mempelajarinya terus menerus.

3) Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin “*movere*”, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Motivasi dijelaskan

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. hlm. 180.

¹⁵ Wasti Sumanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2014). hlm. 114

sebagai suatu tendensi seorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.¹⁶

c. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar

Adapun faktor yang memengaruhi minat belajar menurut Totok Susanto, sebagai berikut:

1) Memotivasi dan cita-cita

Motivasi dan cita-cita adalah bahan bakar yang mendorong siswa untuk antusias dan tekun.

2) Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan paling berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Dukungan emosional dari keluarga seperti kasih sayang, perhatian, dan rasa aman, akan menjadi fondasi bagi perkembangan motivasi dan minat belajar anak.

3) Peranan Guru

Guru memegang peranan yang krusial dalam pembentukan dan pemeliharaan minat belajar siswa karena interaksi mereka terjadi secara langsung dan intensif di dalam kelas. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi siswa.

¹⁶ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Kedua (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2017). hlm. 319.

4) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, karena untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, serta memfasilitasi proses pembelajaran sehingga efektif, maka diperlukan sarana dan prasarana.

5) Teman pergaulan

Teman bergaul berpengaruh penting terhadap minat belajar karena manusia cenderung dipengaruhi oleh norma dan nilai-nilai kelompok tempat berinteraksi. Jika seseorang bergaul dengan teman-teman yang memiliki motivasi dan minat belajar tinggi, maka seseorang tersebut akan cenderung mengikuti teman-temannya tersebut. Sebaliknya, jika seseorang bergaul dengan teman-teman yang motivasi dan minat belajarnya rendah pada kegiatan belajar, maka minat belajar seseorang tersebut bisa ikut menurun.

6) Mass media

Mass media atau media massa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar seseorang. Media massa sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang luas yang menyajikan berita atau konten menarik dan interaktif yang menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. Contoh media massa, seperti TV, internet, radio, surat kabar, majalah, dan platform media sosial.¹⁷

¹⁷ AM Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, IV (Jakarta: CV. Rajawali, 2015). hlm. 115.

Namun, penting untuk diingat bahwa pengaruh media massa tidak selalu positif. Konten yang tidak mendidik dapat menghambat minat belajar siswa.

d. Fungsi minat belajar

Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan¹⁸. Adapun fungsi minat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.¹⁹

e. Upaya meningkatkan minat belajar

Peningkatan minat belajar siswa perlu diperhatikan, upaya peningkatan tersebut berupa dukungan dari keluarga, pendidik dan lingkungan. Menurut Baharuddin dan Wahyuni dalam buku teori belajar dan pembelajaran, berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa yaitu dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain

¹⁸ Deby Kurnia Dewi, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2024). hlm. 135.

¹⁹ Ina Magdalena, dkk., *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*, pertama (Jawa Barat: CV Jejak, 2021). hlm. 213.

belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif.²⁰ Sedangkan dalam penelitian ini, untuk meningkatkan minat belajar yaitu dengan cara menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menantang, yang membangkitkan gairah siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran tersebut, seperti halnya menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

f. Indikator minat belajar

Indikator minat belajar siswa merupakan alat ukur yang digunakan dalam melakukan proses mencapai tujuan pada pembelajaran. Indikator tidak hanya menjelaskan tentang suatu keadaan menyeluruh, akan tetapi dapat memberikan berupa petunjuk atau suatu perkiraan yang dapat mewakili keadaan siswa tersebut. Akirim dalam bukunya menjelaskan bahwa dimensi dan indikator minat belajar mengandung tiga unsur, yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Dari tiga unsur tersebut dipecah menjadi beberapa indikator minat belajar di antaranya:

- 1) keinginan
- 2) perasaan
- 3) perhatian
- 4) giat belajar

²⁰ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, pertama (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2015). hlm. 29-30.

- 5) perasaan tertarik
- 6) mengerjakan tugas
- 7) menaati peraturan.²¹

Adapun indikator minat belajar yang digunakan pada penelitian ini merupakan pengembangan dari dimensi minat belajar menurut pendapat ahli di atas diantaranya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar.

- 1) Perasaan senang

Perasaan adalah bentuk penilaian dari jiwa yang disertai oleh sensasi fisik yang tingkat penilaiannya bervariasi. Perasaan merupakan fungsi jiwa yang dapat mempertimbangkan dan mengukur sesuatu berdasarkan rasa senang dan tidak senang. Ketika siswa melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dialaminya di sekolah, penilaian tersebut akan menghasilkan nilai berupa positif dan negatif. Nilai positif akan menimbulkan minat siswa terhadap kegiatan belajar. Sedangkan nilai negatif akan menimbulkan hambatan dalam belajar, karena tidak adanya dukungan dari aspek minat siswa tersebut. Adapun jumlah pernyataan yang dicantumkan pada indikator minat aspek perasaan senang di dalam angket minat belajar yaitu dua pernyataan positif dan dua pernyataan negatif.

²¹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, I (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021). hlm. 42.

2) Ketertarikan

“Minat sangat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang cenderung atau tertarik pada suatu hal yang dirangsang oleh keinginan itu sendiri”.²² Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tertarik terhadap pembelajaran yang diajarkan. Adapun jumlah pernyataan yang dicantumkan pada indikator minat aspek ketertarikan di dalam angket minat belajar yaitu dua pernyataan positif dan dua pernyataan negatif.

3) Keterlibatan

Keterlibatan dalam belajar merupakan partisipasi aktif pada setiap kegiatan pembelajaran dan menjadi faktor pendorong yang menyebabkan Siswalebih mudah mengingat informasi, dan lebih mudah berkolaborasi dengan teman sejawat serta dapat mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi. Adapun jumlah pernyataan yang dicantumkan pada indikator minat aspek keterlibatan di dalam angket minat belajar yaitu dua pernyataan positif dan dua pernyataan negatif.

4) Motivasi belajar

Zulqarnain dkk, dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Pendidikan” berpendapat bahwa motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan siswa untuk belajar.²³

²² Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, hlm. 42.

²³ Zulqarnain, Al-Faruq, dan Sukatin, *Psikologi Pendidikan*. hlm. 35.

Sedangkan peneliti berpendapat bahwa motivasi adalah daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek sehingga memunculkan minat untuk melakukan hal tertentu demi mencapai suatu tujuan. Adapun jumlah pernyataan yang dicantumkan pada indikator minat aspek motivasi belajar di dalam angket minat belajar yaitu dua pernyataan positif dan dua pernyataan negatif.

g. Hubungan model pembelajaran dengan minat belajar

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, pendidik harus melakukan segala upaya dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu faktor keberhasilan adalah pendidik dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran juga ditunjukkan dengan siswa memahami materi yang diajarkan. Pendidik harus semaksimal mungkin meningkatkan kompetensi siswa, sebab dengan meningkatnya kompetensi siswa juga akan meningkatkan minat belajarnya. Nila, dkk berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh yang signifikan.²⁴ Oleh karena itu, memilih model, metode, dan teknik yang sesuai, akan memengaruhi minat belajar siswa. Salah satunya dengan cara melibatkan siswa dalam pembelajaran, memberi ruang bagi siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran, dan menjadikan

²⁴ Nila Roudlotul Jannah, Herfa Maulina Dewi Soewardini, dan Nurul Aini, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal of Education and Pedagogy* 1, no. 2 (2024).

pembelajaran berpusat pada siswa, serta proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan *games* atau turnamen.²⁵ Hal tersebut ada dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang juga berkaitan dengan konsep/teori belajar konstruktivisme.

Keterkaitan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan teori belajar konstruktivisme, menguatkan bahwa melalui interaksi aktif, kolaborasi, penyajian materi dalam konteks permainan yang menarik, dan kombinasi antara kerja sama tim dan turnamen yang sehat yang memberdayakan siswa untuk mengonstruksi/membangun pemahaman mereka secara aktif, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan mengalami peningkatan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pendapat Nila, dkk bahwa “penerapan model pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh signifikan”, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Pendidikan Pancasila

Pada hakikatnya Pendidikan Pancasila adalah ujung tombak untuk membangun karakter bangsa. Menurut perspektif dari Lubis, dkk, yang tertuang dalam buku yang berjudul “Model-model Pembelajaran PPKn”,

²⁵ Ngurah Agung Anak Yuliawati, “Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): hlm. 356–364, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

mereka berpendapat bahwasanya Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia sebagaimana tertuang di dalam Pancasila.²⁶ Sedangkan dalam penelitian ini, Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang berorientasi dengan nilai-nilai Pancasila untuk membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab, memahami aturan/norma, memahami hak dan kewajiban, serta memiliki rasa nasionalisme tinggi.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menjelaskan bahwasanya Pancasila merupakan pencerminan jiwa kebangsaan Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sangatlah luhur, sehingga nilai-nilai Pancasila dijadikan landasan dasar, serta motivasi atas segala perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kenegaraan. Pancasila bersifat subjektif, artinya bahwa nilai-nilai Pancasila itu melekat pada pembawa dan pendukung nilai Pancasila itu sendiri, yaitu masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.²⁷

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat materi "Macam-macam Norma dalam Kehidupanku". Norma merupakan seperangkat aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat empat norma yang berlaku di Indonesia, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Keempat norma tersebut berisi petunjuk, cara kehidupan, tata krama, dan

²⁶ Lubis, Hamidah, dan Azizan, *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. hlm. 20.

²⁷ Maulana Arafat Lubis, dkk., *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI; Buku Ajar Untuk PGSD/PGMI*, pertama (Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022). hlm. 190.

pedoman bertingkah laku bagi manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.²⁸

a. Norma agama

Norma agama adalah seperangkat aturan yang bersumber dari kitab suci berisi perintah, larangan, dan anjuran Tuhan Yang Maha Esa. Norma agama merupakan peraturan yang bersifat mutlak dan tidak dapat ditawar dan diubah ukurannya karena bersumber dari Tuhan. Contoh pelaksanaan norma agama seperti melaksanakan ibadah sesuai dengan ajaran agamanya, toleransi beragama, menjalankan segala perintah dan meninggalkan segala larangan Tuhan. Melanggar norma agama adalah perbuatan dosa sehingga pelaku pelanggarannya akan mendapatkan sanksi siksaan di neraka.



Gambar II. 1 Implementasi Norma Agama

²⁸ Adi Darma Indra, dkk., *Pendidikan Pancasila*, pertama (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). hlm. 150.

b. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah norma yang bersumber dari hati nurani manusia. Norma kesusilaan merupakan bagian dari norma dan peraturan yang tidak tertulis dan pelaksanaannya berdasarkan hati nurani. Contoh norma kesusilaan yaitu membantu orang lain, tidak mencuri milik barang oranglain,bersikap jujur, dan sebagainya. Contoh pelanggaran norma kesusilaan yaitu berbohong, menipu, melakukan pelecehan(berkata kasar/buruk), berperilaku tidak sopan di depan umum, tidak menepati janji, menyebarkan fitnah/gosip, perjudian, perselingkuhan, dsb. Norma kesusilaan memiliki sanksi atau ancaman hukuman bagi yang melanggar norma tersebut, namun sanksinya bukan merupakan sanksi yang bersifat tertulis. Hukumannya bersifat individual saja, seperti merasa was-was, gelisah, dan menyesali perbuatan bahkan mendapatkan perilaku pengucilan dari lingkungan atau warga.



Gambar II. 2 Implementasi Norma Kesusilaan

c. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah norma yang bersumber dari kebiasaan dan tata cara hidup masyarakat yang menjadi pedoman berperilaku manusia. Norma kesopanan bersifat relatif, artinya pengertian norma kesopanan berbeda di setiap tempat, dan jangka waktu. Contoh norma kesopanan antara lain: bertutur kata yang sopan dan tidak menyakiti perasaan seseorang, menghormati orang lain yang lebih tua atau yang dituakan,



Gambar II. 3 Implementasi Norma Kesopanan

dsb. Contoh pelanggaran norma kesopanan, antara lain: meludah di sembarang tempat, berbicara kasar atau tidak sopan, tidak menghargai antrian, memakai pakaian tidak pantas di acara formal, dsb. Sanksi norma ini yaitu, dicemooh atau dikucilkan orang lain.

d. Norma Hukum

Norma Hukum adalah seperangkat aturan yang mengikat seluruh warga negara serta bersumber dari peraturan perundang-undangan yang

berlaku dan bersifat memaksa sehingga perintah dan larangan dalam norma hukum harus ditaati oleh masyarakat serta memiliki sanksi yang tegas. Contohnya, wajib membayar pajak, menaati rambu lalu lintas, dsb. Contoh pelanggaran norma hukum yaitu, tidak membayar pajak, menerobos lampu merah, mencuri, dsb. Contoh aturan yang telah ditetapkan dengan jelas beserta sanksi yang didapat jika melanggar yaitu pasal 362 KUHP menyatakan bahwa barangsiapa mengambil sesuatu atau Sebagian milik orang lain dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau denda paling banyak Rp. 900.000.²⁹



Gambar II. 4 Pelanggaran Norma Hukum

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka penelitian terdahulu yang berkenaan dengan judul penelitian ini adalah:

²⁹ Sri Redjeki Slamet, dkk., "Nilai dan Norma sebagai Dasar Membangun Karakter," *Jurnal Abdimas* 10, no. 1 (2024): hlm. 81–82.

1. Penelitian dari Nurhabibah Harahap, Deprizon, Wismanto, Radhiyatul Fithri, Salman, dan Sakban pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis *Liveworksheets* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah Kotapinang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari data pada siklus I aktivitas guru 81,25% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 71,25% berada pada kategori cukup dan minat belajar siswa 72,91% berada pada kategori cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan, aktivitas guru 96,25% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 91,25% berada pada kategori baik sekali dan minat belajar siswa 92,91% berada pada kategori baik sekali.³⁰
2. Penelitian dari Nila Roudlotul Jannah, Herfa Maulina Dewi Soewardini, dan Nurul Aini pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan kenaikan minat belajar, dilihat dari data pada siklus I yakni minat belajar 67,5% dan keterampilan kolaboratif 70,5%. Kemudian Meningkat pada siklus II yakni minat belajar 84,5% dan keterampilan kolaboratif 84,5%.³¹

³⁰ Harahap, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang.”

³¹ Jannah, Soewardini, dan Aini, “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.”

3. Penelitian dari Mega Pandu Pratiwi pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar Siswa mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*). Rata-rata minat belajar Siswa pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 81,5% dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 85,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.³²

Berikut adalah persamaan dan perbedaan penelitian yang akan dilaksanakan dengan penelitian-penelitian relevan yang telah dilaksanakan sebelumnya:

Tabel II. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian dari Nurhabibah Harahap, dkk, pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	a. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas b. Menggunakan variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	a. Meneliti minat belajar siswa di Kelas IV SD, sedangkan peneliti meneliti minat belajar siswa di kelas V SD b. Menggunakan instrumen penelitian observasi, wawancara dan

³² Pratiwi, dkk., “Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD.”

	Berbasis <i>Liveworksheets</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah Kotapinang”.	<p>c. Menggunakan variabel terikat yaitu meningkatkan minat belajar PKN</p> <p>d. Subjek penelitian yaitu siswa SD</p>	skala sikap (angket), sedangkan peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket, lembar observasi, wawancara, dokumentasi
2	Penelitian dari Nila Roudlatul Jannah, dkk, pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”	<p>a. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas</p> <p>b. Menggunakan variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i></p> <p>c. Menggunakan variabel terikat yaitu meningkatkan minat belajar siswa</p> <p>d. Subjek penelitian yaitu siswa SD</p>	<p>a. Meneliti minat belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD, sedangkan peneliti meneliti minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD</p> <p>b. Menggunakan instrumen pengumpulan data lembar observasi, sedangkan peneliti menggunakan angket, lembar observasi, wawancara dan dokumentasi</p> <p>c. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan kualitatif dan kuantitatif</p>
3	Penelitian dari Mega Pandu Pratiwi pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model	<p>a. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas</p> <p>b. Menggunakan variabel bebas yaitu penerapan</p>	a. Variabel terikat yaitu meningkatkan minat belajar Siswapada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD,

	TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD”.	<p>model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i></p> <p>c. Menggunakan variabel terikat yaitu meningkatkan minat belajar</p> <p>d. Subjek Penelitian yaitu siswa SD</p>	<p>sedangkan variabel terikat yang digunakan peneliti adalah meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD</p> <p>b. Menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, sedangkan peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket, lembar observasi, wawancara dan dokumentasi</p>
--	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah gambaran bagaimana cara kerja dan isi penelitian serta hal-hal apa saja yang akan dilakukan secara singkat dan jelas untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur proses penelitian. Dengan demikian, kerangka berpikir adalah skema penting yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian secara terstruktur, terarah, dan menghasilkan temuan yang valid. Berikut adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar II. 5 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara dari persoalan yang ada dalam penelitian, di mana jawaban tersebut masih bersifat teoritik. Fungsi utama dari hipotesis tindakan yaitu sebagai pedoman dalam memberikan arahan dan jalannya kegiatan penelitian. Hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN No. 100613 Pasar Lama, Kecamatan Batang Angkola, Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini dilakukan di kelas V dimulai dari tanggal 17 Juli s.d. 07 Agustus 2025, sebagaimana tercantum pada lampiran 2 (*Time Schedule* Penelitian).

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang datanya diperoleh langsung berdasarkan adanya perlakuan yang diberikan oleh seorang guru. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap selama proses penelitian, meminimalisir masalah-masalah yang dapat menghambat proses pencapaian tujuan pendidikan, dan peningkatan layanan profesional guru dalam mengorganisir proses pembelajaran di lapangan supaya tercapainya tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.¹ Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif berdasarkan jenis dan analisis yang dilakukan yaitu melalui lembar observasi dan angket. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi “Macam-macam Norma dalam kehidupanku”.

C. Latar dan Subyek Penelitian

¹ Fery Muhammad Firdaus, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*, oleh Alviana C (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).

Penelitian ini bertempat di SDN No. 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan, dan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama yang berjumlah 25 siswa, 13 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.²

Tabel III. 1
Jumlah Sampel Penelitian³

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	13
2	Perempuan	12
Total		25

(Sumber: Wali Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama)

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menilai keberhasilan atau ketidakberhasilan tindakan suatu pembelajaran. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Angket

Angket digunakan untuk pengambilan data penelitian tindakan tentang minat belajar siswa. Angket disusun untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar

² Peneliti, "Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN NO. 100613 Pasar Lama pada tanggal 1 Oktober 2024 Pukul 08.30 WIB."

³ Aprida., "Wawancara Wali Kelas V SDN 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan" (Tapanuli Selatan, 2024).

siswa.⁴ Angket dalam penelitian ini terdiri dari pernyataan positif dan negatif, dan memiliki rentang skor 1-5.

Tabel III. 2
Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Deskripsi	Nomor Butir		Jumlah butir
		Pernyataan		
		Positif	Negatif	
Perasaan senang	1. Pandangan/ pendapat siswa tentang pelajaran 2. Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran	1 dan 2	3 dan 4	4
Ketertarikan	1. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan 2. Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	7 dan 8	5 dan 6	4
Keterlibatan	1. Keaktifan selama belajar	9 dan 10	11 dan 12	4
Motivasi dalam belajar	1. Yang memotivasi siswa dalam belajar	13 dan 16	14 dan 15	4
Jumlah		9	7	16

2. Lembar Observasi

Observasi merupakan alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan.⁵ Yang akan diobservasi adalah aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru

⁴ Annisa Rizky Fadilla, dkk., "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data," *Mitita Jurnal Penelitian* I, no. 3 (2023): hlm. 41.

⁵ Dewi, *Psikologi Pendidikan*. hlm. 70.

selain pembelajaran pada setiap pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V.

3. Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.⁶

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian yaitu dengan menggunakan *handphone* dan lain sebagainya untuk mendokumentasikan segala bentuk aktivitas pada setiap tindakan/proses pembelajaran yang dijadikan sebagai bahan analisis.

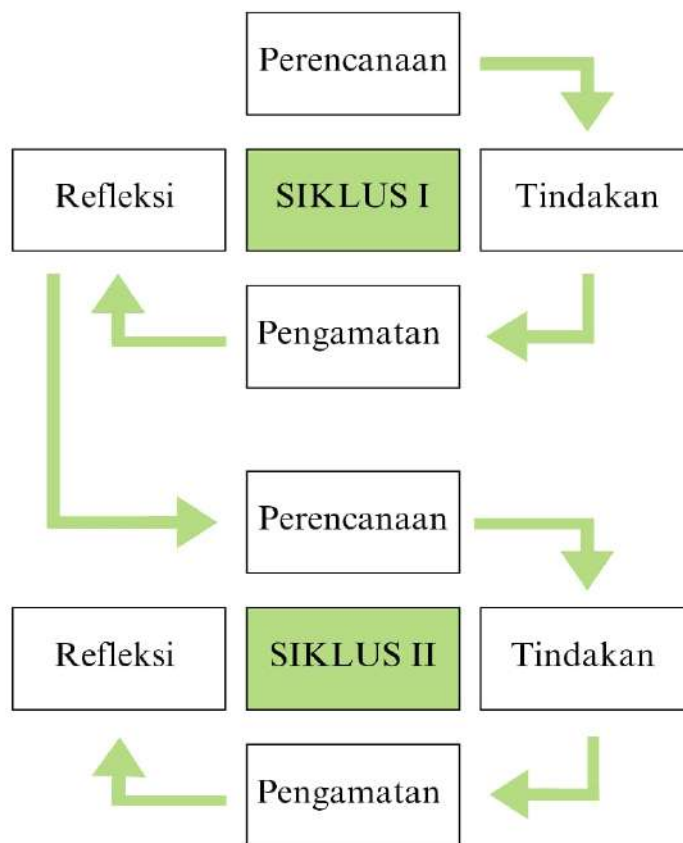
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Adapun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model menurut Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan model penelitian tindakan yang menjadi acuan awal bagi model-model lainnya dalam mengatasi permasalahan di kelas. Konsep Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*),
2. Tindakan (*acting*),
3. Pengamatan (*observing*), dan
4. Refleksi (*reflecting*).

⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan*, Revisi (Padangsidempuan: Citapustaka Media, 2016).

Keempat tahapan tersebut saling berhubungan, di mana setelah melaksanakan refleksi, dapat kembali ke perencanaan.⁷



Gambar III. 1 Bagan PTK Model Kurt Lewin

Berdasarkan tahapan di atas, dalam penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil maka akan dilanjutkan dengan siklus II, Prosedur penelitian ini menggunakan 4 tahap sebagai berikut:

⁷ Firdaus, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*.

1. Siklus I

Prosedur PTK ada empat kegiatan yang merupakan suatu siklus kegiatan. Empat kegiatan dideskripsikan berikut ini:

a. Perencanaan

Rencana tindakan merupakan tindakan yang tersusun harus prospektif dan memandang ke depan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan
- 2) Melakukan observasi awal di kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan
- 3) Menyusun Modul Ajar sebagai acuan untuk melakukan penelitian
- 4) Membuat lembar aktivitas bagi siswa dan guru
- 5) Membuat angket
- 6) Menentukan pokok bahasan yang akan dibahas. Materi pelajaran yang akan dibahas adalah materi “Macam-macam Norma dalam Kehidupanku”

b. Tindakan

Pada tahap tindakan (pelaksanaan) ini, semua rencana yang telah disusun direalisasikan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran.

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk

memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.⁸ Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang telah disediakan sebelumnya, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara objektif kondisi selama proses belajar mengajar dengan penerapan model *Teams Games Tournament* berlangsung. Aspek yang diamati yaitu guru dan siswa.

d. Refleksi

Refleksi mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis yang telah dicatat dalam observasi. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari observasi, guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Jika minat belajar belum menunjukkan peningkatan, maka akan dilanjutkan ke siklus II. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan pelaksanaan siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan setelah refleksi siklus I dilakukan, dan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II akan dihentikan apabila pencapaian hasil minat belajar dapat mencapai taraf optimal.

⁸ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, Kedua (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). hlm. 221.

F. Teknik Analisis Penelitian

Teknik analisis data tentang keterlaksanaan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan cara menghitung jumlah persentase keterlaksanaannya.

1. Teknik Analisis Data Angket

Data tentang minat dan tanggapan siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament* diambil dengan angket. Angket respon siswa dianalisis dengan cara menghitung dengan rata-rata keseluruhan skor, yang telah dibuat dengan model skala *likert*. Adapun kriteria penskoran seperti pada tabel berikut:

Tabel III. 3
Kriteria Penskoran Pernyataan Positif

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel III. 4
Kriteria Penskoran Pernyataan Negatif

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5
2	Tidak Setuju (TS)	4

3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Setuju (S)	2
5	Sangat Setuju (SS)	1

Dalam menentukan presentase minat belajar siswa baik perindikator maupun keseluruhan menggunakan rumus sebagai berikut:⁹

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Angka persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal (20 untuk perindikator dan 80 untuk keseluruhan)

Untuk mencari rata-rata dari minat belajar siswa, baik dari rata-rata perindikator maupun keseluruhan yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata hitung minat belajar

$\sum x_i$ = Jumlah nilai siswa (perindikator/keseluruhan)

n = Jumlah seluruh siswa

⁹ Harahap, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang."

Adapun kriteria minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel III. 5
Kriteria Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa¹⁰

Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa	Kategori	Predikat
91-100	sangat tinggi	A
83-90	tinggi	B
75-82	cukup	C
37-74	kurang	D
1-36	sangat kurang	E

2. Teknik Analisis Data Observasi

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas siswa dan guru, menggunakan teknik penskoran sebagai berikut:

Tabel III. 6
Kriteria Penskoran Observasi Aktivitas Guru & Siswa

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Untuk menghitung skor yang didapatkan, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:¹¹

¹⁰ Pratiwi, dkk., "Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD."

¹¹ Harahap, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang."

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Angka persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Dari hasil persentase yang didapatkan, dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa dan guru pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian melalui kriteria hasil persentase rata-rata nilai hasil observasi untuk siswa dan guru, sebagai berikut:

Tabel III. 7
Kriteria Perolehan Nilai Observasi¹²

Perolehan Nilai Observasi	Kriteria
81-100	Sangat baik
71-80	Baik
61-70	Cukup Baik
0-60	Kurang Baik

¹² Indonesia, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian dilaksanakan di SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan, tepatnya di kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa di antaranya 13 laki-laki dan 12 perempuan. Data yang dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, antara lain: angket minat belajar, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa yang sudah divalidasi, dibuktikan dengan surat validasi yang dikeluarkan oleh ahli di bidang tersebut.

Sebelum melakukan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, terlebih dahulu memberikan preangket kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan dan penilaian atas jawaban yang telah diisi oleh siswa pada angket minat belajar tersebut. Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian, didapati bahwa tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah di bawah kriteria dengan perolehan rata-rata nilai minat belajar sebesar 66 dengan kategori kurang.

Kegiatan mengajar materi yang abstrak pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru, mengakibatkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan pemicu rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan cara menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sebab, model pembelajaran tersebut mengedepankan partisipasi dan keterlibatan siswa, mengintegrasikan unsur permainan, bekerja dalam tim, turnamen, dan penghargaan di dalamnya, yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun analisis ketuntasan minat belajar siswa pada prasiklus berdasarkan data hasil preangket yang mana siswa terlebih dahulu mengisi angket minat belajar sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut data awal minat belajar siswa prasiklus siswa kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama:

Tabel IV. 1
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2	83-90	Tinggi	1	4%
3	75-82	Cukup	5	20%
4	37-74	Kurang	19	76%
5	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai tertinggi			83
	Nilai terendah			40
	Rata-rata nilai			66
	Kategori			Kurang

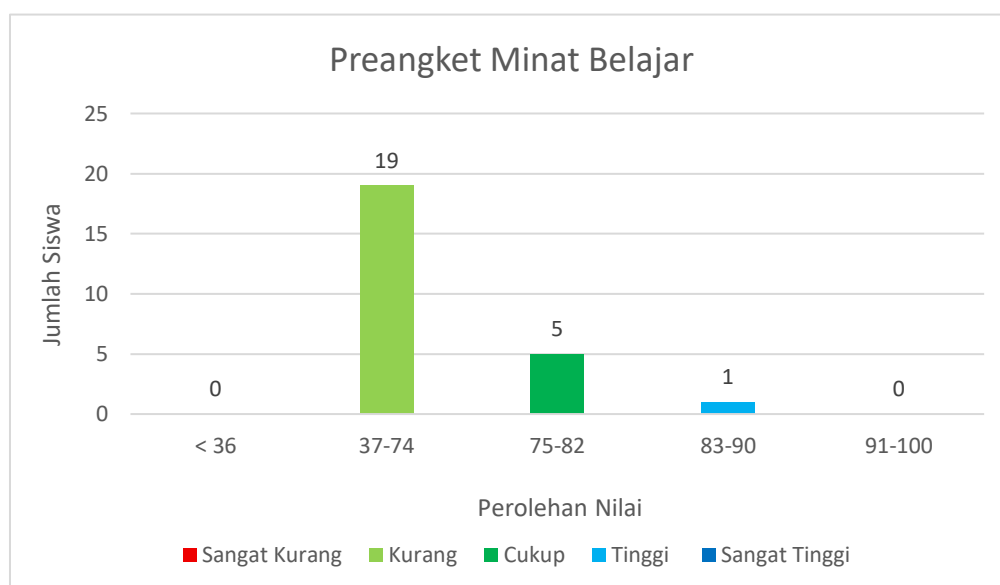
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi

sebanyak 4%, kategori cukup sebanyak 20%, kategori kurang sebanyak 76%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 80, nilai terendah sejumlah 40, dan rata-rata nilai sejumlah 66 dengan kategori kurang. Persentase hasil angket minat belajar siswa setiap indikator prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 2
Persentase Hasil Agket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Prasiklus

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan senang	68%
2	Ketertarikan	70%
3	Keterlibatan	65%
4	Motivasi belajar	61%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa pada indikator perasaan senang sebesar 68%, indikator ketertarikan sebesar 70%, indikator keterlibatan sebesar 65%, dan motivasi belajar sebesar 61%. Hasil preangket yang telah dianalisis dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 1 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan pada tahap prasiklus, selanjutnya diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan.

1. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus I pertemuan I dilakukan tindakan yang telah dirancang sesuai dengan modul ajar yang sudah divalidasi oleh dosen ahli.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Mengamati Aktivitas dan Lokasi Kejadiannya Pada Gambar Tentang Norma” dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa
- 4) Menyusun soal-soal *game* beserta kunci jawaban
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan pada tanggal 17 Juli 2025 selama dua jam pelajaran dengan materi macam-macam norma dalam kehidupanku dengan Aprida sebagai observer. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu, sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembukaan

- a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
- b) Guru mengajak siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
- d) Guru melakukan presensi siswa;
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- f) Apersepsi

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi kelas

- Guru menjelaskan cakupan materi dengan media pembelajaran;
- Siswa melakukan pengamatan pada media pembelajaran;

b) Belajar dalam *teams*

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5/6 orang yang sebelumnya diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran;
- Siswa menerima lembar kerja dari guru;
- Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja;

c) *Games*

- Guru mengarahkan aturan permainan;
- siswa melakukan permainan *question card*, yaitu mengamati gambar, kemudian menebak aktivitas dan lokasi terjadinya aktivitas pada gambar;

d) *Tournament*

- Setiap perwakilan kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja/tempat turnamen, kemudian menjawab soal di lembar kerja;

e) Rekognisi (penghargaan) tim

- Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
- Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen
- Guru memberikan *reward* kepada kelompok pemenang



Gambar IV. 2 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan I dengan Materi Mengamati Aktivitas dan Lokasi Kejadian Pada Gambar Tentang Norma

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;
- b) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;
- c) Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- d) Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdo'a

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disediakan sebelumnya. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Jumlah item	Total Skor	Nilai	Kategori	%
1	17	17	100	Sangat baik	100%

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru di atas, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 17 dengan persentase 100% pada kategori sangat baik.

Tabel IV. 4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah siswa	%
1	81-100	Sangat baik	2	8%
2	71-80	Baik	3	12%
3	61-70	Cukup baik	13	52%
4	0-60	Kurang baik	7	28%
	Nilai tertinggi			88,23
	Nilai terendah			52,94
	Rata-rata nilai			65,64
	Kategori			Cukup baik

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai aktivitas siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 8% siswa, kategori baik berjumlah 12% siswa, kategori cukup baik berjumlah 52% siswa, dan kategori kurang baik berjumlah 28% siswa. Dari perolehan nilai aktivitas siswa rata-rata nilai sejumlah 65,64 dengan kategori cukup baik. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa dan rata-rata nilai aktivitas siswa belum mencapai target pencapaian, maka dilanjutkan ke siklus I pertemuan II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus I pertemuan I belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa setiap indikator masih di bawah persentase 83% dan untuk keseluruhan sebesar 70,75. Kemudian rata-rata nilai lembar observasi aktivitas siswa sebesar 65,64. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 3 siswa, dan yang tidak mencapai sebanyak 22 siswa dengan klasifikasi 6 siswa pada kategori cukup dan 16 siswa pada kategori kurang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar yaitu kesulitan beradaptasi dengan kerja sama satu tim, sehingga mempengaruhi perasaan, ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi terhadap pembelajaran. Terlihat dari persentase nilai keempat indikator angket adalah di bawah 83%.

Dengan ditemukannya kendala pada siklus I pertemuan I, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan berupa melakukan

monitoring interaksi tim dan melakukan bimbingan, di mana guru akan mengamati dinamika tim dan segera intervensi jika terlihat siswa atau kelompok mengalami kesulitan pada saat pembelajaran.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Contoh-contoh Perilaku yang Sesuai dengan Jenis Norma yang Ada” dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa
- 4) Menyusun soal-soal *game* beserta kunci jawaban
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa

b. Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pembukaan
 - a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
 - b) Guru mengajak siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
 - g) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
 - h) Guru melakukan presensi siswa;
 - i) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;

j) Apersepsi.

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi kelas

- Guru menjelaskan cakupan materi dengan media pembelajaran;
- Siswa melakukan pengamatan pada media pembelajaran;

b) Belajar dalam *teams*

- Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5/6 orang yang sebelumnya diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran;
- Siswa menerima lembar kerja dari guru;
- Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja;

c) *Games*

- Guru mengarahkan aturan permainan;
- siswa melakukan permainan *question card*, yaitu mengamati dan mencocokkan aktivitas yang tertera pada soal ke dalam bentuk norma;

d) *Tournament*

- Setiap perwakilan kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja/tempat turnamen, kemudian menjawab soal di lembar kerja;

e) Rekognisi (penghargaan) tim

- Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;

- Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
- memberikan *reward* kepada kelompok pemenang;



Gambar IV. 3 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus I Pertemuan II dengan Materi Contoh-contoh Perilaku yang Sesuai dengan Jenis Norma yang Ada

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;
- b) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;
- c) Guru memberikan pesan moral kepada siswa;
- d) Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdo'a.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan

siswa yang telah disediakan sebelumnya. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

No	Jumlah item	Total Skor	Nilai	Kategori	%
1	17	17	100	Sangat baik	100%

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru di atas, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 17 dengan persentase 100% pada kategori sangat baik.

Tabel IV. 6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah siswa	%
1	81-100	Sangat baik	3	12%
2	71-80	Baik	4	16%
3	61-70	Cukup baik	15	60%
4	0-60	Kurang baik	3	12%
	Nilai tertinggi			88,23
	Nilai terendah			52,94
	Rata-rata nilai			70,35
	Kategori			Cukup Baik

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai aktivitas siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 12% siswa, kategori baik berjumlah 16% siswa, kategori cukup baik berjumlah 60% siswa, dan kategori kurang baik berjumlah 12% siswa. Dari perolehan nilai aktivitas siswa rata-rata nilai sejumlah 70,35

dengan kategori cukup baik. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa rata-rata nilai aktivitas siswa mengalami peningkatan. Namun, belum mencapai target pencapaian, maka dilanjutkan ke siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus I pertemuan II belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa setiap indikator masih di bawah persentase 83% dan untuk keseluruhan sebesar 74,95. Kemudian rata-rata nilai lembar observasi aktivitas siswa sebesar 70,34. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 3 siswa, dan yang tidak mencapai sebanyak 22 siswa dengan klasifikasi 9 siswa pada kategori cukup dan 13 siswa pada kategori kurang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar pada keempat indikator minat belajar yaitu kurangnya respon dan keaktifan beberapa orang siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan menitik beratkan tugas kelompok ke anggota kelompok yang pintar sehingga mengurangi motivasi ketertarikan dan keterlibatan terhadap pembelajaran.

Dengan ditemukannya kendala-kendala pada siklus I pertemuan II, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan dengan cara:

- 1) Memberikan penguatan mekanisme *individual improvement score* (skor peningkatan individu) dengan meyakinkan bahwa nilai dari usaha individu adalah yang akan dikonversi menjadi skor tim, sehingga siswa akan termotivasi.

- 2) Meningkatkan struktur interaksi dalam permainan dan turnamen pada penerapan model pembelajaran, sehingga setiap siswa akan merasa memiliki peran dan tanggung jawab.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, masih banyak siswa yang belum mengalami peningkatan minat belajar secara signifikan sesuai target. Maka, akan dilanjutkan ke siklus II.

1. Siklus II Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Contoh Hak dan Kewajiban Berdasarkan Jenis Norma yang Ada” dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa
- 4) Menyusun soal-soal *game* beserta kunci jawaban
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa

b. Tindakan

Adapun kegiatan yang harus dilakukan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pembukaan
 - a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;

- b) Guru mengajak siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
 - c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
 - d) Guru melakukan presensi siswa;
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
 - f) Apersepsi.
- 2) Kegiatan Inti
- a) Presentasi kelas
 - Guru menjelaskan cakupan materi dengan media pembelajaran;
 - Siswa melakukan pengamatan pada media pembelajaran;
 - b) Belajar dalam *teams*
 - Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5/6 orang yang sebelumnya diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran;
 - Guru menempelkan lembar kerja di papan tulis;
 - Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja;
 - c) *Games*
 - Guru menyampaikan aturan permainan;
 - siswa melakukan permainan *question card*, yaitu mengisi tabel pertanyaan di lembar kerja secara bergantian;
 - d) *Tournament*
 - Setiap perwakilan kelompok yang akan bertanding berada

di setiap tempat/barisan turnamen, kemudian menjawab soal di lembar kerja;

e) Rekognisi (penghargaan) tim

- Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
- Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen
- Guru memberikan *reward* kepada kelompok pemenang



Gambar IV. 4 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus II Pertemuan I dengan Materi Contoh Hak dan Kewajiban Berdasarkan Jenis Norma yang Ada

f) Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;
- Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;
- Guru memberikan pesan moral kepada siswa
- Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa'a

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disediakan sebelumnya. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 7
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

No	Jumlah item	Total Skor	Nilai	Kategori	%
1	17	17	100	Sangat baik	100%

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru di atas, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 17 dengan persentase 100% pada kategori sangat baik.

Tabel IV. 8
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah siswa	%
1	81-100	Sangat baik	17	68%
2	71-80	Baik	4	16%
3	61-70	Cukup baik	4	16%
4	0-60	Kurang baik	0	0%
	Nilai tertinggi			88,23
	Nilai terendah			70,58
	Rata-rata nilai			80,70
	Kategori			Baik

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai aktivitas siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 68% siswa, kategori baik berjumlah 16% siswa, kategori cukup baik berjumlah 4% siswa, dan kategori kurang baik berjumlah 0% siswa. Dari perolehan nilai aktivitas siswa rata-rata nilai sejumlah 80,70 dengan kategori baik. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa belum mencapai target pencapaian yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 83 dan rata-rata nilai aktivitas siswa sudah mencapai target pencapaian yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 71. Karena, rata-rata nilai angket minat belajar siswa belum mencapai target pencapaian yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 83, maka dilanjutkan kepada siklus II pertemuan II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus II pertemuan I belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa pada indikator perasaan senang dan ketertarikan sudah mencapai persentase 83%, sementara indikator keterlibatan dan motivasi belajar belum mencapai, dan untuk rata-rata nilai angket minat belajar siswa keseluruhan sebesar 80,104. Kemudian rata-rata nilai lembar observasi aktivitas siswa sebesar 80,70. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 9 orang, dan yang tidak mencapai sebanyak 16 orang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar, yaitu beberapa siswa terlalu fokus pada turnamen untuk mendapatkan hadiah yang memicu persaingan tidak sehat atau konflik antar tim

sehingga menimbulkan keributan di kelas yang berakibat kepada berkurangnya motivasi belajar siswa yang lainnya.

Dengan ditemukannya kendala-kendala pada siklus II pertemuan I, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan yaitu menerapkan peraturan dan sanksi yang jelas dan tegas seperti pengurangan poin pada kelompok yang tidak suportif, dll.

2. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Macam-macam Norma, Hak, dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah” dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa
- 4) Menyusun soal-soal *game* beserta kunci jawaban
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa

b. Tindakan

Adapun kegiatan yang harus dilakukan yaitu, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pembukaan
 - a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
 - b) Guru mengajak siswa berdoa bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;

- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
 - d) Guru melakukan presensi siswa;
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
 - f) Apersepsi.
- 2) Kegiatan Inti
- a) Presentasi kelas
 - Guru menjelaskan cakupan materi dengan media pembelajaran;
 - Siswa melakukan pengamatan pada media pembelajaran;
 - b) Belajar dalam *teams*
 - Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5/6 orang yang sebelumnya diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran;
 - Guru menempelkan lembar kerja di papan tulis;
 - Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja;
 - c) *Games*
 - Guru menyampaikan aturan permainan;
 - siswa melakukan permainan *question card*, yaitu menuliskan contoh-contoh pelaksanaan norma, hak, dan kewajiban di rumah dan di sekolah di di lembar kerja secara bergantian;
 - d) *Tournament*
 - Setiap perwakilan kelompok yang akan bertanding berada di setiap tempat/barisan turnamen, kemudian menjawab soal di lembar kerja;

e) Rekognisi (penghargaan) tim

- Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
- Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
- Guru memberikan *reward* kepada kelompok pemenang;



Gambar IV. 5 Pemberian Reward Kepada Kelompok Pemenang Siklus II Pertemuan I dengan Materi Macam-macam Norma, Hak, dan Kewajiban Di Rumah dan Sekolah

3) Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;
- Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;
- Guru memberikan pesan moral kepada siswa;
- Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdo'a.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disediakan sebelumnya. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 9
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

No	Jumlah item	Total Skor	Nilai	Kategori	%
1	17	17	100	Sangat baik	100%

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru di atas, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 17 dengan persentase 100% pada kategori sangat baik.

Tabel IV. 10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah siswa	%
1	81-100	Sangat baik	22	88%
2	71-80	Baik	3	12%
3	61-70	Cukup baik	0	0%
4	0-60	Kurang baik	0	0%
	Nilai tertinggi			94,11
	Nilai terendah			82,35
	Rata-rata nilai			90,82
	Kategori			Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai aktivitas siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 88% siswa, kategori baik berjumlah 12% siswa, kategori cukup baik berjumlah 0% siswa, kategori kurang baik berjumlah 0% siswa, dan rata-rata nilai sejumlah 90,82 dengan kategori sangat baik. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa sudah mencapai indikator tindakan dan rata-rata nilai aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah mencapai target pencapaian.

d. Refleksi

Setelah beberapa tahap perencanaan, tindakan, dan observasi bahwasanya siswa mengalami peningkatan minat belajar dari pertemuan sebelumnya, yang ditandai dengan rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 86,65 dan rata-rata nilai lembar observasi aktivitas siswa sebesar 90,82 dan sudah memenuhi indikator tindakan yaitu rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 83 dan rata-rata nilai lembar observasi sebesar 71.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

a. Siklus I Pertemuan I

Adapun data minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I pertemuan I dapat dilihat melalui persentase hasil angket minat belajar siswa siklus I pertemuan I berikut ini:

Tabel IV. 11
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2	83-90	Tinggi	3	12%
3	75-82	Cukup	6	24%
4	37-74	Kurang	16	64%
5	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai tertinggi			86,25
	Nilai terendah			50
	Rata-rata nilai			70,75
	Kategori			Kurang

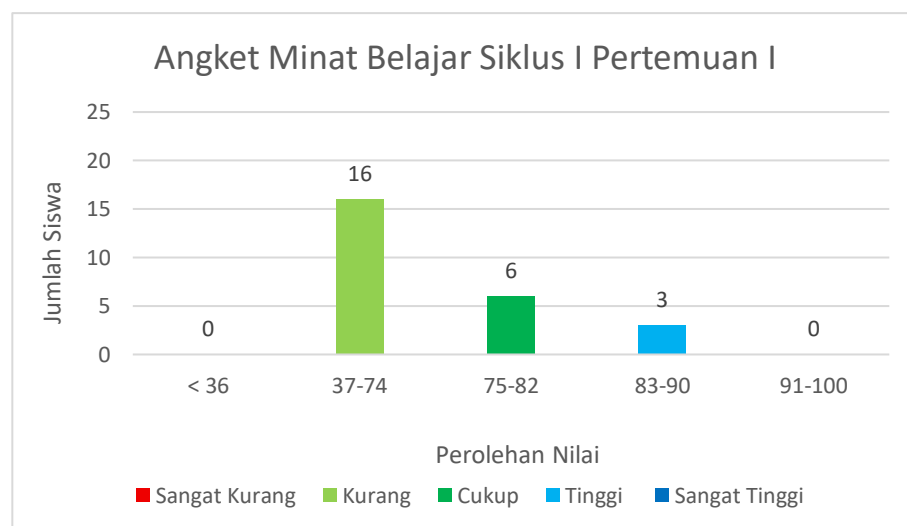
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi sebanyak 12%, kategori cukup sebanyak 24%, kategori kurang sebanyak 64%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 86,25, nilai terendah sejumlah 50, dan rata-rata nilai sejumlah 70,75 dengan kategori kurang. Persentase hasil angket minat belajar

siswa setiap indikator siklus I pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 12
Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator
Siklus I Pertemuan I

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan senang	75%
2	Ketertarikan	74%
3	Keterlibatan	70%
4	Motivasi belajar	65%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa pada indikator perasaan senang sebesar 75%, indikator ketertarikan sebesar 74%, indikator keterlibatan sebesar 70%, dan indikator motivasi belajar sebesar 65%. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus I pertemuan I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 6 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan I

Persentase minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 83.

Berdasarkan diagram tersebut, adanya peningkatan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Walaupun begitu, persentase minat belajar siswa belum mencapai hasil maksimal. Sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

b. Siklus I Pertemuan II

Adapun data minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 13
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2	83-90	Tinggi	3	12%
3	75-82	Cukup	9	36%
4	37-74	Kurang	13	52%
5	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai tertinggi			87,5
	Nilai terendah			55
	Rata-rata nilai			74,95
	Kategori			Kurang

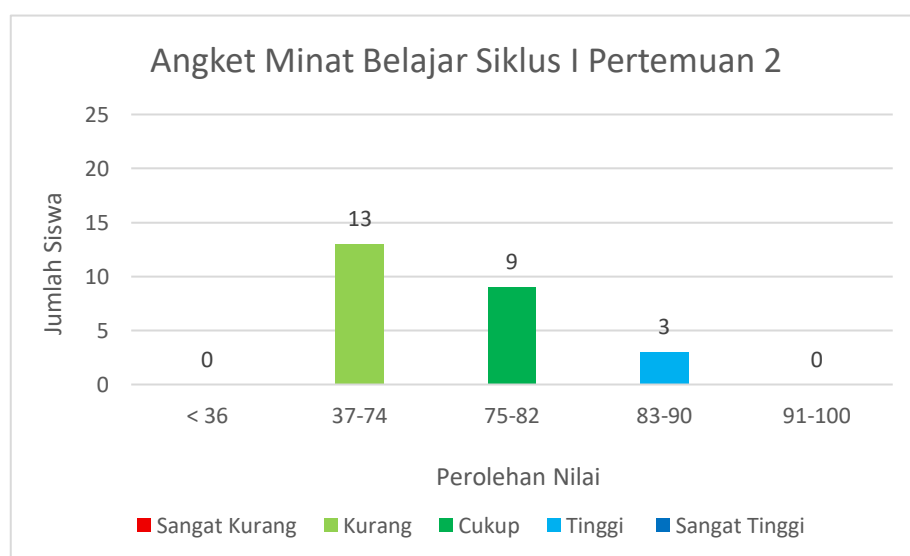
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa meningkat dari sebelumnya, dengan persentase kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi sebanyak 12%, kategori cukup sebanyak 36%, kategori kurang sebanyak 52%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa

dengan nilai 87,5 sebagai nilai tertinggi, nilai terendah sejumlah 55, dan rata-rata nilai sejumlah 74,95 dengan kategori kurang. Persentase hasil angket minat belajar siswa setiap indikator siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 14
Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator
Siklus I Pertemuan II

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan senang	79%
2	Ketertarikan	79%
3	Keterlibatan	74%
4	Motivasi belajar	68%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa pada indikator perasaan senang sebesar 79%, indikator ketertarikan sebesar 79%, indikator keterlibatan sebesar 74%, dan indikator motivasi belajar sebesar 68%. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus I pertemuan II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 7 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan II

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan II. Walaupun begitu, persentase minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 83. Sehingga diharapkan adanya peningkatan pada siklus pembelajaran selanjutnya.

2. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

Adapun data minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 15
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	91-100	Sangat tinggi	1	4%
2	83-90	Tinggi	8	32%
3	75-82	Cukup	12	48%
4	37-74	Kurang	4	16%
5	1-36	Sangat kurang	0	0%
		Nilai tertinggi		92,5
		Nilai terendah		58,75
		Rata-rata nilai		80,104
		Kategori		Cukup

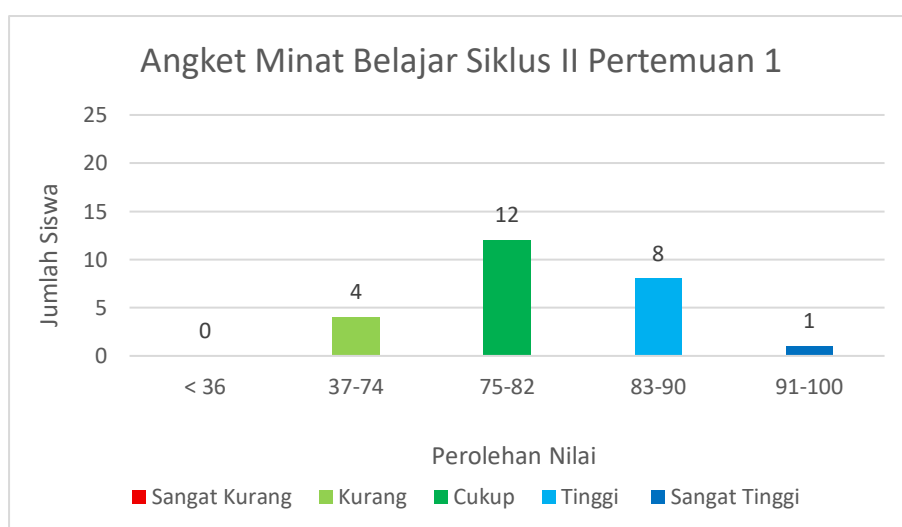
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 4%, kategori tinggi sebanyak 32%, kategori cukup 48%, kategori kurang 16%, dan kategori sangat kurang 0%. Dari perolehan nilai minat belajar

siswa dengan nilai 92,5 sebagai nilai tertinggi, nilai 58,75 sebagai nilai terendah, dan rata-rata nilai sejumlah 80,104 dengan kategori cukup. Persentase hasil angket minat belajar siswa setiap indikator siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 16
Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator
Siklus II Pertemuan I

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan senang	90%
2	Ketertarikan	83%
3	Keterlibatan	78%
4	Motivasi belajar	70%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa pada indikator perasaan senang sebesar 90%, indikator ketertarikan sebesar 83%, indikator keterlibatan sebesar 78%, dan indikator motivasi belajar sebesar 70%. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 8 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan diagram tersebut, terjadi peningkatan persentase minat belajar siswa pada siklus II pertemuan I. Akan tetapi, belum mencapai hasil maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

b. Siklus II Pertemuan II

Adapun data minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 17
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	91-100	Sangat tinggi	7	28%
2	83-90	Tinggi	15	60%
3	75-82	Cukup	3	12%
4	37-74	Kurang	0	0%
5	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai tertinggi			98,75
	Nilai terendah			77,5
	Rata-rata nilai			87,45
	Kategori			Tinggi

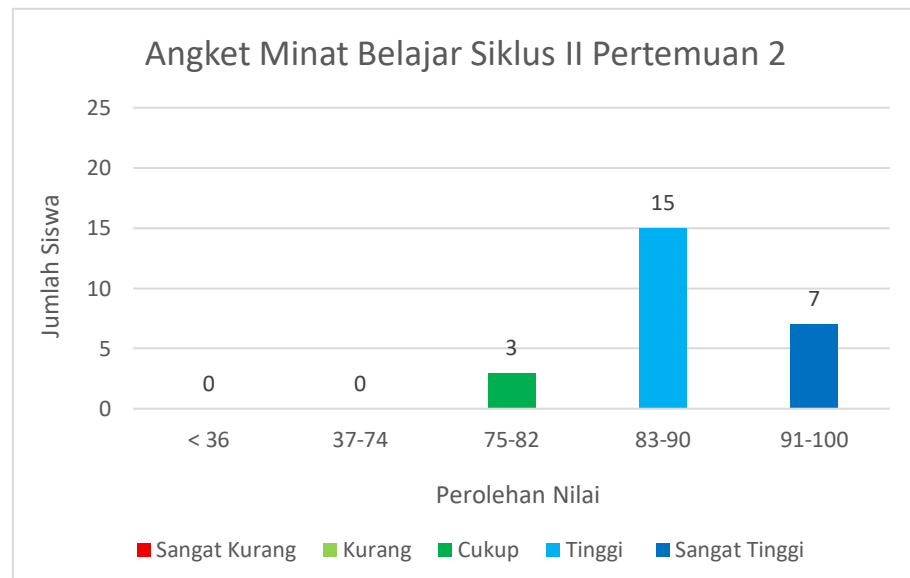
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 28%, kategori tinggi sebanyak 36%, kategori cukup sebanyak 28%, kategori kurang sebanyak 8%, dan kategori sangat kurang 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai 98,75 sebagai nilai tertinggi, nilai 77,5 sebagai nilai terendah, dan rata-rata nilai sejumlah 85,15 dengan

kategori tinggi. Persentase hasil angket minat belajar siswa setiap indikator siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 18
Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator
Siklus II Pertemuan II

No	Indikator	Persentase (%)
1	Perasaan senang	95%
2	Ketertarikan	87%
3	Keterlibatan	85%
4	Motivasi belajar	83%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa pada indikator perasaan senang sebesar 95%, indikator ketertarikan sebesar 87%, indikator keterlibatan sebesar 85%, dan indikator motivasi belajar sebesar 83%. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus II pertemuan II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar IV. 9 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

	Nilai tertinggi	83	86,25	87,5	92,5	98,75
	Nilai terendah	40	50	55	58,75	75
	Rata-rata nilai	66	70,75	74,95	80,104	87,45
	Kategori	Kurang	Kurang	Kurang	Cukup	Tinggi

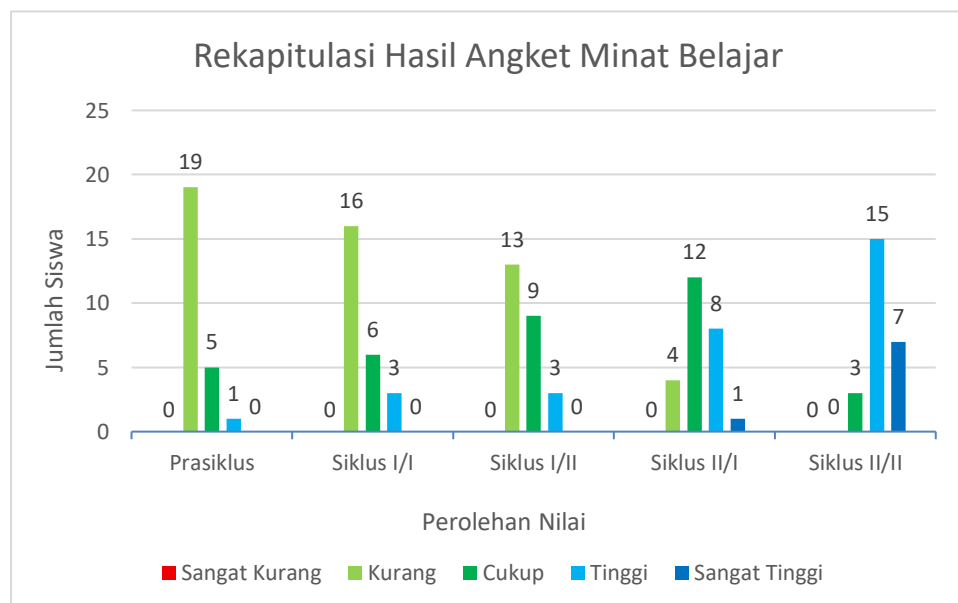
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan persentase peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Mulai dari tahap prasiklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Di mana rata-rata nilai pada prasiklus sejumlah 66 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan I sejumlah 70,75 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan II sejumlah 74,95 dengan kategori kurang, pada siklus II pertemuan I sebanyak 80,104 dengan kategori cukup, dan pada siklus II pertemuan II sebanyak 86,65 dengan kategori tinggi. Persentase peningkatan minat belajar siswa setiap indikator pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 20
Rekapitulasi Persentase Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setiap Indikator

No	Indikator	Persentase (%)				
		Siklus/Pertemuan				
		Prasiklus	I/I	I/II	II/I	II/II
1	Perasaan senang	68%	75%	79%	90%	95%
2	Ketertarikan	70%	74%	79%	83%	87%
3	Keterlibatan	65%	70%	74%	78%	84%
4	Motivasi belajar	61%	65%	68%	70%	81%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa indikator perasaan senang pada prasiklus sebesar 68%, siklus I pertemuan I sebesar 75%, siklus I pertemuan II sebesar 79%, siklus II

pertemuan I sebesar 90%, dan siklus II pertemuan II sebesar 95%. Untuk perolehan nilai minat belajar siswa indikator ketertarikan pada prasiklus sebesar 70%, siklus I pertemuan I sebesar 74%, siklus I pertemuan II sebesar 79%, siklus II pertemuan I sebesar 83%, dan siklus II pertemuan II sebesar 87%. Kemudian, perolehan nilai minat belajar siswa indikator keterlibatan pada prasiklus sebesar 65%, siklus I pertemuan I sebesar 70%, siklus I pertemuan II sebesar 74%, siklus II pertemuan I sebesar 78%, dan siklus II pertemuan II sebesar 84%. Selanjutnya, perolehan nilai minat belajar siswa indikator motivasi belajar pada prasiklus sebesar 61%, siklus I pertemuan I sebesar 65%, siklus I pertemuan II sebesar 68%, siklus II pertemuan I sebesar 70%, dan siklus II pertemuan II sebesar 81%. Rekapitulasi peningkatan minat belajar siswa dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 10 Diagram Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram tersebut bahwasanya penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus menunjukkan kategori nilai minat belajar yang didapatkan oleh siswa cenderung ke kategori kurang yaitu sebanyak 76%, kategori cukup sebanyak 20%, dan kategori tinggi sebanyak 4%. Pada tahap siklus I pertemuan I menunjukkan perubahan di mana kategori kurang mengalami penurunan menjadi sebanyak 64%, kategori cukup sebanyak 24%, dan kategori tinggi 12%. Pada siklus I pertemuan II juga mengalami peningkatan di mana kategori kurang menjadi sebanyak 52%, kategori cukup sebanyak 36%, dan kategori tinggi sebanyak 12%. Kemudian pada siklus II pertemuan I persentase minat belajar siswa meningkat di mana nilai minat belajar siswa cenderung di kategori cukup yang dihuni sebanyak 48% siswa, kategori tinggi sebanyak 32%, kategori kurang sebanyak 16%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 4%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan II meningkat lagi di mana persentase minat belajar siswa cenderung ke kategori tinggi yaitu sebanyak 60%, kategori sangat tinggi sebanyak 28%, kategori cukup sebanyak 12% dan kategori kurang sebanyak 0%.

Data di atas membuktikan bahwasanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadi mekanisme kunci yang secara eksplisit mendorong siswa untuk terlibat dalam pengolahan

kognitif mendalam, meningkatkan *self-efficacy* (keyakinan terhadap kemampuan diri untuk berhasil dalam situasi atau tugas tertentu), dan mempertahankan ketekunan belajar, dan secara kausal menjadi faktor pendorong utama peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data penelitian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa dan menganalisis aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai jenis penelitian. Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan Siklus II.

Hasil angket minat belajar siswa pada prasiklus sebelum dilakukan *treatment* awal siswa hanya memperoleh persentase minat belajar sebesar 4% hanya 1 siswa yang mencapai target nilai sebesar 83. Kemudian pada siklus I, jumlah pertemuan yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan I, Hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan

walaupun masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 12 %, di mana hanya 3 siswa yang memperoleh target pencapaian yang signifikan. Untuk hasil observasi aktivitas guru mencapai target rata-rata nilai sebesar 71 dengan persentase 100%. Sementara hasil observasi aktivitas siswa dengan persentase 20% dan belum memperoleh target pencapaian di mana hanya 5 siswa yang mencapai target pencapaian.

Pada pertemuan I ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar yaitu kesulitan beradaptasi dengan kerja sama tim, sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan II, hasil observasi aktivitas guru mencapai target nilai sebesar 71 dengan persentase 100%. Sementara hasil observasi aktivitas siswa dengan persentase 28%. Walaupun mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, namun belum memperoleh target pencapaian di mana hanya 7 siswa yang memperoleh target pencapaian. Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih tergolong rendah dengan persentase 12% di mana sejumlah 3 siswa yang memperoleh target pencapaian. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mega Pandu dkk, yang menjelaskan bahwa peningkatan minat belajar Siswa juga dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekitar.¹ Pada pertemuan II ditemukan kendala dalam proses peningkatan minat belajar, di antaranya yaitu kurangnya rasa percaya diri beberapa orang siswa yang menitik beratkan tugas kelompok ke anggota

¹ Pratiwi, dkk., "Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD."

kelompok yang pintar yang mengurangi keterlibatan siswa tersebut. sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Selanjutnya pada siklus II, jumlah pertemuan yang dilakukan sama dengan siklus I yaitu sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan I, hasil observasi guru sudah mencapai target dengan persentase 100%. Sementara hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan persentase 84% di mana sebanyak 21 siswa yang memperoleh target pencapaian. Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih belum mencapai target dengan persentase 36% di mana sejumlah 9 siswa yang memperoleh target pencapaian. Pada pertemuan I ditemukan kendala dalam proses peningkatan minat belajar, di antaranya yaitu siswa terlalu fokus pada turnamen untuk mendapatkan hadiah yang memicu persaingan tidak sehat atau konflik, sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan II, hasil observasi guru sudah mencapai target dengan persentase 100%. Sementara hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan persentase 100% di mana sebanyak 25 siswa yang memperoleh target pencapaian. Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai target dengan persentase 88% di mana sejumlah 22 siswa yang memperoleh target pencapaian. Hal tersebut sejalan dan didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh signifikan. Penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* mengakibatkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran dan kemampuan

siswa untuk bekerja sama. Minat belajar meningkat menjadi 84,5% dibandingkan dengan sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.²

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, minat belajar siswa pada setiap siklusnya, serta hasil belajar siswa.

F. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan pada saat penelitian tindakan kelas yang di laksanakan di SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, kelompok yang mengalami kekalahan dalam turnamen akan ribut atas kekealahannya.
2. Pengisian angket minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh perasaan siswa ketika mengisi angket tersebut, apabila kelompoknya kalah dalam pertandingan, maka isi angket minat belajarnya cenderung ke sisi tidak senang dengan pembelajaran.

² Jannah, Soewardini, dan Aini, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, adapun kesimpulan yang didapatkan, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan. Pada tahap prasiklus yaitu hasil analisis data preangket yang dilakukan sebelum adanya tindakan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai sejumlah 66 dengan kategori kurang. Setelah diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I pertemuan I, rata-rata nilai minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 70,75 dengan kategori kurang, dan pada siklus I pertemuan II sejumlah 74,95 dengan kategori kurang. Kemudian, pada siklus II pertemuan I persentase rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat menjadi 80,104 dengan kategori cukup. Karena belum mencapai target, dilanjutkan pada siklus II pertemuan II dan hasilnya rata-rata nilai meningkat lagi menjadi 87,45 pada kategori tinggi.
2. Aktivitas Guru dan Siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Di mana hasil observasi aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II memperoleh nilai 100 dengan persentase 100% pada kategori sangat baik. Sementara Rata-

rata nilai hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 65,64 pada kategori cukup baik, dan pada siklus I pertemuan II sebesar 70,35 pada kategori cukup baik. Kemudian, pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 80,70 pada kategori baik, dan pada siklus II Pertemuan II meningkat lagi menjadi 90,82 pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasanya hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi secara Teoretis

- a. Dewey menyatakan bahwa minat adalah suatu kondisi internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas atau objek karena aktivitas atau objek tersebut memiliki nilai pribadi dan relevansi bagi individu tersebut. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan penuh pada proses pembelajaran. Dengan

demikian, penelitian ini memperkuat pandangan Dewey bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Slameto mengartikan minat sebagai rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh dan memaksa. Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan, siswa belajar melalui kegiatan kolaboratif, permainan, turnamen, rekognisi tim, yang semuanya meningkatkan rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Di mana siswa tertarik dan termotivasi untuk memenangkan turnamen demi mendapatkan hadiah tim di akhir pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa metode yang meningkatkan rasa suka dan ketertarikan siswa pada pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara aktif.
- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dengan menghadirkan upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini dikembangkan melalui modifikasi atas dasar teori belajar konstruktivisme serta didukung oleh perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk membangun pemahamannya sendiri secara aktif.

2. Implikasi secara Praktis

a. Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan inisiatif, minat, dan kemandirian siswa dalam belajar, yang merupakan kunci keberhasilan pendidikan jangka panjang.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini menjadi prasarana untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi serangkaian keterampilan dan wawasan berharga untuk kedepannya yang memberikan pengembangan diri secara profesional dan personal, di samping sebagai pemenuhan syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

C. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Bagi Siswa

Ketika guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa disarankan berpartisipasi aktif dengan serius, dan anggaplah turnamen yang ada pada model pembelajaran tersebut sebagai tantangan yang menyenangkan, bukan untuk saling menjatuhkan antar kelompok.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh seperti fasilitas yang memadai untuk penerapan model pembelajaran ini

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap variabel lain, seperti keterampilan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni. (2010). *A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum*. UB Press.
- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (I)*. Pustaka Ilmu.
- Alya, N., & Heni, P. (2023). Pengaruh Waktu Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), hlm. 118.
- Aprida. (2024). *Wawancara Wali Kelas V SDN 100613 Pasar Lama Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Tanggal 1 Oktober 2024 Pukul 09.00 WIB*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi (Kedua)*. Bumi Aksara.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran (pertama)*. AR-Ruzz Media.
- Dewey, J. (1913). *Interest And Effort in Education*. Houghton Mifflin Company.
- Dewi, D. K. (2024). *Psikologi Pendidikan*. PustakaBaruPress.
- Fadilla, A. R., & Dkk. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), hlm. 41.
- Firdaus, F. M., Lubis, M. A., Razak, A., & Azizan, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI (A. C (ed.))*. Samudra Biru.
- Hamdayama, J. (2017). *Metodologi Pengajaran (Kedua)*. Bumi Aksara.
- Harahap, N., Deprizon, Wismanto, Fithri, R., Salman, & Sakban. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1030>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), hlm. 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Indonesia, B. S. K. dan A. P. K. P. K. R. dan T. R. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Indra, A. D., & Dkk. (2023). *Pendidikan Pancasila (pertama)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Jannah, N. R., Soewardini, H. M. D., & Aini, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal of Education and Pedagogy*, 1(2).
- Lubis, M. A., Hamidah, & Azizan, N. (2022). *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Samudra Biru.
- Lubis, M. A., Sabri, Hamidah, & Azizan, N. (2022). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI; Buku Ajar Untuk PGSD/PGMI* (pertama). Samudra Biru.
- Magdalena, I., & Dkk. (2021). *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar* (pertama). CV Jejak.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran* (pertama). Deepublish.
- Oktayana Mahardika, I. K. D., & Putra, M. (2023). Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), hlm. 301. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25956>
- Peneliti. (2024). *Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN NO. 100613 Pasar Lama pada tanggal 1 Oktober 2024 Pukul 08.30 WIB*.
- Pratiwi, M. P., & Dkk. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4). <https://doi.org/10.35931.am.v7iA.2724>
- Prawira, P. A. (2017). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Kedua). AR-Ruzz Media.
- Purwanto, I. D. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan; Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Citra Sains Surakarta.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan* (Pertama). Bumi Aksara.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan* (Revisi). Citapustaka Media.
- Sardiman, A. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (IV). CV. Rajawali.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (pertama). Ar-Ruzz Media.
- Slamet, S. R., & Dkk. (2024). Nilai dan Norma sebagai Dasar Membangun Karakter. *Jurnal Abdimas*, 10(1), hlm. 81–82.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sumanto, W. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bina Aksara.

- Sundari, H. (2023). Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga, 1*, hlm. 109.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Modul Teori Belajar* (pertama). Penerbit Adab.
- Winarno. (2022). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, dan Penilaian*. Bumi Aksara.
- Yulawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development, 2*(2), hlm. 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Zulqarnain, Al-Faruq, M. S. S., & Sukatin. (2022). *Psikologi Pendidikan*. Deepublish.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : RAHMAT SALEH
2. NIM : 21 205 00108
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Tempat, Tanggal Lahir : Pintu Padang, 18 April 2003
5. Anak ke- : I (satu)
6. Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Lk. II, Kel. Sayurmasinggi, Kec. Sayurmasinggi,
Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara
10. No Telepon/HP : 0812-6339-4640
11. E-mail : salehrahmat788@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Sarmadan Lubis
 - b. Pekerjaan : Pensiunan Pegawai Negeri Sipil (PNS)
 - c. Alamat : Lk. II, Kel. Sayurmasinggi, Kec. Sayurmasinggi,
Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara
 - d. No. Telepon/HP : 0822-7424-5777
2. Ibu
 - a. Nama : Kelilawati Harahap
 - b. Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)
 - c. Alamat : Lk. II, Kel. Sayurmasinggi, Kec. Sayurmasinggi,
Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara
 - d. No. Telepon/HP : 0813-7511-1120

III. PENDIDIKAN

1. PAUD Perdana Sayurmasinggi Lulus Tahun 2009
2. SD Negeri No. 101105 Sayurmasinggi Lulus Tahun 2015
3. SMP Negeri 1 Sayurmasinggi Lulus Tahun 2018
4. MA Negeri Tapanuli Selatan Lulus Tahun 2021
5. Masuk UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tahun 2021

IV. ORGANISASI

1. Pengurus SEMA-FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan periode 2023-2024
2. Ketua Umum UKK Gerakan Pramuka UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Periode 2025-2026
3. Pengurus Bidang Pembinaan dan Pengembangan Pramuka Forum Ketua Dewan Pramuka Perguruan Tinggi Keagamaan Se-Indonesia Periode 2025-2026
4. Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) 2023-sekarang

LAMPIRAN**LAMPIRAN 1****MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA**

Nama Penyusun : RAHMAT SALEH
Nama Sekolah : SDN No. 100613 Pasar Lama
Mata pelajaran : Pendidikan Pancasila
Fase C, Kelas : V (Lima)

MODUL AJAR
Siklus I Pertemuan I

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: RAHMAT SALEH
Tahun Penyusunan	: 2024
Sekolah	: SDN No. 100613 Pasar Lama
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V (Lima)
Bab II	: Norma dalam Kehidupanku
Pembelajaran I	: Macam-macam Norma dalam Kehidupanku
Elemen	: Mengamati aktivitas dan lokasi kejadian pada gambar tentang norma
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa memiliki pengetahuan awal tentang norma

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia;
2. Berkebhinnekaan global;
3. Bergotng royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis;
6. Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Panduan Pendidikan Pancasila Buku Siswa dan Buku Guru SD/MI Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, dan Luh Gede maya Wirastuti Dewi.

2. Media/alat peraga *question card*
3. Lembar kerja Siswa, lembar asesmen, laptop, LCD proyektor, HP, video pembelajaran tentang norma-norma dalam kehidupan, spidol.

E. TARGET SISWA

1. Siswa regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami materi ajar dengan cepat, dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament (TGT)*.
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalkan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.
- Metode Pembelajaran : *Presentation*, kerja kelompok, turnamen.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mendapatkan pengetahuan awal tentang norma

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengenali bentuk-bentuk norma yang ada
2. Meningkatkan kemampuan mengamati siswa tentang aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan norma

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Dapatkah kalian menyebutkan kegiatan yang sering kalian lakukan untuk membantu orang tua di rumah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	a. Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar Siswa; b. Guru mengajak Siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas; c. Guru mengajak Siswa menyanyikan lagu wajib nasional; d. Guru melakukan presensi Siswa; e. Motivasi; f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; g. Apersepsi.	20 menit
2	Inti	<p>Penyajian Kelas</p> a. Guru menjelaskan cakupan materi, dan menampilkan video pembelajaran; b. Siswa melakukan pengamatan terkait video pembelajaran;	40 menit
		<p>Belajar dalam Team</p> c. Guru membagi Siswa ke dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri 5/6 orang yang sebelumnya sudah diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran; d. Siswa menerima LKPD dari guru; e. Guru membimbing Siswa cara mengisi LKPD;	
		<p>Games (Permainan)</p> f. Guru mengarahkan aturan permainan;	

		<p>g. Siswa melakukan permainan <i>question card</i>, yaitu mengamati gambar, kemudian menebak aktivitas dan lokasi terjadinya aktivitas pada gambar tersebut;</p> <p>Tournament</p> <p>h. Setiap perwakilan tim/kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja turnamen, kemudian mengambil kartu gambar kemudian menebak aktivitas dan lokasi terjadinya aktivitas tersebut serta menjawabnya di LKPD;</p> <p>Rekognisi (penghargaan) Tim</p> <p>i. Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;</p> <p>j. Kelompok tercepat dan yang mendapat poin tertinggi menjadi pemenang turnamen;</p> <p>k. Guru memberikan <i>reward</i> kepada setiap kelompok yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.</p>	
3	Penutup	<p>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;</p> <p>c. Guru memberikan pesan moral kepada siswa;</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dan mengajak seluruh siswa untuk berdo'a.</p>	10 menit
.			
E. REFLEKSI			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang telah kamu pelajari? 2. Apa saja kegiatan yang ada pada gambar? di mana terjadi? 			

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Angket Minat Belajar Pretest dan Postest
2. Penilaian Lembar Observasi Aktivitas siswa

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Bagi Siswadengan rata-rata nilai dan di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Dengan alternatif, guru memberikan tugas membuat jurnal aktivitas harian pada kolom pedoman pengayaan untuk membiasakan diri melakukan aktivitas yang sesuai dengan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari melalui tabel pedoman pengayaan Siswasebagai berikut:

No	Nama Siswa	Hari/Tanggal	Waktu	Aktivitas yang dilakukan

Remedial:

Bagi siswa yang belum dapat menyebutkan contoh-contoh norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut, dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah diberikan bimbingan individual. Guru dapat mengelompokkan siswa seperti ini dan kemudian membimbing kembali.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Kelompok :

Gambar keberapa?	Gambar tersebut menceritakan tentang apa?	Aktivitas tersebut dilaksanakan di mana?
1		
dst		

B. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

Bahan bacaan guru

- Buku Guru
- Artikel tentang norma-norma

Bahan bacaan siswa

- Buku Siswa
- Artikel tentang norma, berikut <https://tirto.id/ringkasan-materi-ipas-kelas-4-kurikulum-merdeka-tentang-norma-gE2W>

C. GLOSARIUM

Analisis	: Menyelidiki, mengkaji, mengolah
Asesmen	: Penilaian
Asesmen Formatif	: Penilaian saat proses pembelajaran berlangsung
Glossarium	: Kamus dalam bentuk yang ringkas, daftar kata dengan penjelasannya dalam bidang tertentu
Indikator	: Sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan
Pengayaan	: Perluasan pengalaman atau kegiatan Siswayang telah mencapai atau melampaui rata-rata nilai ketuntasan belajar
Pertanyaan Pemantik	: Pertanyaan untuk merangsang pemikiran kritis dalam topik tertentu
Refleksi	: Mengingat atau mengulang kembali terkait topik tertentu

<i>Presentation</i>	: Menyajikan, berbicara untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, materi, dsb
Regular	: Biasa
Remedial	: Berhubungan dengan perbaikan, pengajaran ulang bagi murid yang hasil belajarnya kurang baik
tipikal	: Khas

D. DAFTAR PUSTAKA


Hermanto, E. (2023). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2023 Sekolah Dasar (SD/MI)*. Cibatung.

Maulana Arafat, d. (2022). *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Padangsidempuan: Samudra Biru.

Nasution, D. F. (2023). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar*.
<http://repository.unpas.ac.id/49466/7/BAB%20II%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf>
<https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>

Pasar Lama, 17 Juli 2025

Diketahui oleh,
Wali Kelas V


APRIDA, S.Pd.
 NIP. 19820426 200801 2 002

Mahasiswa,


RAHMAT SALEH
 NIM. 2120500108

Mengetahui,
Kepala SDN No 100613 Pasar Lama

KHAIRUDDIN, S.Pd.
 NIP. 19740930 200103 1 001

MODUL AJAR
Siklus I Pertemuan II

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: RAHMAT SALEH
Tahun Penyusunan	: 2024
Sekolah	: SDN No. 100613 Pasar Lama
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V (Lima)
Bab II	: Norma dalam Kehidupanku
Pembelajaran I	: Macam-macam Norma dalam Kehidupanku
Elemen	: Contoh-contoh perilaku yang sesuai dengan jenis norma yang ada
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa memiliki pengetahuan awal tentang norma

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia;
2. Berkebhinnekaan global;
3. Bergotng royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis;
6. Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Panduan Pendidikan Pancasila Buku Siswa dan Buku Guru SD/MI Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, dan Luh Gede maya Wirastuti Dewi.

2. Media/alat peraga *question card*
3. Lembar kerja Siswa, lembar asesmen, laptop, LCD proyektor, HP, video pembelajaran tentang norma-norma dalam kehidupan, spidol.

E. TARGET SISWA

1. Siswa regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami materi ajar dengan cepat, dan memiliki keterampilan memimpin.

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament*(TGT)'
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalkan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.
- Metode Pembelajaran : *Presentation*, kerja kelompok, turnamen.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk norma dalam aktivitas sehari-hari

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengenali bentuk-bentuk norma dalam aktivitas sehari-hari
2. Meningkatkan kemampuan siswa tentang menjelaskan bentuk-bentuk norma dalam aktivitas sehari-hari

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Dapatkah kalian menyebutkan bentuk-bentuk norma yang berlaku di Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	a. Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar Siswa; b. Guru mengajak Siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas; c. Guru mengajak Siswa menyanyikan lagu wajib nasional; d. Guru melakukan presensi Siswa; e. Motivasi; f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; g. Apersepsi.	20 menit
2	Inti	Penyajian Kelas a. Guru menjelaskan cakupan materi, dan menampilkan video pembelajaran; b. Siswa melakukan pengamatan terkait video pembelajaran; Belajar dalam Team c. Guru membagi Siswa dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri 5/6 orang yang sebelumnya sudah diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran; d. Siswa menerima LKPD e. Guru membimbing Siswa cara mengisi LKPD;	40 menit

		<p>Games (Permainan)</p> <p>f. Guru menyampaikan aturan permainan;</p> <p>g. Siswa melakukan permainan <i>question card</i>, yaitu mengamati mencocokkan aktivitas yang tertera pada soal ke dalam bentuk norma;</p> <p>Tournament</p> <p>h. Setiap perwakilan tim/kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja turnamen, kemudian mengambil kartu soal dan menjawabnya di LKPD;</p> <p>Rekognisi (penghargaan) Tim</p> <p>i. Guru dan Siswa mengoreksi hasil turnamen;</p> <p>j. Kelompok tercepat dan yang mendapat poin tertinggi menjadi pemenang turnamen;</p> <p>k. Guru memberikan <i>reward</i> kepada setiap kelompok yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.</p>	
3	Penutup	<p>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;</p> <p>c. Guru memberikan pesan moral kepada Siswa;</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dan mengajak seluruh siswa untuk berdo'a.</p>	10 menit

E. REFLEKSI

1. Apa saja yang telah kamu pelajari?
2. Apa saja bentuk-bentuk Norma dalam aktivitas sehari-hari?

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Angket Minat Belajar Pretest dan Postest
2. Penilaian Lembar Observasi Aktivitas siswa

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Bagi Siswa dengan rata-rata nilai dan di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Dengan alternatif, guru memberikan tugas membuat jurnal aktivitas harian pada kolom pedoman pengayaan untuk membiasakan diri melakukan aktivitas yang sesuai dengan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari melalui tabel pedoman pengayaan Siswa sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Hari/Tanggal	Waktu	Aktivitas yang dilakukan

Remedial:

Bagi Siswa yang belum dapat menyebutkan contoh-contoh norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut, dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah diberikan bimbingan individual. Guru dapat mengelompokkan Siswa seperti ini dan kemudian membimbing kembali.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :
 Kelas :
 Mata Pelajaran :
 Kelompok :

Bentuk Norma	Aktivitas
Norma Agama	
Norma Kesusilaan	
Norma Kesopanan	
Norma Hukum	

B. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

Bahan bacaan guru

- Buku Guru
- Artikel tentang norma-norma

Bahan bacaan siswa

- Buku Siswa
- Artikel tentang norma, berikut <https://tirto.id/ringkasan-materi-ipas-kelas-4-kurikulum-merdeka-tentang-norma-gE2W>

C. GLOSARIUM

Analisis	: Menyelidiki, mengkaji, mengolah
Asesmen	: Penilaian
Asesmen Formatif	: Penilaian saat proses pembelajaran berlangsung
Glossarium	: Kamus dalam bentuk yang ringkas, daftar kata dengan penjelasannya dalam bidang tertentu
Indikator	: Sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan
Pengayaan	: Perluasan pengalaman atau kegiatan Siswayang telah mencapai atau melampaui rata-rata nilai ketuntasan belajar
Pertanyaan Pemantik	: Pertanyaan untuk merangsang pemikiran kritis dalam topik tertentu

Refleksi	: Mengingat atau mengulang kembali terkait topik tertentu
Presentation	: Menyajikan, berbicara untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, materi, dsb
Remedial	: Berhubungan dengan perbaikan, pengajaran ulang bagi murid yang hasil belajarnya kurang baik
tipikal	: Khas

D. DAFTAR PUSTAKA

Hermanto, E. (2023). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2023 Sekolah Dasar (SD/MI)*. Cibitung.

Maulana Arafat, d. (2022). *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Padangsidimpuan: Samudra Biru.

<http://repository.unpas.ac.id/49466/7/BAB%20II%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf>

<https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>

Pasar Lama, 24 Juli 2025

Diketahui oleh,
Wali Kelas V

APRIDA, S.Pd.
NIP. 19820426 200801 2 002

Mahasiswa,

RAHMAT SALEH
NIM. 2120500108



Mengetahui,
Kepala SDN No 100613 Pasar Lama

KHAIRUDDIN, S.Pd.

NIP. 19740930 200103 1 001

MODUL AJAR
Siklus II Pertemuan I

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: RAHMAT SALEH
Tahun Penyusunan	: 2024
Sekolah	: SDN No. 100613 Pasar Lama
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/ V (Lima)
Bab II	: Norma dalam Kehidupanku
Pembelajaran I	: Macam-macam Norma dalam Kehidupanku
Elemen	: Contoh hak dan kewajiban berdasarkan jenis norma yang ada
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa memahami definisi hak dan kewajiban serta dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk norma dalam aktivitas sehari-hari

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia;
2. Berkebhinnekaan global;
3. Bergotng royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis;
6. Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Panduan Pendidikan Pancasila Buku Siswa dan Buku Guru SD/MI Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, dan Luh Gede maya Wirastuti Dewi.
2. Media/alat peraga *question card*

3. Lembar kerja Siswa, lembar asesmen, laptop, LCD proyektor, HP, video pembelajaran tentang norma-norma dalam kehidupan, spidol.

E. TARGET SISWA

1. Siswa regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami materi ajar dengan cepat, dan memiliki keterampilan memimpin.

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament*(TGT)'
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalisasikan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.
- Metode Pembelajaran : *Presentation*, kerja kelompok, turnamen.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan contoh hak dan kewajiban berdasarkan jenis norma yang ada

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengenali bentuk-bentuk norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut
2. Meningkatkan kemampuan siswa tentang menjelaskan hak dan kewajiban atas norma

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Dapatkah kalian menjelaskan definisi hak dan kewajiban?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar Siswa; b. Guru mengajak Siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas; c. Guru mengajak Siswa menyanyikan lagu wajib nasional; d. Guru melakukan presensi Siswa; e. Motivasi; f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; g. Apersepsi. 	20 menit
2	Inti	<p>Penyajian Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan cakupan materi, dan menampilkan video pembelajaran; b. Siswa melakukan pengamatan terkait video pembelajaran; <p>Belajar dalam Team</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Guru membagi Siswa ke dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri 5/6 orang yang sebelumnya sudah diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran; d. Siswa menerima LKPD; e. Guru membimbing Siswa cara mengisi LKPD; 	40 menit

		<p>Games (Permainan)</p> <p>f. Guru menyampaikan aturan permainan;</p> <p>g. Siswa melakukan permainan <i>question card</i>, yaitu mengisi tabel pertanyaan;</p> <p>Tournament</p> <p>h. Setiap perwakilan tim/kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja turnamen, kemudian mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya di LKPD;</p> <p>Rekognisi (penghargaan) Tim</p> <p>i. Guru dan Siswa mengoreksi hasil turnamen;</p> <p>j. Kelompok tercepat dan yang mendapat poin tertinggi menjadi pemenang turnamen;</p> <p>k. Guru memberikan <i>reward</i> kepada setiap kelompok yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.</p>	
3	Penutup	<p>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;</p> <p>c. Guru memberikan pesan moral kepada Siswa;</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dan mengajak seluruh Siswa untuk berdo'a.</p>	10 menit
E. REFLEKSI			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang telah kamu pelajari? 2. Apa saja contoh hak dan kewajiban berdasarkan jenis norma yang ada? 			

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Angket Minat Belajar Pretest dan Postest
2. Penilaian Lembar Observasi Aktivitas siswa

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Bagi Siswa dengan rata-rata nilai dan di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Dengan alternatif, guru memberikan tugas membuat jurnal aktivitas harian pada kolom pedoman pengayaan untuk membiasakan diri melakukan aktivitas yang sesuai dengan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari melalui tabel pedoman pengayaan Siswa sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Hari/Tanggal	Waktu	Aktivitas yang dilakukan

Remedial:

Bagi Siswa yang belum dapat menyebutkan contoh-contoh norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut, dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah diberikan bimbingan individual. Guru dapat mengelompokkan Siswa seperti ini dan kemudian membimbing kembali.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :
 Kelas :
 Mata Pelajaran :

Kelompok :		
Bentuk Norma	Hak	Kewajiban
Norma Agama		
Norma Kesusilaan		
Norma Kesopanan		
Norma Hukum		
B. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA		
<p>Bahan bacaan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Artikel tentang norma-norma <p>Bahan bacaan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Artikel tentang norma, berikut https://tirto.id/ringkasan-materi-ipas-kelas-4-kurikulum-merdeka-tentang-norma-gE2W 		
C. GLOSARIUM		
Analisis	: Menyelidiki, mengkaji, mengolah	
Asesmen	: Penilaian	
Asesmen Formatif	: Penilaian saat proses pembelajaran berlangsung	
Glossarium	: Kamus dalam bentuk yang ringkas, daftar kata dengan penjelasannya dalam bidang tertentu	
Indikator	: Sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan	
Pengayaan	: Perluasan pengalaman atau kegiatan Siswayang telah mencapai atau melampaui rata-rata nilai ketuntasan belajar	
Pertanyaan Pemantik	: Pertanyaan untuk merangsang pemikiran kritis dalam topik tertentu	

Refleksi	: Mengingat atau mengulang kembali terkait topik tertentu
Presentation	: Menyajikan, berbicara untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, materi, dsb
Regular	: Biasa
Remedial	: Berhubungan dengan perbaikan, pengajaran ulang bagi murid yang hasil belajarnya kurang baik
Tipikal	: Khas

D. DAFTAR PUSTAKA

Hermanto, E. (2023). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2023 Sekolah Dasar (SD/MI)*. Cibatung.

Maulana Arafat, dkk. (2022). *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Padangsidempuan: Samudra Biru.

Nasution, D. F. (2023). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar*.

Pasar Lama, **31** Juli 2025

Diketahui oleh,
Wali Kelas V



APRIDA, S.Pd.
NIP. 19820426 200801 2 002

Mahasiswa,



RAHMAT SALEH
NIM. 2120500108

Mengetahui,
Kepala SD No 100613 Pasar Lama



KHAIRUDDIN, S.Pd.
NIP. 19740930 200103 1 001

MODUL AJAR
Siklus II Pertemuan II

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: RAHMAT SALEH
Tahun Penyusunan	: 2024
Sekolah	: SDN No. 100613 Pasar Lama
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V (Lima)
Bab II	: Norma dalam Kehidupanku
Pembelajaran I	: Macam-macam Norma dalam Kehidupanku
Elemen	: Macam-macam Norma, Hak, dan Kewajiban di rumah dan di sekolah
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa dapat menyebutkan contoh hak dan kewajiban berdasarkan jenis norma yang ada

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia;
2. Berkebhinnekaan global;
3. Bergotng royong;
4. Mandiri;
5. Bernalar kritis;
6. Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Panduan Pendidikan Pancasila Buku Siswa dan Buku Guru SD/MI Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, dan Luh Gede maya Wirastuti Dewi.
2. Media/alat peraga *question card*

3. Lembar kerja Siswa, lembar asesmen, laptop, LCD proyektor, HP, video pembelajaran tentang norma-norma dalam kehidupan, spidol.

E. TARGET SISWA

1. Siswa regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami materi ajar dengan cepat, dan memiliki keterampilan memimpin.

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament*(TGT)'
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalkan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.
- Metode Pembelajaran : *Presentation*, kerja kelompok, turnamen.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh norma, hak, dan kewajiban atas norma dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengenali bentuk-bentuk norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut
2. Meningkatkan kemampuan siswa tentang menjelaskan hak dan kewajiban atas norma, dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Dapatkah kalian menyebutkan kegiatan yang sering kalian lakukan untuk membantu orang tua di rumah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	a. Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar Siswa; b. Guru mengajak Siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas; c. Guru mengajak Siswa menyanyikan lagu wajib nasional; d. Guru melakukan presensi Siswa; e. Motivasi; f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; g. Apersepsi.	20 menit
2	Inti	Penyajian Kelas a. Guru menjelaskan cakupan materi, dan menampilkan video pembelajaran; b. Siswa melakukan pengamatan terkait video pembelajaran; Belajar dalam Team c. Guru membagi Siswa ke dalam kelompok kecil heterogen yang terdiri 5/6 orang yang sebelumnya sudah diranking sesuai kompetensi dalam mata pelajaran; d. Siswa menerima LKPD; e. Guru membimbing Siswa cara mengisi LKPD; Games (Permainan) f. Guru menyampaikan aturan permainan; g. Siswa melakukan permainan <i>question card</i> , yaitu menuliskan contoh-contoh	40 menit

		<p>pelaksanaan norma, hak, dan kewajiban di rumah dan di sekolah;</p> <p>Tournament</p> <p>h. Setiap perwakilan tim/kelompok yang akan bertanding berada di setiap meja turnamen, kemudian mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya di LKPD;</p> <p>i. Rekognisi (penghargaan) Tim</p> <p>j. Guru dan Siswa mengoreksi hasil turnamen;</p> <p>k. Kelompok tercepat dan yang mendapat poin tertinggi menjadi pemenang turnamen;</p> <p>l. Guru memberikan <i>reward</i> kepada setiap kelompok yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.</p>	
3	Penutup	<p>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari;</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas/refleksi;</p> <p>c. Guru memberikan pesan moral kepada Siswa;</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dan mengajak seluruh Siswa untuk berdoa.</p>	10 menit
E. REFLEKSI			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang telah kamu pelajari? 2. Apa saja bentuk-bentuk Norma? 			
F. ASESMEN/PENILAIAN			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Angket Minat Belajar Pretest dan Postest 2. Penilaian Lembar Observasi Aktivitas siswa 			

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

Bagi Siswa dengan rata-rata nilai dan di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Dengan alternatif, guru memberikan tugas membuat jurnal aktivitas harian pada kolom pedoman pengayaan untuk membiasakan diri melakukan aktivitas yang sesuai dengan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari melalui tabel pedoman pengayaan Siswa sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Hari/Tanggal	Waktu	Aktivitas yang dilakukan

Remedial:

Bagi Siswa yang belum dapat menyebutkan contoh-contoh norma, hak dan kewajibannya atas norma tersebut, dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah diberikan bimbingan individual. Guru dapat mengelompokkan Siswa seperti ini dan kemudian membimbing kembali.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Kelompok :

Lokasi	Contoh-contoh		
	Norma	Hak	Kewajiban

Di rumah			
Di sekolah			

B. BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

Bahan bacaan guru

- Buku Guru
- Artikel tentang norma-norma

Bahan bacaan siswa

- Buku Siswa
- Artikel tentang norma, berikut <https://tirto.id/ringkasan-materi-ipas-kelas-4-kurikulum-merdeka-tentang-norma-gE2W>

C. GLOSARIUM

Analisis	: Menyelidiki, mengkaji, mengolah
Asesmen	: Penilaian
Asesmen Formatif	: Penilaian saat proses pembelajaran berlangsung
Glossarium	: Kamus dalam bentuk yang ringkas, daftar kata dengan penjelasannya dalam bidang tertentu
Indikator	: Sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan
Pengayaan	: Perluasan pengalaman atau kegiatan Siswayang telah mencapai atau melampaui rata-rata nilai ketuntasan belajar
Pertanyaan Pemantik	: Pertanyaan untuk merangsang pemikiran kritis dalam topik tertentu

Refleksi	: Mengingat atau mengulang kembali terkait topik tertentu
<i>Presentation</i>	: Menyajikan, berbicara untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, materi, dsb
Regular	: Biasa
Remedial	: Berhubungan dengan perbaikan, pengajaran ulang bagi murid yang hasil belajarnya kurang baik
tipikal	: Khas

D. DAFTAR PUSTAKA

Maulana Arafat, d. (2022). *Model-model Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Padangsidempuan: Samudra Biru.

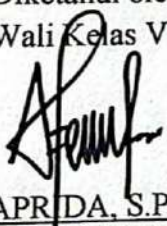
Nasution, D. F. (2023). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar*.

<http://repository.unpas.ac.id/49466/7/BAB%20II%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf>

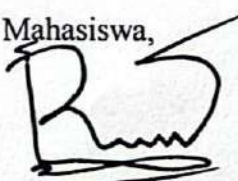
<https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>

Pasar Lama, 07 Agustus 2025

Diketahui oleh,
Wali Kelas V


APRIDA, S.Pd.
NIP. 19820426 200801 2 002

Mahasiswa,


RAHMAT SALEH
NIM. 2120500108

Mengetahui,
Kepala SDN No 100613 Pasar Lama

KHAIRUDDIN, S.Pd.
NIP. 19740930 200103 1 001

Lampiran 2

TIME SCHEDULE PENELITIAN

No	Kegiatan	Tahun 2025					
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	Surat Izin Riset dikeluarkan						
2	Riset						
3	Pengolahan Data						
4	Penulisan Hasil Penelitian						
5	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II						
6	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I						
7	Seminar Hasil						
8	Revisi Seminar Hasil						
9	Sidang Munaqsyah						
10	Revisi Sidang Munaqsyah						

Lampiran 3

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

I. INFORMASI UMUM

Nama Responden :

Kelas :

Hari, tanggal :

Siklus/ Pertemuan ke- :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

NO	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam kehidupanku” menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>						
2	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran						
3	Saya malas belajar Pendidikan Pancasila karena gurunya kurang menyenangkan dalam mengajar						
4	Saya merasa sulit belajar dengan adanya game dan hadiah						
5	Saya tidak peduli dengan teman-teman saat pembelajaran berlangsung						
6	Saya tidak suka berdiskusi dengan teman saat belajar Pendidikan Pancasila						

7	Saya bertanya ke teman/guru jika belum paham tentang materi norma						
8	Saya lebih aktif belajar Pendidikan Pancasila materi “Norma dalam kehidupanku” dengan adanya kelompok dan hadiah						
9	Saya semangat bersaing dengan kelompok lain agar mendapat nilai Pendidikan Pancasila tinggi						
10	Saya membuat ringkasan pelajaran yang dijelaskan guru						
11	Saya lebih suka ribut di kelas daripada mendengarkan guru menjelaskan pelajaran Pendidikan Pancasila						
12	Saya merasa terpaksa saat main game untuk selesaikan tantangan Guru						
13	Saya merasa termotivasi untuk bisa mengerjakan tugas sulit.						
14	Saya mengantuk ketika guru mengajar Pendidikan Pancasila						
15	Saya merasa bosan belajar dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>						
16	Saya senang dan tidak takut bicara saat belajar Pendidikan Pancasila						

Lampiran 4

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Indikator	Deskripsi	Nomor Butir		Jumlah butir
		Pernyataan		
		Positif	Negatif	
Perasaan senang	1. Pandangan/ pendapat siswa tentang pelajaran 2. Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran	1 dan 2	3 dan 4	4
Ketertarikan	1. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan 2. Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	7 dan 8	5 dan 6	4
Keterlibatan	1. Keaktifan selama belajar	9 dan 10	11 dan 12	4
Motivasi dalam belajar	1. Yang memotivasi siswa dalam belajar	13 dan 16	14 dan 15	4
Jumlah		9	7	16

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas V

Hari, tanggal :

Siklus/ Pertemuan ke- :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa		
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai		
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional		
4	Guru melakukan presensi siswa		
5	Guru memberikan motivasi		
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan		

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi		
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen		
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD		
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan		
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen		
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen		
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim		
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari		
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti		
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran		
Total Skor			
Nilai			
Kategori			

Pasar Lama, Juli 2025
Observer,

APRIDA, S.Pd.
NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

I. INFORMASI UMUM

Nama observer :
 Jabatan :
 Nama siswa :
 Hari, tanggal :
 Siklus/ Pertemuan ke- :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis, dll (motivasi belajar)		
2	Siswa menjawab salam dari guru (keterlibatan)		
3	Siswa menyanyikan lagu wajib nasional (keterlibatan)		
4	Siswa melakukan presensi oleh guru (keterlibatan)		
5	Siswa mendengarkan motivasi guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
6	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
7	Siswa mengikuti apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (ketertarikan dan keterlibatan)		

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Siswa menyimak cakupan materi yang dijelaskan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
Belajar dalam Team			
9	Siswa dibagi dalam kelompok heterogen (keterlibatan)		
10	Siswa menerima LKPD, sekaligus dibimbing cara mengisi LKPD oleh guru (keterlibatan)		
Games (permainan)			
11	Siswa melakukan permainan sesuai arahan guru (keterlibatan dan motivasi belajar)		
Tournament			
12	Siswa melakukan turnamen (keterlibatan dan motivasi belajar)		
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Siswa dan guru mengoreksi hasil turnamen (keterlibatan)		
14	Siswa memenangkan turnamen dan mendapatkan <i>reward</i> (perasaan senang)		
Kegiatan Penutup			
15	Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dipelajari Keterlibatan dan motivasi belajar)		
16	Siswa bertanya terkait materi yang belum dimengerti (ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar)		
17	Siswa dan guru berdo'a untuk menutup pembelajaran (keterlibatan dan motivasi belajar)		

Pasar Lama, Juli 2025
Observer,

APRIDA, S.Pd.
NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 7

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PRASIKLUS

Siklus/Pertemuan : Prasiklus

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																Total skor	Nilai
		Perasaan Senang				Ketertarikan				Keterlibatan				Motivasi Belajar					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AA	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	4	66	82,5
2	ART	2	4	3	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	2	44	55
3	A	2	4	3	3	5	4	4	2	1	2	3	2	4	2	3	3	47	58,75
4	AR	3	5	3	3	3	2	5	5	5	3	3	2	3	3	2	5	55	68,75
5	FAS	2	4	4	2	4	4	4	5	1	5	5	2	5	4	5	5	61	76,25
6	FR	2	3	2	3	2	3	4	5	3	4	4	2	3	1	2	4	47	58,75
7	FA	3	5	3	3	3	2	5	5	5	3	3	2	3	3	2	5	55	68,75
8	HH	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	3	3	2	4	4	48	60
9	MAD	4	4	2	2	2	2	4	2	5	3	2	4	5	4	1	3	49	61,25
10	MAP	4	4	2	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	1	3	44	55
11	NAA	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	50	62,5
12	NUH	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	1	5	3	4	64	80
13	NH	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	1	5	3	4	65	81,25
14	NMA	4	3	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	3	57	71,25
15	PP	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	1	32	40
16	PGL	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	2	1	1	1	42	52,5
17	PS	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	52	65

18	RFA	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	2	4	4	5	67	83,75
19	RA	2	5	5	5	4	1	5	2	1	3	5	5	3	4	4	4	58	72,5
20	SAI	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	49	61,25
21	SA	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	1	4	3	4	65	81,25
22	SRN	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	53	66,25
23	UH	4	3	2	3	5	4	4	2	1	2	3	2	4	2	3	3	47	58,75
24	ZML	4	5	5	5	5	2	5	2	4	4	4	4	2	4	4	2	61	76,25
25	ZA	3	3	2	2	2	2	4	4	4	3	2	2	3	3	2	1	42	52,5
	Persentase Nilai Setiap Indikator	68%				70%				65%				61%					
	Rata-rata Nilai																		66
	Kategori																		Kurang

Lampiran 8

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : I/I

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																Total skor	Nilai
		Perasaan Senang				Ketertarikan				Keterlibatan				Motivasi Belajar					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AA	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	5	4	67	83,75
2	ART	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	47	58,75
3	A	3	4	3	3	5	4	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	54	67,5
4	AR	5	4	5	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	1	4	63	78,75
5	FAS	5	5	2	4	5	5	4	4	5	2	5	5	2	5	5	5	68	85
6	FR	5	5	2	2	2	2	3	3	4	2	4	3	2	4	4	3	50	62,5
7	FA	4	4	3	4	3	3	5	3	4	4	3	3	3	3	2	5	56	70
8	HH	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	50	62,5
9	MAD	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	54	67,5
10	MAP	4	5	2	3	4	2	5	5	3	2	2	3	4	2	2	4	52	65
11	NAA	4	4	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	56	70
12	NUH	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	2	5	3	4	65	81,25
13	NH	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	2	5	3	4	66	82,5
14	NMA	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	59	73,75
15	PP	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	2	40	50
16	PGL	4	3	3	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	3	2	55	68,75
17	PS	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	52	65

18	RFA	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	69	86,25
19	RA	2	5	5	5	4	2	5	2	2	3	5	5	3	4	4	4	60	75
20	SAI	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	51	63,75
21	SA	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	2	4	3	4	66	82,5
22	SRN	4	3	4	4	3	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	3	57	71,25
23	UH	4	3	2	4	5	4	4	3	2	2	3	2	4	2	3	3	50	62,5
24	ZML	4	5	5	5	5	3	5	2	4	4	4	4	2	4	4	2	62	77,5
25	ZA	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	46	57,5
	Persentase Nilai Setiap Indikator	75%				74%				70%				65%					
	Rata-rata Nilai																		70,75
	Kategori																		Kurang

Lampiran 9

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : I/II

Hari/Tanggal : Kamis, 24 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																Total skor	Nilai
		Perasaan Senang				Ketertarikan				Keterlibatan				Motivasi Belajar					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AA	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	68	85
2	ART	3	4	4	4	3	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	3	57	71,25
3	A	3	4	4	4	5	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	59	73,75
4	AR	5	4	5	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	66	82,5
5	FAS	5	5	2	4	5	5	4	4	5	2	5	5	2	5	5	5	68	85
6	FR	5	5	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	56	70
7	FA	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	3	3	4	5	59	73,75
8	HH	4	3	3	4	4	3	3	5	5	4	3	3	3	3	4	4	58	72,5
9	MAD	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	57	71,25
10	MAP	4	5	2	3	4	2	5	5	3	2	2	3	4	2	2	4	52	65
11	NAA	4	5	4	5	3	3	4	5	3	3	3	3	4	4	4	3	60	75
12	NUH	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	66	82,5
13	NH	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	2	5	3	4	66	82,5
14	NMA	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	65	81,25
15	PP	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	2	44	55
16	PGL	4	3	3	5	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	3	2	56	70
17	PS	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	3	56	70

18	RFA	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	70	87,5
19	RA	3	5	5	5	4	2	4	5	2	3	5	5	3	4	4	4	63	78,75
20	SAI	4	3	4	3	4	4	4	3	5	3	5	3	3	4	3	2	57	71,25
21	SA	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	2	4	3	4	66	82,5
22	SRN	4	4	4	5	3	3	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	60	75
23	UH	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	58	72,5
24	ZML	4	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	2	4	4	2	64	80
25	ZA	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	48	60
	Persentase Nilai Setiap Indikator	79%				79%				74%				68%					
	Rata-rata Nilai																		74,95
	Kategori																		Kurang

Lampiran 10

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : II/I

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																Total skor	Nilai
		Perasaan Senang				Ketertarikan				Keterlibatan				Motivasi Belajar					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AA	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	70	87,5
2	ART	4	4	5	4	4	4	3	5	3	3	3	4	3	3	5	3	60	75
3	A	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	3	5	3	66	82,5
4	AR	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	69	86,25
5	FAS	5	5	4	5	5	5	4	4	5	2	5	5	2	5	5	5	71	88,75
6	FR	5	5	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	2	4	4	3	60	75
7	FA	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	68	85
8	HH	5	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	5	3	3	4	4	65	81,25
9	MAD	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	63	78,75
10	MAP	4	5	4	5	4	3	5	5	4	4	3	3	4	3	3	4	63	78,75
11	NAA	5	5	4	5	4	4	5	5	3	3	3	3	4	4	4	3	64	80
12	NUH	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	68	85
13	NH	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	2	5	3	4	68	85
14	NMA	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	71	88,75
15	PP	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	47	58,75
16	PGL	4	4	4	5	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	3	2	58	72,5
17	PS	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	3	58	72,5

18	RFA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	74	92,5
19	RA	4	5	5	5	4	3	5	5	2	3	5	5	3	4	4	4	66	82,5
20	SAI	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	4	3	2	63	78,75
21	SA	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	69	86,25
22	SRN	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	65	81,25
23	UH	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	66	82,5
24	ZML	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	2	4	4	2	66	82,5
25	ZA	3	3	5	5	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	51	63,75
	Persentase Nilai Setiap Indikator	90%				83%				78%				70%					
	Rata-rata Nilai																		80,104167
	Kategori																		Cukup

Lampiran 11

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : II/II

Hari/Tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																Total skor	Nilai
		Perasaan Senang				Ketertarikan				Keterlibatan				Motivasi Belajar					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AA	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	73	91,25
2	ART	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	3	66	82,5
3	A	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	70	87,5
4	AR	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	71	88,75
5	FAS	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	75	93,75
6	FR	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67	83,75
7	FA	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	68	85
8	HH	5	4	5	5	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	5	4	69	86,25
9	MAD	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	67	83,75
10	MAP	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	67	83,75
11	NAA	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	68	85
12	NUH	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	70	87,5
13	NH	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	72	90
14	NMA	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	75	93,75
15	PP	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	62	77,5
16	PGL	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	69	86,25
17	PS	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	69	86,25

18	RFA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	79	98,75
19	RA	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	4	70	87,5
20	SAI	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	68	85
21	SA	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	73	91,25
22	SRN	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	75	93,75
23	UH	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	69	86,25
24	ZML	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	75	93,75
25	ZA	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	62	77,5
	Persentase Nilai Setiap Indikator	95%				87%				85%				83%						
	Rata-rata Nilai																			87,45
	Kategori																			Tinggi

Lampiran 12

REKAPITULASI DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No	Nama Siswa	Siklus/Pertemuan					Persentase (%)	Kategori
		Prasiklus	I/I	I/II	II/I	II/II		
1	AA	82,5	83,75	85	87,5	91,25	91%	Sangat tinggi
2	ART	55	58,75	71,25	75	82,5	82%	Cukup
3	A	58,75	67,5	73,75	82,5	87,5	87%	Tinggi
4	AR	68,75	78,75	82,5	86,25	88,75	89%	Tinggi
5	FAS	76,25	85	85	88,75	93,75	94%	Sangat tinggi
6	FR	58,75	62,5	70	75	83,75	84%	Tinggi
7	FA	68,75	70	73,75	85	85	85%	Tinggi
8	HH	60	62,5	72,5	81,25	86,25	86%	Tinggi
9	MAD	61,25	67,5	71,25	78,75	83,75	84%	Tinggi
10	MAP	55	65	65	78,75	83,75	84%	Tinggi
11	NAA	62,5	70	75	80	85	85%	Tinggi
12	NUH	80	81,25	82,5	85	87,5	87%	Tinggi
13	NH	81,25	82,5	82,5	85	90	90%	Tinggi
14	NMA	71,25	73,75	81,25	88,75	93,75	94%	Sangat tinggi
15	PP	40	50	55	58,75	77,5	77%	Cukup
16	PGL	52,5	68,75	70	72,5	86,25	86%	Tinggi
17	PS	65	65	70	72,5	86,25	86%	Tinggi
18	RFA	83,75	86,25	87,5	92,5	98,75	99%	Sangat tinggi
19	RA	72,5	75	78,75	82,5	87,5	88%	Tinggi

20	SAI	61,25	63,75	71,25	78,75	85	85%	Tinggi
21	SA	81,25	82,5	82,5	86,25	91,25	91%	Sangat tinggi
22	SRN	66,25	71,25	75	81,25	93,75	94%	Sangat tinggi
23	UH	58,75	62,5	72,5	82,5	86,25	86%	Tinggi
24	ZML	76,25	77,5	80	82,5	93,75	94%	Sangat tinggi
25	ZA	52,5	57,5	60	63,75	77,5	77%	Cukup
	Rata-rata Nilai	66	70,75	74,95	80,104	87,45		
	Persentase Ketercapaian	66%	71%	75%	80%	87%		
	Kategori	Kurang	Kurang	Kurang	Cukup	Tinggi		

Lampiran 13

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I PERTEMUAN I

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Hari, tanggal : Kamis, 17 Juli 2025
 Siklus/ Pertemuan ke- : I/I

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

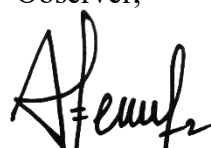
Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional	✓	
4	Guru melakukan presensi siswa	✓	
5	Guru memberikan motivasi	✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi	✓	
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen	✓	
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD	✓	
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan	✓	
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen	✓	
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim	✓	
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti	✓	
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran	✓	
Total Skor		17	
Nilai		100	
Kategori		Sangat Baik	

Pasar Lama, 17 Juli 2025

Observer,



APRIDA, S.Pd.

NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 14

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I PERTEMUAN II

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Hari, tanggal : Kamis, 24 Juli 2025
 Siklus/ Pertemuan ke- : I/II

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional	✓	
4	Guru melakukan presensi siswa	✓	
5	Guru memberikan motivasi	✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi	✓	
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen	✓	
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD	✓	
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan	✓	
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen	✓	
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim	✓	
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti	✓	
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran	✓	
Total Skor		17	
Nilai		100	
Kategori		Sangat Baik	

Pasar Lama, 24 Juli 2025

Observer,



APRIDA, S.Pd.

NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II PERTEMUAN I

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Hari, tanggal : Kamis, 31 Juli 2025
 Siklus/ Pertemuan ke- : II/I

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional	✓	
4	Guru melakukan presensi siswa	✓	
5	Guru memberikan motivasi	✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi	✓	
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen	✓	
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD	✓	
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan	✓	
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen	✓	
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim	✓	
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti	✓	
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran	✓	
Total Skor		17	
Nilai		100	
Kategori		Sangat Baik	

Pasar Lama, 31 Juli 2025

Observer,



APRIDA, S.Pd.

NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II PERTEMUAN II

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Hari, tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
 Siklus/ Pertemuan ke- : II/II

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

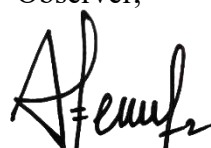
Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional	✓	
4	Guru melakukan presensi siswa	✓	
5	Guru memberikan motivasi	✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi	✓	
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen	✓	
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD	✓	
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan	✓	
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen	✓	
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim	✓	
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti	✓	
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran	✓	
Total Skor		17	
Nilai		100	
Kategori		Sangat Baik	

Pasar Lama, 07 Agustus 2025

Observer,



APRIDA, S.Pd.

NIP. 19820426 200801 2 002

Lampiran 17

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : I/I

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa																	Total skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	AA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	82,3529
2	ART	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412
3	A	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412
4	AR	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	76,4706
5	FAS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706
6	FR	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
7	FA	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	70,5882
8	HH	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
9	MAD	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	10	58,8235
10	MAP	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
11	NAA	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
12	NUH	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	76,4706
13	NH	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
14	NMA	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
15	PP	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412
16	PGL	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
17	PS	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
18	RFA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	88,2353

19	RA	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	70,5882
20	SAI	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	10	58,8235
21	SA	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
22	SRN	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
23	UH	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	10	58,8235
24	ZML	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
25	ZA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412
		Rata-rata Nilai																		65,647064
		Kategori																		Cukup Baik

Lampiran 18

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : I/II

Hari/Tanggal : Kamis, 24 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa																	Total skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	AA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	82,3529	
2	ART	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	10	58,8235	
3	A	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059	
4	AR	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	76,4706	
5	FAS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706	
6	FR	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
7	FA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	76,4706	
8	HH	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
9	MAD	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059	
10	MAP	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
11	NAA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
12	NUH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	82,3529	
13	NH	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
14	NMA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
15	PP	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412	
16	PGL	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
17	PS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882	
18	RFA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	88,2353	

19	RA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	76,4706
20	SAI	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
21	SA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
22	SRN	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
23	UH	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	64,7059
24	ZML	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
25	ZA	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	52,9412
	Rata-rata Nilai																			70,58822
	Kategori																			Cukup Baik

Lampiran 19

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : II/I

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Juli 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa																	Total skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
2	ART	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
3	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
4	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,2353
5	FAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
6	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
7	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,2353	
8	HH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
9	MAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
10	MAP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706
11	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
12	NUH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,2353
13	NH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
14	NMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
15	PP	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
16	PGL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706
17	PS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706
18	RFA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	88,2353

19	RA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	82,3529	
20	SAI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	13	76,4706
21	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
22	SRN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
23	UH	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
24	ZML	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
25	ZA	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	70,5882
	Rata-rata Nilai																		80,70586	
	Kategori																		Baik	

Lampiran 20

DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : II/II

Hari/Tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025

No	Nama Siswa	Butir Soal Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa																	Total skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176
2	ART	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
3	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
4	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
5	FAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	94,1176
6	FR	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	88,2353
7	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
8	HH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176
9	MAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
10	MAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	88,2353
11	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,1176
12	NUH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176
13	NH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176
14	NMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,1176
15	PP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
16	PGL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,1176
17	PS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176
18	RFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94,1176

19	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
20	SAI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
21	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
22	SRN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	94,1176
23	UH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
24	ZML	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	88,2353
25	ZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14	82,3529
	Rata-rata Nilai																		90,117624	
	Kategori																		Sangat Baik	

Lampiran 21**DOKUMENTASI****1. Guru Mengajak Siswa Berdo'a Bersama di dalam Kelas yang Dipimpin Oleh Ketua Kelas**

2. Guru Mengajak Siswa Menyanyikan Lagu Wajib Nasional



3. Guru Menjelaskan Cakupan Materi, Dan Menampilkan Video Pembelajaran; Siswa Melakukan Pengamatan Terkait Video Pembelajaran





4. **Guru Membagi Siswa Ke dalam Kelompok Kecil Heterogen yang Terdiri 5/6 Orang yang Sebelumnya Sudah Diranking Sesuai Kompetensi dalam Mata Pelajaran**



5. Siswa Melakukan Permainan *Question Card*, yaitu Setiap Perwakilan Tim/Kelompok Yang Akan Bertanding Mengisi Tabel Pertanyaan



6. Siswa melakukan Turnamen





7. Rekognisi Tim, yaitu Pemberian Penghargaan Berupa Hadiah Kepada Kelompok





8. Guru Membagikan Angket Minat Belajar Kepada Siswa

Pada tahap ini siswa menjawab angket dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*



9. Angket Minat Belajar Siswa

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

I. INFORMASI UMUM

Nama Responden : RAHMAT FATIH BUNDA
 Kelas : V
 Hari, tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
 Siklus/ Pertemuan ke- : II / II

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

- Isilah informasi umum yang telah disediakan
- Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju

NO	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila materi "Norma dalam kehidupan" menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>	✓					5
2	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran	✓					5
3	Saya malas belajar Pendidikan Pancasila karena gurunya kurang menantang dalam mengajar					✓	5
4	Saya merasa sulit belajar dengan adanya game dan hadiah					✓	5
5	Saya tidak peduli dengan teman-teman saat pembelajaran berlangsung					✓	5
6	Saya tidak suka berdiskusi dengan teman saat belajar Pendidikan Pancasila					✓	5
7	Saya bertanya ke teman/guru jika belum paham tentang materi norma	✓					5

8	Saya lebih aktif belajar Pendidikan Pancasila materi "Norma dalam kehidupan" dengan adanya kelompok dan hadiah	✓					5
9	Saya semangat bersaing dengan kelompok lain agar mendapat nilai Pendidikan Pancasila tinggi	✓					5
10	Saya membuat ringkasan pelajaran yang dijelaskan guru	✓					5
11	Saya lebih suka ribut di kelas daripada mendengarkan guru menjelaskan pelajaran Pendidikan Pancasila					✓	5
12	Saya merasa terpaksa saat main game untuk menyelesaikan tantangan Cina					✓	5
13	Saya merasa termotivasi untuk bisa mengerjakan tugas sulit.		✓				4
14	Saya mengantuk ketika guru mengajar Pendidikan Pancasila					✓	5
15	Saya merasa bosan belajar dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>					✓	5
16	Saya senang dan tidak takut bicara saat belajar Pendidikan Pancasila	✓					5

79

10. Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I PERTEMUAN I

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : APRIDA, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Hari, tanggal : Kamis, 17 Juli 2025
 Siklus/ Pertemuan ke-: I/I

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa	✓	
2	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	✓	
3	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional	✓	
4	Guru melakukan presensi siswa	✓	
5	Guru memberikan motivasi	✓	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
7	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Guru menjelaskan cakupan materi	✓	
Belajar dalam Team			
9	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen	✓	
10	Guru memberikan LKPD kepada siswa sekaligus membimbing siswa cara mengisi LKPD	✓	
Games (permainan)			
11	Guru mengarahkan aturan permainan	✓	
Tournament			
12	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen	✓	
14	Guru memberikan <i>reward</i> kepada tim	✓	
Kegiatan Penutup			
15	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
16	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti	✓	
17	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran	✓	
Total Skor		17	
Nilai		100	
Kategori		Sangat Baik	

Pasar Lama, 17 Juli 2025

Observer,

APRIDA, S.Pd.

NIP. 19820426 200801 2 002

11. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

I. INFORMASI UMUM

Nama observer : *Aprida, S.Pd.*
 Jabatan : *Wali Kelas ✓*
 Nama siswa : *Petra Ginda*
 Hari, tanggal : *Kamis, 19 Juli 2025*
 Siklus/ Pertemuan ke-:

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut:

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembukaan			
1	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis, dll (motivasi belajar)	✓	
2	Siswa menjawab salam dari guru (keterlibatan)	✓	
3	Siswa menyanyikan lagu wajib nasional (keterlibatan)	✓	
4	Siswa melakukan presensi oleh guru (keterlibatan)	✓	
5	Siswa mendengarkan motivasi guru (ketertarikan dan keterlibatan)		✓
6	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		✓
7	Siswa mengikuti apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (ketertarikan dan keterlibatan)	✓	

Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
8	Siswa menyimak cakupan materi yang dijelaskan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		✓
Belajar dalam Team			
9	Siswa dibagi dalam kelompok heterogen (keterlibatan)	✓	
10	Siswa menerima LKPD, sekaligus dibimbing cara mengisi LKPD oleh guru (keterlibatan)	✓	
Games (permainan)			
11	Siswa melakukan permainan sesuai arahan guru (keterlibatan dan motivasi belajar)	✓	
Tournament			
12	Siswa melakukan turnamen (keterlibatan dan motivasi belajar)	✓	
Rekognisi (penghargaan) tim			
13	Siswa dan guru mengoreksi hasil turnamen (keterlibatan)	✓	
14	Siswa memenangkan turnamen dan mendapatkan <i>reward</i> (perasaan senang)		✓
Kegiatan Penutup			
15	Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dipelajari (Keterlibatan dan motivasi belajar)		✓
16	Siswa bertanya terkait materi yang belum dimengerti (ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar)		✓
17	Siswa dan guru berdo'a untuk menutup pembelajaran (keterlibatan dan motivasi belajar)	✓	

Pasar Lama, 19 Juli 2025
 Observer,

Aprida

APRIDA, S.Pd.
 NIP. 19820426 200801 2 002

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Adek Safitri, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
 - 4 : sangat valid
 - 3 : valid
 - 2 : cukup valid
 - 1 : kurang valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator modul ajar dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara beruntut	✓			
2	Mencantumkan nama satuan pendidikan	✓			
3	Mencantumkan materi/mata pelajaran	✓			
4	Mencantumkan kelas/semester	✓			
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran	✓			
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
7	Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran		✓		
8	Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar	✓			
9	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa	✓			
10	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik	✓			
	Bahasa				
11	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

1. Ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran, silahkan dijelaskan cara penggunaan bagi siswa dan tidak menimbulkan keagaduhan.
2. Penulisan kalimat untuk karya ilmiah sebaiknya menghindari kata ganti orang ketiga, misalnya saya, kita, dll.

E. KESIMPULAN

Modul Ajar ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
3. Tidak layak di ujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd

NIDN. 2015058808

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Adek Safitri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Modul Ajar untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan".

Yang disusun oleh:

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 21 205 00108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Ketika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran, Silahkan dijelaskan cara penggunaan bagi siswa dan tidak menimbulkan kegaduhan.
2. Hindari penulisan kata ganti orang ketiga, misalnya saya, kita, dll.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Adek Safitri, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
 - 4 : sangat valid
 - 3 : valid
 - 2 : kurang valid
 - 1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator angket minat belajar dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Mencantumkan nama responden	✓			
2	Mencantumkan kelas	✓			
3	Mencantumkan hari dan tanggal	✓			
4	Mencantumkan siklus/pertemuan	✓			
	Konstruksi				
5	Kejelasan petunjuk cara mengisi angket	✓			
	Isi				
6	Kesesuaian antara kisi-kisi dengan angket	✓			
7	Butir soal angket terkait dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	✓			
8	Butir soal angket terkait dengan indikator minat belajar	✓			
9	Butir soal angket terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila	✓			
	Bahasa				
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
11	Pernyataan menggunakan redaksi bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Angket Minat Belajar ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
- c. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Adek Safitri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap angket minat belajar siswa untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 21 205 00108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Adek Safitri, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
 - 4 : sangat valid
 - 3 : valid
 - 2 : kurang valid
 - 1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator instrumen penelitian dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Mencantumkan identitas observer	✓			
2	Mencantumkan nama responden	✓			
3	Mencantumkan kelas	✓			
4	Mencantumkan hari dan tanggal	✓			
5	Mencantumkan siklus/pertemuan	✓			
	Konstruksi				
6	Kejelasan petunjuk cara mengisi instrumen	✓			
	Isi				
7	Kesesuaian antara pertanyaan dengan tujuan observasi	✓			
	Bahasa				
8	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

Sesuai aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi

.....
.....

E. KESIMPULAN

Lembar Observasi Aktivitas Guru ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
- ② Layak untuk uji coba tanpa revisi
3. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Adek Safitri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap lembar observasi aktivitas guru untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan".

Yang disusun oleh:

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 21 205 00108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

1. *Menyesuaikan aspek yang ingin diteliti dengan lembar observasi*
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RAHMAT SALEH

NIM : 21 205 00108

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Adek Safitri, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
 - 4 : sangat valid
 - 3 : valid
 - 2 : kurang valid
 - 1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator instrumen penelitian dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format	✓			
1	Mencantumkan identitas observer	✓			
2	Mencantumkan nama responden	✓			
3	Mencantumkan kelas	✓			
4	Mencantumkan hari dan tanggal	✓			
5	Mencantumkan siklus/pertemuan	✓			
	Konstruksi				
6	Kejelasan petunjuk cara mengisi instrumen	✓			
	Isi				
7	Kesesuaian antara pertanyaan dengan tujuan observasi	✓			
	Bahasa				
8	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

D. KOMENTAR DAN SARAN

Sesuaikan aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi

observasi

E. KESIMPULAN

Lembar Observasi Aktivitas Siswa ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
- ② Layak untuk uji coba tanpa revisi
3. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidempuan, 20 Januari 2025
 Validator,

Adek Safitri, M.Pd.
 NIDN. 2015058808

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Adek Safitri, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap lembar observasi aktivitas siswa untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 21 205 00108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

1. *Menyesuaikan aspek yang ingin dinilai dengan lembar observasi*
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 20 Januari 2025

Validator,



Adek Safitri, M.Pd.
NIDN. 2015058808



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3162 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 07 /2025

17 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri No.100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Rahmat Saleh

NIM : 2120500108

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Sayurimatinggi Lk.II, Kec. Sayurimatinggi, Kab. Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. |

NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 100613 PASAR LAMA
KECAMATAN BATANG ANGKOLA Kode Pos 22773
Telepon. (0634) 7363024 E-mail : sdnegeri100620pasarlama@gmail.com

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET
Nomor: *A20* / 111 / SD / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KHAIRUDDIN, S.Pd.
NIP : 19740930 200103 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN No. 100613 Pasar Lama


Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor: 3462/Un.28/E.1/TL.00.9?07/2025 tentang Permohonan Izin Melakukan Riset Penyelesaian Skripsi, menerangkan bahwa:

Nama : RAHMAT SALEH
NIM : 21 205 00108
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

telah melakukan Riset dari tanggal 17 Juli s.d. 07 Agustus 2025 di SDN No. 100613 Pasar Lama untuk penyelesaian skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN No. 100613 Pasar Lama Kabupaten Tapanuli Selatan”**

Demikian surat **keterangan** ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pasar Lama, *16* Agustus 2025
Kepala SDN No. 100613 Pasar Lama
Kecamatan Batang Angkola


KHAIRUDDIN, S.Pd.
NIP. 19740930 200103 1 001