

## Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar

Putri Fajri Ma'wa<sup>1</sup> Desty Putri Tariska<sup>2</sup> Wulan Aulia Azizah<sup>3</sup> Susilo Tri Widodo<sup>4</sup> Lilis Sutarti<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,  
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

SD Negeri Tugurejo 02, Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia<sup>5</sup>

Email: [putrifajri@students.unnes.ac.id](mailto:putrifajri@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup> [destyputritariska@students.unnes.ac.id](mailto:destyputritariska@students.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

[wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id](mailto:wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup> [susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>

[lilis.sutarti@gmail.com](mailto:lilis.sutarti@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :1) perbedaan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Pancasila sebelum dan sesudah diterapkan model *cooperative learning tipe teams game tournament*; 2) efektivitas model *cooperative learning tipe teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 materi Pancasila di SD Negeri Tugurejo 02. Penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan dengan subjek penelitian peserta didik kelas 5 SD Negeri Tugurejo 02 sebanyak 26 orang. Metode penelitian yang digunakan *pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes, wawancara, dan observasi dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t (*paired sample t-test*) dan uji *n-gain* berbantuan aplikasi pengolah angka (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe TGT dengan hasil belajar sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe TGT yang ditunjukkan dengan hasil penghitungan nilai t-hitung sebesar 9,381 lebih besar dari nilai t-tabel 1,70814; 2) model *cooperative learning* tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang ditunjukkan dengan penghitungan *n-gain score* sebesar 60,38%.

**Kata Kunci:** Model Cooperative Learning, TGT, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan dalam ranah pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut M. Sobry Sutikno (dalam Junaedi, 2019), mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah ditentukan atau dirancang dapat tercapai. Seperti yang dikatakan Mulyasa (dalam Ula & Jamilah, 2023) bahwa pembelajaran yang berkualitas jika peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat menunjukkan minat belajar yang besar dan rasa yakin pada diri sendiri.

PKn sebagai salah satu mapel yang memiliki urgensi dalam pendidikan formal tentunya perlu menyesuaikan diri dengan perubahan dan tuntutan di masyarakat. Peradaban yang terus berkembang ini melahirkan paradigma baru dalam Pendidikan Pancasila (Nurgiansah dalam Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila atau yang lebih dikenal dengan Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada pada setiap jenjang dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi sekalipun nyatanya masih belum dapat diserap oleh banyak peserta didik dengan baik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mahmud, Saneba, dan Jamaludin (2014) yang menemukan permasalahan pada pembelajaran PKn di kelas IV yaitu rendahnya perolehan hasil belajar pada mapel tersebut khususnya materi Globalisasi. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan faktor yang mendukung rendahnya perolehan hasil belajar dikarenakan gaya mengajar guru yang belum berdiferensiasi atau memperhatikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Guru menganggap peserta didik telah dewasa dan mampu untuk memahami konsep atau materi yang abstrak. Sedangkan kenyataannya memang peserta didik usia sekolah dasar menurut Teori Piaget berada pada tahap operasional konkret, dimana seharusnya anak-anak dibelajarkan dengan suatu konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau objek nyata. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Yazid (2022) di kelas V SD Negeri I Labuhan Ratu Dua menyatakan hasil observasinya bahwa teknik yang digunakan guru monoton sehingga peserta didik kurang dilibatkan dan merasa bosan. Hal ini tentu berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi konsep PKn yang juga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Bahkan ditemukan sebagian peserta didik justru mengerjakan tugas lain disaat pembelajaran PKn berlangsung.

Berhasilnya pembelajaran juga tidak terlepas dari model pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh seorang pendidik. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran menjadi aspek penting yang harus diutamakan guru sebelum memulai pembelajaran bahkan saat penyusunan suatu perangkat ajar agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan banyak melibatkan partisipasi peserta didik di dalamnya. Menurut Saefuddin & Berdiati (dalam Julaeha, 2022) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang menggambarkan langkah dalam mengelola pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai dasar pendidik dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Sukmadinata & Syaodih (dalam Julaeha, 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah skema yang berisi suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar terdapat perubahan pada diri siswa melalui interaksi suatu pembelajaran. Sedangkan Joyce & Weil (dalam Khoerunnisa, 2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan yang digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran, membuat bahan ajar, dan membimbing proses pembelajaran di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan yang berisi langkah pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengelola suatu pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran memiliki peranan penting karena merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang membantu pembelajaran menjadi terarah dan sistematis.

Model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang dalam pembelajarannya dilakukan secara berkelompok yang memfokuskan pada aspek kerjasama. Dasar pembelajaran model *cooperative* adalah apresiasi kelompok, tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam menyelesaikan tugasnya, memberikan peluang untuk berhasil secara bersama-sama. Salah satu tipe model *cooperative learning* adalah tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pada model TGT ini, kegiatan pembelajaran didesain dalam bentuk *games* (permainan). Menurut Slavin (dalam Nabila, 2022), menjelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT adalah pembelajaran yang menggunakan konsep berkompetisi untuk mendapatkan skor dalam pembelajaran. Sedangkan Isjoni (dalam Sabila, 2021) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik dalam belajar tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, kemampuan yang dimiliki bahkan suku atau ras. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT)

adalah model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik dalam bekerja sama atau tutor sebaya dalam pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (*games*). Peserta didik pada pembelajaran ini dituntut aktif serta mampu untuk bekerjasama dengan temannya. Manfaat yang akan didapat pada penerapan model cooperative learning adalah menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan sikap menghargai, dan meningkatkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil tidak hanya dilihat dari penggunaan model pembelajarannya saja, namun juga dari perolehan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran tertentu. Hasil belajar peserta didik dinilai dari kegiatannya mengerjakan tugas sesuai indikator yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Sudjana (dalam Sabila, 2021), mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau kemahiran yang dimiliki peserta didik setelah pengalaman belajar dapat diserap dan diterimanya. Lebih luas, Bloom menyebutkan bahwa klasifikasi hasil belajar secara garis besar terbagi dalam tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Sudjana dalam Sabila, 2021). Ketiga ranah tersebut menjadi objek yang penting dalam penilaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada tiga aspek domain penting pada peserta didik (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) setelah menerima pembelajaran.

Salah satu permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas 5 di SD Negeri Tugurejo 02 mengatakan bahwa permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terjadi pada peserta didik kelas 5 di sekolahnya yaitu terkait dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Lebih lanjut dikatakan, anak-anak kesulitan dalam menentukan penerapan sesuai sila yang tepat dengan kehidupan sehari-hari. Media berbasis powerpoint dengan metode ceramah dan penugasan sudah diterapkan namun hasilnya belum maksimal dalam memberikan pemahaman terkait dengan materi tersebut. Tentunya dengan permasalahan tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu diperbaiki dan ditingkatkan guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, dilakukan tindakan dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang dipilih adalah model *cooperative learning tipe Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Pancasila sebelum dan sesudah diterapkan model *cooperative learning tipe teams game tournament* dan efektivitas penerapan model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Pancasila di SD Negeri Tugurejo 02.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest design*, wawancara, dan observasi dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Prosedur yang dilakukan yaitu dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 sekaligus memberikan pretest sebelum menerapkan model *cooperative learning tipe teams game tournament*. Kemudian menganalisis hasil wawancara dan *pretest* untuk menemukan permasalahan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah menganalisis hasil tersebut, kemudian dibuatlah perangkat ajar dengan model *cooperative learning tipe teams game tournament* (TGT) dengan media konkret yang diberi nama "Bisepsipa" yang kepanjangannya adalah Bilah Sila-sila Pancasila. Untuk mengetahui adanya peningkatan dan efektif tidaknya model tersebut maka, kemudian *posttest* diberikan setelah diberi perlakuan atau setelah penerapan model tipe *teams game tournament*. Hasil *posttest* dan *pretest* tersebut selanjutnya dianalisis dan diuji untuk mengetahui terdapat atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa

kelas 5 sebelum dan sesudah diberi perlakuan dan seberapa efektif model pembelajaran yang dipilih. Desain penelitian one-group pretest-posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest**

Pretest	Perlakuan	Posttest
01	X	02

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tugurejo 02 pada bulan Oktober-November 2023. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas 5 SD Negeri Tugurejo 02 yang berjumlah 26 peserta didik. Objek penelitiannya yaitu model *Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT)*. Sebelum penelitian dilakukan instrumen penelitian yang dibuat telah divalidasi oleh dosen Mata Kuliah Pengembangan PKn SD. Instrumen tersebut berupa perangkat pembelajaran serta kisi-kisi dan soal pretest-posttest. Perangkat pembelajaran dan soal *pretest-posttest* dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemukan setelah melakukan observasi dan wawancara di kelas 5 SD Negeri Tugurejo 02 dalam Pendidikan Pancasila. Sebelum dilakukannya penerapan model TGT pada pertemuan 1, peserta didik diberi pretest berupa tes pilihan ganda dan uraian untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya pada pertemuan 2 atau setelah penerapan model TGT, peserta didik diberikan soal posttest. Data yang diperoleh kemudian dijabarkan, dianalisis, dan dikaji menggunakan metode one-group pretest-posttest dengan bantuan aplikasi *Statistical Program for Social Science (SPSS)* atau dikenal dengan aplikasi pengolah angka. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis untuk mengukur adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji t yaitu *paired sample t-test*. Uji yang disyaratkan sebelum melaksanakan uji hipotesis yaitu uji normalitas. Sedangkan, untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Cooperative Learning tipe TGT* dapat dilihat dari peningkatan rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan uji *n-gain* berbantuan aplikasi SPSS. Interpretasi nilai *n-gain* dikategorikan dalam indeks Tabel 2.

**Tabel 2. Pembagian Kriteria N-Gain Score**

N-Gain Score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer (Syahfitri dalam Widya, 2022)

Data yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk persentase dan ditafsirkan dengan ketentuan seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3. Tafsiran Hasil Uji N-Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake R.R (dalam Widya, 2022)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil belajar yang didapatkan dari pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam materi Pancasila sebelum diberi perlakuan. Posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam materi Pancasila setelah diberi perlakuan. Berikut ini hasil analisis statistik deskriptif yang disajikan dalam Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif**

	Nilai Pretest	Nilai Posttest
<b>Mean</b>	60,46	82.00
<b>Nilai maksimal</b>	84	96
<b>Nilai minimum</b>	36	60
<b>Std</b>	14,679	9,347

Sumber: data yang diolah (2023)

## Uji Prasyarat Analisis

### Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis Shapiro-Wilk dengan menggunakan aplikasi pengolah data. Asumsi yang menyatakan data normal dengan ketentuan apabila ( $P > 0,05$ ) atau dibaca signifikansi lebih besar dari 0,05. Sedangkan apabila signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

Perlakuan	P	Keterangan
<b>Sebelum</b>	0,157	Normal
<b>Sesudah</b>	0,102	Normal

Sumber: data yang diolah (2023)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan bantuan aplikasi pengolah angka diperoleh nilai P (signifikansi) sebelum perlakuan yaitu sebesar 0,157 dan sesudah perlakuan nilai P (signifikansi) sebesar 0,102. Kedua data tersebut memenuhi syarat data dapat dikatakan berdistribusi normal karena memenuhi ketentuan  $P > 0,05$ . Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi uji prasyarat analisis selanjutnya.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t, yaitu paired sample t-test dengan bantuan aplikasi pengolah angka. Hasil uji t disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Uji t**

$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Df	P	Kesimpulan
9,381	1,70814	25	<0,001	Ha diterima

Sumber: data yang diolah (2023)

Berdasarkan tabel hasil uji t diperoleh hasil t sebesar 9,381 dengan  $df = 25$  dan  $P = <0,001$ , karena nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $9,381 > 1,70814$ ) dan nilai signifikan atau P dibawah 0,05 ( $P < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hasil uji t dengan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Pancasila sebelum dan sesudah menerapkan model *Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament* (TGT). Nilai hasil belajar yang diperoleh dari pretest dan posttest selanjutnya digunakan juga untuk mengukur efektivitas penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament* (TGT) yang diukur menggunakan uji n-gain. Perhitungan uji n-gain yang berasal dari nilai pretest dan posttest disajikan dalam Tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain Score**

Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain Score	Persentase
60,46	82,00	0,60	60,38%

Sumber: data yang diolah (2023)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan N-Gain diperoleh mean pada tabel N-Gain score yaitu sebesar 0,6 dimana angka ini termasuk dalam kategori “Sedang” yaitu berada pada interval  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Kemudian persentase N-Gain score yang diperoleh yaitu sebesar 60,38% dimana angka ini menunjukkan pada kriteria “Cukup efektif”. Dengan demikian, model *Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Pancasila di SD Negeri Tugurejo 02.

### **Pembahasan**

Penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) di kelas 5 SD Negeri Tugurejo 02 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini model *Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament* diterapkan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 diterapkan model TGT dengan bantuan media Bisepsipa (Bilah Sila-Sila Pancasila) menggunakan sintaks/ langkah pembelajaran model TGT menurut Shoimin (dalam Mahardi, 2019). Adapun langkah-langkahnya secara rinci sebagai berikut.

#### **1. Penyajian Kelas**

Langkah pertama ini adalah penyampaian materi pembelajaran tentang materi Pancasila menggunakan Flipbook yang ditampilkan melalui proyektor. Materi yang diberikan kepada peserta didik pada pertemuan ke-1 yaitu materi Pancasila dalam Kehidupanku, sedangkan pada pertemuan ke-2 materi yang diberikan yaitu Pancasila Kebiasaan Hidupku. Pada kedua pertemuan ini, peserta didik memperhatikan saat penyampaian materi namun ada beberapa anak yang kurang fokus dalam pembelajaran karena asyik dengan kegiatannya sendiri. Setelah penjelasan selesai, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai topik pembahasan. Namun hanya sebagian peserta didik yang aktif dalam diskusi seperti yang terlihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



**Gambar 1. Pertemuan 1 Penyajian Kelas**



**Gambar 2. Pertemuan 2 Penyajian Kelas**

Setelah diskusi selesai, peserta didik bersama-sama mengupas materi untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

## 2. Bekerja dalam tim (Teams)

Langkah kedua ini adalah peserta didik dibagi kelompok menjadi lima kelompok secara heterogen. Kemudian peserta didik diarahkan untuk membuat yel-yel yang akan ditampilkan pada langkah berikutnya. Selanjutnya peserta didik dibagikan soal secara acak untuk melakukan tutor sebaya dalam menentukan jawaban. Pada pertemuan ke-1 terdapat beberapa kelompok yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan ini, hal ini dapat terlihat dari adanya beberapa peserta didik tidak melakukan tutor sebaya dan terdapat satu kelompok yang tidak membuat yel-yel. Dengan demikian, pada pertemuan ke-1 ini peserta didik kurang melakukan kerjasama dalam tim. Sedangkan pada pertemuan ke-2, peserta didik mulai muncul peningkatan yang mana terlihat dari kegiatan diskusi dalam menentukan jawaban serta pada saat pembuatan yel-yel semua peserta didik bekerjasama dan antusias dalam kelompoknya.

## 3. Permainan (*Game*)

Kegiatan langkah ketiga ini adalah setiap kelompok menampilkan yel-yel yang telah dibuat. Selanjutnya peserta didik menentukan urutan pemain yang akan menjawab soal pada media Bisepsipa (Bilah Sila-Sila Pancasila). Pada pertemuan ke-1 (Gambar 3) terdapat salah satu kelompok yang tidak menampilkan yel-yelnya karena anggota dalam kelompoknya kurang persiapan dan bekerjasama.



**Gambar 3. Pertemuan 1 Permainan (Game)**



**Gambar 4. Pertemuan 2 Permainan (Game)**

Pada pertemuan ke-2 (Gambar 4) peserta didik dalam kelompoknya dapat bekerjasama dengan baik yang mana terlihat dari semua kelompok dapat menampilkan yel-yel yang telah dibuatnya. Selain itu setiap kelompok juga cepat dan tanggap dalam menentukan urutan pemain yang akan menjawab soal pada media Bisepsipa.

## 4. Tournament

Kegiatan pada langkah keempat ini adalah penjelasan aturan permainan Bisepsipa yang dilakukan sebelum turnamen dimulai. Waktu yang diberikan untuk menjawab satu soal berkisar antara 30-60 detik, setiap perwakilan kelompok maju satu persatu sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan skor 10, jika jawaban salah mendapatkan skor 0. Apabila hasil skor dari setiap kelompok seri maka akan diberikan pertanyaan yang sifatnya rebutan. Pada pertemuan ke-1, peserta didik melakukan turnamen dengan antusias dan peserta didik mampu menaati peraturan yang

disampaikan sebelum turnamen dimulai. Pada turnamen pertemuan pertama ini, terlihat peserta didik mudah memahami soal pada media Bisepsipa. Oleh karena itu, beberapa kelompok sama-sama mendapatkan skor tinggi. Pada pertemuan ke-2, peserta didik mengikuti turnamen dengan baik dan menaati peraturan yang disampaikan sebelum turnamen dimulai. Turnamen pada pertemuan kedua, peserta didik dalam kelompok sedikit kesulitan dalam memahami soal yang mana terdapat beberapa kesalahan dalam menjawab soal mengenai penerapan sila-sila Pancasila pada Bisepsipa.

#### 5. Penghargaan Kelompok

Langkah terakhir adalah penghitungan skor yang didapatkan saat turnamen. Pada pertemuan ke-1, terdapat beberapa kelompok yang mendapatkan skor seri yang mana diberikan satu pertanyaan yang sifatnya rebutan untuk menentukan pemenangnya. Sedangkan pada pertemuan ke-2, setelah penghitungan skor tidak terdapat hasil skor yang seri. Oleh karena itu, penentuan pemenang dapat dilakukan secara langsung. Setelah penghitungan skor selesai, kelompok yang menang mendapatkan penghargaan berupa hadiah.

Berdasarkan Tabel 6. Hasil uji t, diperoleh kesimpulan bahwa  $H_a$  atau hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, hasil uji t dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model cooperative learning tipe TGT. Hal ini dapat dilihat dari  $T_{hitung}$  sebesar 9,381 yang berarti bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $9,381 > 1,70814$ ) sehingga  $H_a$  diterima. Hasil penelitian dapat dilihat bahwa data setelah dilakukan tindakan lebih tinggi daripada sebelum dilakukan tindakan. Perbandingan hasil belajar pretest dengan posttest dihitung menggunakan bantuan aplikasi pengolah angka yaitu uji analisis statistik uji t (t-test). Hasil penelitian yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar pada penelitian ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Linda Fikasari (2016) bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diterapkan dan tidak diterapkan model *cooperative learning*. Hal ini diperoleh dari hasil pengujian hipotesis didapatkan  $T_{hitung}$  sebesar 2,44 dan  $T_{tabel}$  sebesar 2,042 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh hasil perhitungan N-Gain Score sebesar 0,6 yang masuk dalam kategori sedang. Persentase N-Gain Score diperoleh sebesar 60,38% yang menunjukkan pada kriteria cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe TGT cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V. Dengan demikian, penerapan model *cooperative learning* tipe TGT ini masuk pada kategori cukup efektif karena terdapat kendala dalam pelaksanaan. Kendala yang terjadi yaitu terbatasnya waktu pembelajaran dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Wahyudin (2023) menyatakan bahwa model *Cooperative learning* cukup baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Terbukti dari hasil yang didapat berdasarkan uji N-Gain Score sebesar 0,4659 atau 45,59% yang dikategorikan sedang.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis hasil uji dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya *model cooperative learning tipe teams game tournament* (TGT) pada siswa kelas 5 pada materi Pancasila. Hal ini didukung dengan hasil uji t, *paired sample t-test* yang menunjukkan hasil bahwa  $T_{hitung}$  yang diperoleh yaitu sebesar 9,381 lebih besar dari  $T_{tabel}$  yang menunjuk pada hasil 1,70814 dengan P (signifikansi) di bawah 0,05. Model *cooperative learning tipe teams game tournament* (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada

materi Pancasila. Hal ini dapat dilihat dari perolehan *mean* pada *n-gain score* yang menunjukkan hasil 0,6 dengan persentase 60,38% (interval 56% - 75%) dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah: 1) Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) yang menunjukkan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat disarankan bagi guru untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 5. 2) Model *cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka, model TGT ini disarankan bagi guru untuk digunakan dalam Pendidikan Pancasila di kelas 5 sehingga dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mapel Pendidikan Pancasila akan dicapai dengan efektif. Dalam penerapannya, guru juga dapat melakukan modifikasi terhadap kekurangan-kekurangan yang ditemukan saat menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi, L. P. C., Pramarta, I. P. A., Dewi, N. P. V. F., Indirayani, A. A. I. R., & Suastika, I. N. (2022). Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Fikasari, L., Utami, S., & Sugiyono. Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(12).
- Julaeha, S., & Erihardian, M. (2022). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Islam dan Pendidikan Nasional. *Reslaj (Religion Education Social Laa Roiba Journal)*, 4(1), 133-144.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *JISAMAR (Journal of System, Applied, Management, Accounting, and Research)*, 3(2), 19-25.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-27.
- Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal *Trikaya Parisudha* Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Mahmud, A. R. H., Saneba, B., & Jamaludin. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Kelas IV SD Inpres Koyoan. *Jurnal Kreatif Online*, 5(1), 44-53.
- Nabila, L., Anggraeni, P., & Handayani, H. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Operasi Hitung Pecahan Campuran. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(2), 41-51.
- Sabila, R. F., & Isroah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 1-13.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., & Putri A. A. T. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4).

Yazid, E. (2022). Upaya Peningkatan Hasil belajar PKn Melalui Metode Inkuiri Pada Siswa Kelas 5 Semester I SD Negeri I Labuhan Ratu Dua Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(4), 255-267