

ABSTRAK

Hilmi Rosadi. 1222090071. 2026 “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD (Penelitian Tindakan Kelas)”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajarannya guru masih menggunakan model pembelajaran yang digunakan sederhana, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran cenderung minim dan suasana belajar cenderung pasif. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Yaitu dengan menerapkan **model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)** berbantuan media *crossword puzzle*.

Tujuan dari melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, gambaran proses belajar dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di setiap siklus, dan mengetahui peningkatan hasil kognitif peserta didik setelah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di akhir siklus.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari satu tindakan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN JATISARI yang berjumlah 38 peserta didik..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil kognitif peserta didik sebelum menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah, hanya 18 peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata 68,3 dengan ketuntasan klasikan sebesar 47%. Proses penerapan model *team games tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlaksana dengan baik. Terlihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 74% dan aktivitas peserta didik sebesar 54%. Kemudian pada siklus II pada aktivitas guru memperoleh hasil persentase sebesar 93%, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh hasil sebesar 90%. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* dari setiap siklus. Pada siklus I peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,89 dan persentase nilai ketuntasan klasikal yaitu 79% dengan kategori baik. Pada siklus II peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,03 dan persentase nilai ketuntasan klasikal yaitu 92% dengan kategori sangat baik

Kata Kunci: Model *Team Games Tournament*, Media *Crossword puzzle*, Hasil Belajar Peserta didik