

ABSTRAK

Fatia Nafisah Kamilah. 1222090056. 2026. *Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Permainan Edukatif di MI.*

Rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami, menjelaskan kembali, dan menerapkan konsep Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satunya melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif.

Rumusan masalah penelitian ini meliputi: (1) bagaimana pemahaman konsep peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif; (2) bagaimana pemahaman konsep peserta didik sesudah diterapkan model tersebut; dan (3) bagaimana peningkatan pemahaman konsep peserta didik melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif serta peningkatannya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Plus El-Hurriyah.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas IV MI Plus El-Hurriyah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68,13 pada pra-siklus dengan ketuntasan belajar 25%, menjadi 77,71 pada siklus I dengan ketuntasan 75%, dan meningkat menjadi 86,04 pada siklus II dengan ketuntasan 91,67%. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Plus El-Hurriyah.

Kata Kunci: pemahaman konsep, Pendidikan Pancasila, *Teams Games Tournament* (TGT), permainan edukatif, Penelitian Tindakan Kelas.