

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA
PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**NIKEN LARASATI
NPM 2113053013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

NIKEN LARASATI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang positif pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu berjumlah 87 peserta didik dan sampel berjumlah 58 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non-tes berupa observasi. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: hasil belajar, kooperatif tipe *teams games tournament*, media roda putar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF TEAMS TYPE COOPERATIVE LEARNING MODELS GAMES TOURNAMENT (TGT) USED BY WHEEL MEDIA PLAY ON PPKN LEARNING RESULTS PRIMARY SCHOOL STUDENTS

By

NIKEN LARASATI

The problem of this research is the low learning outcomes of PPKn students in grade III at SD Negeri 1 Metro Utara. The purpose of the study was to determine the positive effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by rotating wheel media on the learning outcomes of PPKn elementary school students. This research method is a quasi-experimental with a quantitative research type and a research design using a non-equivalent control group design. The population of this study was 87 students and the sample was 58 students. Determination of the sample used a purposive sampling technique. The data collection technique used tests in the form of pretests and posttests and non-tests in the form of observations. Data were analyzed using simple linear regression. The results of the study were that there was an effect on the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by rotating wheel media on the learning outcomes of PPKn students in grade III at SD Negeri 1 Metro Utara in the 2024/2025 academic year.

Keywords: learning outcomes, cooperative teams games tournament type, spinning wheel media

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA
PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh

NIKEN LARASATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Niken Larasati**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053013**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK 23150287070921

Dosen Pembimbing II

Siti Nuraini, M.Pd.
NIK 232104940804101

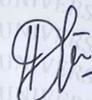
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

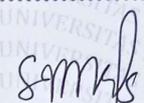
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

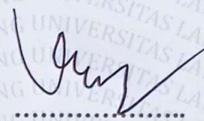
Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



Sekretaris : **Siti Nuraini, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 18 Maret 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niken Larasati
NPM : 2113053013
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 18 Maret 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Niken Larasati
NPM 2113053013

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Niken Larasati lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 8 Januari 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Ari Wahyudi dan Ibu Sulis Setiyowati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Metro Pusat lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 5 Metro Selatan lulus pada tahun 2018.
3. SMAS Kartikatama Metro lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Selama perkuliahan peneliti mengikuti kegiatan organisasi mahasiswa Forkom PGSD. Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Merbau Mataram 2, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Merbau Mataram, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

Sebenarnya tidak ada yang perlu dikhawatirkan, *Allah* memang tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah, tetapi dua kali *Allah* mengatakan bahwa
“*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.*”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, dengan penuh rasa Syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini, dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Ari Wahyudi dan Ibunda Sulis Setiyowati,

Terimakasih atas segala kasih sayang, dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, dan bekerja keras demi kehidupanku, selalu mendoakan dan mendukung di setiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah, mengusahakan yang terbaik untukku dan memberi motivasi terindah tiada henti. Teruntuk kedua orang tuaku yang memiliki tawa terbaik didunia, hiduplah lebih lama lagi karena Ayah cinta pertamaku dan Ibu pintu surgaku harus selalu ada disetiap proses perjalanan dan pencapaianku. Semoga Allah SWT menyayangi kalian sebagaimana kalian menyayangiku.

Adikku Tersayang

Bima Aryaguna yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi, memberi keyakinan jika banyak hal indah yang akan di dapat selama terus berusaha, dan menyemangati agar menjadi orang yang sukses dan dapat membanggakan keluarga.

Seseorang yang kelak menjadi pendamping hidupku

Keluarga besar PGSD 2021

SD Negeri 1 Metro Utara

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi in.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing I, Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Siti Nuraini, M.Pd., Dosen Pembimbing II, Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dra. Erni, M.Pd., Dosen Pembahas, Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Adi Firmansyah, S.Pd., dan Ibu Suprihatmi, S.Pd., yang telah membantu peneliti untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 6 Metro Utara.
10. Bapak Edy Sasmito, S.Kom., Ibu Siti Zulaika, S.Pd., dan Bapak Juriyanto, S.Pd.I., Kepala Sekolah serta Wali Kelas III A dan III C SD Negeri 1 Metro Utara yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Peserta didik kelas III A dan III C SD Negeri 1 Metro Utara yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Keluarga besar Sugito, Akung Sugito dan Uti Sri Sukarti, terima kasih atas doa, dukungan, semangat, dan donasi agar segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FKIP Unila angkatan 2021 dan kelas G terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama ini.
14. Sahabatku sedari kecil Sarah Salsabela dan Dinda Rahela yang memberi warna, dukungan dan semangat dari awal peneliti memasuki dunia perkuliahan hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
15. Teman seperjuangan "*Four Squad*" Indika Salsabila, Liyana Qayyimah, dan Ernawati terima kasih untuk bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini, kebersamaan yang sangat hangat, dan menjadi sahabat sekaligus keluarga ternyaman selama perkuliahan yang terjalin hingga nanti kita semua sukses.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandarlampung, 18 Maret 2025
Peneliti,



Niken Larasati
NPM 2113053013

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	9
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar	12
a. Pengertian Belajar	12
b. Tujuan Belajar	13
c. Prinsip-prinsip Belajar	14
d. Teori Belajar.....	16
2. Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Pembelajaran.....	18
b. Tujuan Pembelajaran.....	19
c. Komponen-komponen Pembelajaran.....	20
3. Pembelajaran PPKn	21
a. Pengertian Pembelajaran PPKn	21
b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PPKn.....	23
c. Karakteristik Pembelajaran PPKn.....	24
4. Hasil Belajar.....	25
a. Pengertian Hasil Belajar	25
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
c. Macam-macam Hasil Belajar.....	28
d. Indikator Hasil Belajar	29
5. Model Pembelajaran	31
a. Pengertian Model Pembelajaran	31
b. Macam-macam Model Pembelajaran	32

6.	Model Pembelajaran Kooperatif.....	34
a.	Pengertian Model Kooperatif.....	34
b.	Tujuan Model Kooperatif.....	36
c.	Macam-macam Model Kooperatif.....	37
7.	Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	38
a.	Pengertian Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	38
b.	Langkah-langkah Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	39
c.	Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	41
8.	Media Pembelajaran.....	43
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	43
b.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	45
9.	Media Roda Putar	46
a.	Pengertian Media Roda Putar	46
b.	Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Putar.....	48
c.	Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Putar	49
B.	Penelitian yang Relevan.....	50
C.	Kerangka Pikir	54
D.	Hipotesis Penelitian	56
III.	METODE PENELITIAN	57
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	57
1.	Jenis Penelitian.....	57
2.	Desain Penelitian	57
B.	<i>Setting</i> Penelitian	58
C.	Prosedur Penelitian	58
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	60
1.	Populasi Penelitian.....	60
2.	Sampel.....	60
E.	Variabel Penelitian	61
1.	Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	61
2.	Variabel <i>Dependen</i> (Terikat).....	62
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	62
1.	Definisi Konseptual	62
2.	Definisi Operasional	63
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	64
H.	Instrumen Penelitian	64
I.	Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	68
1.	Uji Validitas.....	68
2.	Uji Reliabilitas	69
3.	Daya Pembeda Soal	70
4.	Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	72
J.	Teknik Analisis Data	73
1.	Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	73
2.	Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	73

K. Uji Prasyarat Analisis Data	74
1. Uji Normalitas.....	74
2. Uji Homogenitas	74
3. Uji Normal Gain (<i>N-Gain</i>).....	75
L. Uji Hipotesis	75
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	75
2. Rumusan Hipotesis	76
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian	77
1. Pelaksanaan Penelitian.....	77
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	78
3. Analisis Data Hasil Penelitian	79
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	85
5. Hasil Uji Hipotesis.....	88
B. Pembahasan.....	88
V. KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian PPKn Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Utara	6
2. Indikator Hasil Belajar Menurut Bloom	29
3. Indikator Hasil Belajar Menurut Muhibbin	30
4. Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Menurut Slavin.....	40
5. Populasi Peserta Didik Kelas III	60
6. Kisi-kisi Instrumen Soal pada Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	65
7. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	66
8. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	67
9. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi	69
10. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas.....	70
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	71
12. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	71
13. Klasifikasi Kriteria Indeks Kesukaran	72
14. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	72
15. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik	73
16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	74
17. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	75
18. Deskripsi Hasil Penelitian.....	78
19. Hasil Analisis Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	79
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	80
21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	82
22. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	86
23. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Alur Belajar	13
2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	55
3. Kerangka Pikir Penelitian	56
4. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	58
5. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	81
6. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	82
7. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	83
8. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	84
9. Diagram Batang <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
10. Diagram Batang <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	105
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	106
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	107
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	108
5. Surat Izin Penelitian	109
6. Surat Balasan Izin Penelitian	110
7. Surat Validasi Tes Kemampuan Kognitif	111
8. Surat Validasi RPP	112
9. Surat Validasi LKPD	113
10. Surat Validasi Media	114
11. Lembar Validasi Tes Kemampuan Kognitif.....	115
12. Lembar Validasi RPP	116
13. Lembar Validasi LKPD.....	117
14. Lembar Validasi Media Roda Putar	118
15. Nilai Ulangan Harian Kelas IIIA	119
16. Nilai Ulangan Harian Kelas IIIB	120
17. Nilai Ulangan Harian Kelas IIIC	121
18. RPP Kelas Eksperimen	122
19. RPP Kelas Kontrol	129
20. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	135
21. Soal Uji Coba Instrumen PPKn.....	142
22. Perhitungan Uji Validitas Soal	147
23. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal.....	148
24. Perhitungan Daya Beda Soal.....	149
25. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	150
26. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> PPKn.....	151
27. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (<i>sample</i>).....	155
28. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (<i>sample</i>)	156
29. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (<i>sample</i>)	157
30. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (<i>sample</i>).....	158
31. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	159
32. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	160
33. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran ke-1	161
34. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran ke-2	163

35. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran ke-3	165
36. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Roda Putar	167
37. Analisis Kategori Hasil Belajar.....	168
38. Deskripsi Data Penelitian.....	169
39. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	171
40. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	173
41. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	175
42. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	177
43. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	179
44. Perhitungan Uji Normal Gain (<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen	181
45. Perhitungan Uji Normal Gain (<i>N-Gain</i>) Kelas Kontrol	182
46. Hasil Regresi Linier Sederhana.....	183
47. Tabel <i>r Product Moment</i>	185
48. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	186
49. Tabel Distribusi F Probabilitas (0,05) Versi Penyebut 28-500.....	187
50. Tabel Distribusi F Probabilitas (0,05) Versi Penyebut 18-27.....	188
51. Profil SD Negeri 1 Metro Utara.....	189
52. Foto Bersama Wali Kelas III SD Negeri 1 Metro Utara	190
53. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	191

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan suatu bangsa. Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan pengetahuan umum dan konseptual untuk menjawab tuntutan di masa yang akan datang serta menentukan perkembangan dan pembangunan bangsa. Menurut Perdana dan Mujiati (2022) menyatakan:

Pendidikan adalah kebutuhan yang wajib bagi semua orang. Pendidikan di sekolah adalah proses untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya. Pendidikan membuat seseorang lebih bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memberi pengetahuan, kemampuan, dan kepribadian yang akan membantu mengembangkan potensi diri dan berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Pendidikan yang dilakukan dengan benar akan membawa negara ke arah kemajuan, sementara pendidikan yang tidak dilakukan dengan benar hanya akan membuang waktu dan sumber daya yang tidak berguna. Oleh karena itu, sistem pendidikan negara sangat memengaruhi kemajuan atau kemunduran negara. Menurut Rozi dkk., (2019) dapat dikatakan kemajuan suatu negara bergantung pada bagaimana negara tersebut dapat menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada. Hal ini sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada masyarakat, terutama pendidik dan peserta didik.

Kualitas pendidikan yang rendah menjadi permasalahan pendidikan di Indonesia yang banyak disebabkan karena kurangnya fasilitas seperti sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran serta kompetensi pendidik yang kurang profesional. Menurut Azhari dan Kurniady (2017) Kebutuhan fasilitas yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan perincian biaya yang membengkak sehingga pembiayaan juga menjadi faktor penghambat dalam pengadaan fasilitas pembelajaran. Selain itu, menurut Hasanah (2015) kompetensi pendidik yang kurang profesional disebabkan karena motivasi pendidik, lingkungan kerja, etika kerja, pengawasan akademik, dan kondisi sosial ekonomi. Jika fasilitas pembelajaran tidak dikelola dengan baik, peserta didik menjadi kurang merasakan manfaat dari fasilitas tersebut dan jika kompetensi pendidik kurang profesional akan mengakibatkan penurunan kualitas pendidikan.

Kurangnya fasilitas seperti sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran serta kompetensi pendidik yang kurang profesional menyebabkan implementasi pembelajaran pendidik belum mengajar sesuai dengan langkah-langkah yang seharusnya dilaksanakan, masih banyak hal-hal yang tertinggal dan tidak dilaksanakan oleh para pendidik. Seperti yang dijelaskan oleh Tiara dan Zainal (2024) salah satu contohnya adalah pembelajaran di sekolah dasar saat ini tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Pendidik sering hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan pelajaran. Peserta didik juga cenderung pasif selama pembelajaran sehingga peserta didik mudah melupakan apa yang mereka pelajari jika mereka tidak aktif. Hal ini menyebabkan kelas tidak kondusif karena perhatian peserta didik tidak tertuju pada apa yang disampaikan oleh pendidik saja. Sehingga mengakibatkan pendidikan di Indonesia belum terlaksana dengan baik, namun banyak orang tua maupun pendidik mengharapkan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas, kreatif, dan menggunakan pendekatan baru untuk mencapai proses pembelajaran dan pendidikan. Mengembangkan keterampilan tingkat tinggi adalah aspek penting dalam pembelajaran abad-21. Menurut Nadiroh dkk., (2021) dalam abad-21 peserta didik membutuhkan berpikir 6C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), *character* (penguasaan karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Meilandar dkk., (2023) menjelaskan bahwa untuk menyelesaikan berbagai macam masalah dalam pembelajaran, pendidik harus mengajarkan peserta didik berpikir kritis, logis, dan inovatif. Mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan memecahkan masalah penting dalam pendidikan modern. Pembelajaran abad 21 bisa menjadi cara pendidik maupun peserta didik untuk melakukan hal-hal baru untuk mencapai berpikir 6C. Pendidik dan peserta didik dapat berkolaborasi untuk membangun pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif sehingga dapat bersama-sama mencapai tujuan dan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan pemaparan di atas pembelajaran aktif di sekolah dasar dinilai sangat penting. Hal ini disebabkan oleh kenyataannya bahwa kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada pendidik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Akan tetapi faktanya, pembelajaran di sekolah dasar masih dilaksanakan sebatas alakadarnya saja tanpa menggunakan model dan media pembelajaran.

Salah satu implementasi pendidikan di Indonesia adalah melalui pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). Pada jenjang sekolah dasar sangat terkait dengan pembentukan karakter peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Fadil (2023) bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam meningkatkan potensi peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dan demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. PP No.57 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 Tahun 2021 menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dan penting bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Aritonang dkk., (2021) muatan pelajaran PPKn bertujuan untuk mengajarkan generasi muda untuk menjadi warga negara yang demokratis dan berpartisipasi dalam pembelaan negara. Selain itu, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan khusus yang harus dicapai oleh peserta didik. Tujuan-tujuan ini termasuk menanamkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap dan perilaku cinta tanah air, kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional. Tujuan lain adalah untuk membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Fraillon dalam Mukhlisotin (2022) mengungkapkan hasil penelitian *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* terhadap pendidikan kewarganegaraan dilakukan di Hong Kong, Indonesia, Thailand, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Hong Kong. Peserta didik sekolah menengah di Indonesia dan Thailand menunjukkan nilai pengetahuan kewarganegaraan yang lebih rendah dibandingkan dengan peserta didik dari negara lain di wilayah Asia. Hal ini juga didukung oleh pendapat Schulz dalam Apriliani dkk., (2022) *Civic and Citizenship Education Study (ICCS)*, Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 38 negara dalam hal pengetahuan kewarganegaraan rata-rata nasional berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen, dengan nilai rata-rata 433. Peringkat Indonesia dalam ICCS menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang pendidikan kewarganegaraan.

Pelaksanaan pendidikan dan sistem pembelajaran yang baik akan mendapatkan hasil yang baik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Irwan dan Hasnawi (2021) pendidik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar di kelas, pemahaman dan hasil belajar peserta didik sangat bergantung pada pendidik. Pada pembelajaran PPKn, pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik menjadi lebih terlibat dan mengembangkan karakter dan keterampilan sosial. Penting untuk memahami bahwa tujuan pembelajaran, konsistensi dengan isi pembelajaran, kompetensi dasar yang diharapkan, tingkat kemajuan peserta didik, kapasitas pendidik dalam belajar, dan optimalisasi perangkat pembelajaran semua mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik merupakan aspek penting yang dapat membuktikan pembelajaran tersebut sudah terlaksana dengan baik atau belum. Menurut Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah pengalaman pembelajaran. Kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah beberapa jenis pengalaman yang dialami peserta didik. Hasil belajar memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mereka selama kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan pendapat Rahman (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada umumnya terdiri dari dua komponen yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan yang berasal dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor pendidik, sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor eksternal yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa pendidik pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada tanggal 5 November 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Utara menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal.

Hal ini disebabkan selama kegiatan pembelajaran pendidik belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran dalam mendukung pemahaman materi dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dikarenakan dalam materi pembelajaran PPKn hanya mencakup tugas-tugas biasa dan sangat jarang sekali ada kegiatan praktik dalam materi sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik (*teacher center*).

Tabel 1. Data nilai ulangan harian PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara

No	Kelas	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik Kelas III	Jumlah Persentase Keseluruhan
		Tercapai dengan nilai (≥ 70)		Tidak tercapai dengan nilai (≤ 70)			
		Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)		
1.	III A	14	48,27	15	51,73	29	100,00
2.	III B	12	41,37	17	58,63	29	100,00
3.	III C	10	34,48	19	65,52	29	100,00
Jumlah		36		51		87	

Sumber: Dokumen data penelitian pendahuluan tahun 2024

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil ulangan harian pembelajaran PPKn semester ganjil, dapat diketahui bahwa di kelas III yang terdapat 87 peserta didik. Pada kelas IIIA hanya terdapat 48,27% peserta didik yang mencapai KKM, IIIB 41,37%, dan IIIC 34,48%. Dengan berpacu pada nilai KKM muatan pelajaran PPKn adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum memiliki ketercapaian nilai lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki ketercapaian nilai. Untuk meningkatkan hasil belajar yang rendah tersebut, penting untuk fokus meningkatkan pada hasil belajar peserta didik.

Melihat fakta yang dipaparkan, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran PPKn di kelas karena hasil belajar peserta didik merupakan aspek penting dalam mencapai pendidikan yang baik. Peserta didik perlu mendapat dorongan dari pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Hapit (2024) meningkatkan motivasi, pemahaman, hasil belajar dan penguasaan pengetahuan mereka, peserta didik

harus memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri maupun kelompok dengan teman sekelas. Setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya, perilaku ini akan berubah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik adalah menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik minimalnya peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran tetapi masih tetap dalam pantauan dan arahan pendidik. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Slavin dalam Buhari (2023) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang, dengan struktur kelompok yang berbeda. Menurut Yahya dan Bakri (2019) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengutamakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat peserta didik bermain dan berlomba untuk memecahkan masalah dalam kelompok. Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kerja sama, interaksi, dan motivasi peserta didik untuk belajar, serta meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Pada dkk., (2021) menjelaskan bahwa model ini dirancang dengan memasukkan *games* akademik (permainan) dan *tournament* (pertandingan) ke dalam materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, aktivitas, dan hasil belajar mereka selama proses pembelajaran.

Selain itu, didukung oleh pendapat Suherman dalam Akbar dan YPUP Makassar (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berdampak pada peningkatan keterampilan sosial seperti bekerja sama dan menerima yang sangat penting

untuk kelompok dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya kerja kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, yang sangat berpusat pada arahan pendidik, peluang peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dalam proses pembelajaran semakin terbatas.

Pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memerlukan berbagai bahan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Gagne dalam Badriyah (2015) memasukkan media ke dalam kategori “komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Definisi lain dari Gagne dan Briggs dalam Prahesti dan Fauziah (2021) media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran, termasuk buku, kaset, rekaman tape, video, kamera, rekaman video, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televisi, dan komputer. Pada tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari materi pelajaran. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model yang implementasinya sambil bermain dan berkelompok maka dari itu dipilihlah media roda putar sebagai media pembantu karena bisa diperoleh dengan mudah, biaya pembuatan terjangkau, dan bisa digunakan secara bergantian.

Media roda putar merupakan media berbentuk bulat yang dibagi menjadi beberapa bagian berisi pertanyaan dan dapat diputar yang isi pertanyaannya dapat disesuaikan dengan materi yang akan di pelajari. Menurut Rahmawati dkk., (2020) media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Media yang baik akan meningkatkan respons dan antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Media roda putar harus dikembangkan dan diharapkan anak untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dan membuat mereka lebih tertarik untuk bermain dengan media roda putar.

Media roda putar akan memberikan pengalaman langsung ke peserta didik, karena saat penggunaannya peserta didik dapat melihat dan memegang sendiri media tersebut. Menurut Astuti dkk., (2023) media roda putar sangat bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar karena memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media roda putar yang ada dapat diputar oleh peserta didik atau pendidik dengan memutarnya. Ini meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik. Selain itu, media roda putar dikemas dengan berbagai warna yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media roda putar dalam pembelajaran membuat cara belajar lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat, memegang, dan mempraktikkannya, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran belum maksimal dan masih berpusat pada pendidik sehingga pembelajaran belum sesuai dengan sistem pembelajaran.
2. Hasil belajar pada muatan pelajaran PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 tergolong rendah yang dibuktikan dari data nilai ulangan harian peserta didik.
3. Pendidik belum maksimal dalam menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang tepat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn (Y) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar (X).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan selanjutnya dan memberikan pengetahuan yang bermanfaat mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a) Peserta Didik

Memberikan pengetahuan dan wawasan berupa materi untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam proses pembelajaran serta menambah pengalaman belajar berkelompok, bermain, dan pertandingan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

b) Pendidik

Sebagai pedoman bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan mengajar serta memperluas pengetahuan dan pengalaman pendidik tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran seperti roda putar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c) Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi positif dalam menyediakan fasilitas pendukung dan memberikan sumbangan pikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan langkah mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar di SD Negeri 1 Metro Utara.

d) Peneliti Selanjutnya

Bahan kajian penelitian lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik di Sekolah Dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan serta latihan untuk mengubah tindakan atau tanggapan berdasarkan pengalaman. Menurut Winkel (2014) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Pendapat lain, Siregar dan Widyaningrum (2015) mendefinisikan belajar yaitu:

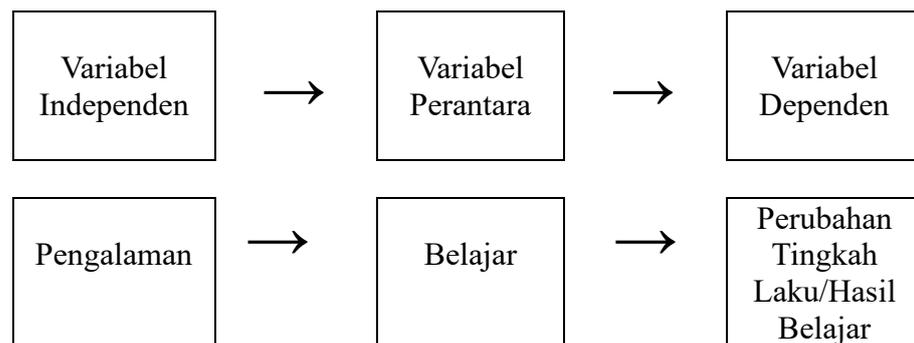
Belajar merupakan setiap perubahan perilaku yang relatif permanen dan terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Definisi ini terdiri dari tiga komponen: (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman, perubahan yang terjadi pada tingkah laku karena unsur kedewasaan bukanlah belajar, dan (3) perubahan tersebut harus relatif permanen dan tetap ada untuk waktu yang lama. Belajar adalah aktif dan bergantung pada situasi di sekitar individu yang belajar. Ini diarahkan oleh tujuan dan menghasilkan pengalaman dan keinginan untuk memahami.

Menurut Ma'rifah (2018) belajar tidak hanya membaca, mendengarkan, menulis, dan mengerjakan tugas dan ulangan, tetapi juga mengubah tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar, dalam proses belajar, berinteraksi aktif dengan lingkungan dan mengalami perubahan yang bersifat permanen, dengan kata lain belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan

tingkah laku baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung interaktif dalam lingkungan yang akan menghasilkan perubahan kemampuan manusia kearah yang lebih baik dan mencakup perubahan pengalaman pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga hasil perubahan ini relatif permanen dalam diri seseorang. Pada penelitian ini, akan meneliti belajar pada aspek kognitif yaitu hasil belajar.

Gambaran belajar dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Hubungan alur belajar.

Sumber: Festiawan (2020)

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah serangkaian hasil belajar yang menunjukkan bahwa seorang peserta didik telah melakukan suatu perilaku belajar, yang biasanya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang diharapkan dari peserta didik tersebut. Winkel (2014) menjelaskan tujuan belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan serangkaian perubahan yang relatif konstan dan permanen. Selain itu, menurut Slameto (2015) tujuan belajar adalah proses upaya seseorang untuk mencapai perubahan perilaku baru

sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan secara keseluruhan.

Pendapat lain, Sadirman (2016) berdasarkan tujuan *instructional effects* (bentuk pengetahuan dan keterampilan) dan *nurturant effect* (mendukung sistem lingkungan belajar khusus peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, serta penerimaan terhadap orang lain) tujuan belajar secara umum dapat diringkas menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendapat pengetahuan. Pengetahuan dan pemikiran tidak dapat dipisahkan. Pengetahuan diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, namun sebaliknya jika memiliki kemampuan berpikir yang baik maka akan diperoleh banyak ilmu.
- 2) Penanaman konsep dan pengetahuan. Mengembangkan konsep membutuhkan keterampilan fisik dan mental. Keterampilan fisik merupakan keterampilan yang dapat diamati yang menitikberatkan pada keterampilan gerak dan penampilan bagian tubuh peserta didik, seperti masalah teknis dan pengulangan.
- 3) Pembentukan sikap. Dalam pembentukan sikap tersebut, pendidik mempunyai peranan yang sangat penting. Karena siswa meniru sikap pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan tujuan belajar adalah aktivitas manusia yang akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang kearah yang lebih baik, mulai dari perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akhirnya dapat menanamkan konsep pengetahuan.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan serta latihan untuk mengubah tindakan atau tanggapan berdasarkan pengalaman. Menurut Ausubel (2012) ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan yaitu sebagai berikut.

- 1) *Subsumption*, yaitu proses menggabungkan konsep atau pengalaman baru dengan konsep yang sudah ada.

- 2) *Organizer*, yaitu ide-ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola-pola ide yang sudah ada sebelumnya dan dicoba digabungkan untuk membuat pengalaman.
- 3) *Progressive Differentiation*, yaitu belajar tentang keseluruhan yang harus muncul terlebih dahulu sebelum masuk ke topik yang lebih khusus.
- 4) *Concolidation*, yaitu satu pelajaran harus dipelajari sebelum masuk ke pelajaran berikutnya.
- 5) *Integrative Reconciliation*, yaitu konsep atau pelajaran baru harus dikaitkan dengan konsep atau pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015) menyebutkan beberapa prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung/pengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan atau penguatan
- 7) Perbedaan individual

Menurut Muis dalam Fika Aulia dkk., (2024) prinsip-prinsip belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Prinsip kesiapan (*readiness*)
- 2) Prinsip motivasi (*motivation*)
- 3) Prinsip persepsi
- 4) Prinsip tujuan
- 5) Prinsip perbedaan individual
- 6) Prinsip transfer dan retensi
- 7) Prinsip belajar kognitif
- 8) Prinsip belajar afektif
- 9) Prinsip proses belajar psikomotor
- 10) Prinsip evaluasi

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka prinsip belajar adalah aspek penting yang harus dilaksanakan dalam sebuah pembelajaran. Tujuannya adalah membangun hasil pembelajaran yang terstruktur. Prinsip-prinsip belajar didukung oleh beberapa faktor seperti lingkungan, bakat pendidik dan peserta didik. Prinsip-prinsip belajar berguna untuk dijadikan pedoman pendidik dalam mengajar.

d. Teori Belajar

Konsep atau pendekatan yang dikenal sebagai "teori belajar" menggambarkan cara manusia memperoleh keterampilan dan memahami, menyerap, dan menyimpan informasi baru dalam pembelajaran. Dengan adanya teori belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut teori belajar Bloom pada umumnya dibedakan menjadi tiga jenis yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivistik.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar psikologis yang berfokus pada bagaimana interaksi antara stimulus dan respon memengaruhi perilaku manusia dalam lingkungannya. Menurut Skinner dalam Zaini (2021) teori belajar behavioristik merupakan konsep belajar dengan cara yang sederhana namun lebih mendalam. Hubungan antara stimulus dan respon terbentuk melalui interaksi dengan lingkungannya, interaksi tersebut menyebabkan perubahan tingkah laku. Sejalan dengan pendapat Ismail dan Arnawa (2018) menjelaskan bahwa teori belajar behavioristik menekankan proses pembelajarannya pada pembentukan tingkah laku, yang tidak terkait dengan kesadaran maupun konstruksimental, dan bergantung pada hubungan antara stimulus dan respon bias yang diamati.

2) Teori Belajar Kognitif

Fokus utama teori belajar kognitif adalah bahwa belajar terjadi dalam akal manusia. Dalam teori belajar kognitif lebih berfokus pada proses pembelajaran yaitu penataan informasi, reorganisasi perceptual, dan proses internal daripada hasil belajarnya. Menurut Piaget dalam Nurhadi (2020) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah proses genetik, artinya didasarkan pada mekanisme biologis dari perkembangan sistem syaraf. Dengan bertambahnya usia, susunan sel syaraf seseorang menjadi lebih

kompleks dan kemampuannya meningkat. Jadi, ketika seseorang dewasa, dia akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya, yang mengakibatkan perubahan kualitatif dalam struktur kognitifnya. Sejalan dengan pendapat Paling dkk., (2023) menjelaskan bahwa teori belajar kognitif sangat penting karena merupakan proses atau kegiatan yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi pada setiap orang sebagai bagian dari interaksi yang melibatkan lingkungan sehingga memperoleh perubahan yang dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perilaku *relative*.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar belajar konstruktivistik merupakan teori yang membangun pemikiran baru. Menurut Piaget dalam Fithriyah (2024) teori belajar konstruktivistik mengajarkan bahwa belajar adalah proses membuat makna dari apa yang telah dipelajari, peserta didik dapat berinteraksi dengan konsep atau masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna, serta membantu peserta didik berpikir lebih luas dan memberi mereka arahan tentang cara menerapkan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sugrah (2020) teori belajar konstruktivistik adalah sebuah teori yang memungkinkan setiap orang yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya untuk melakukannya sendiri dengan membantu orang lain menemukan keinginan atau kebutuhan mereka serta memungkinkan setiap orang untuk aktif belajar menemukan diri mereka sendiri apa yang mereka butuhkan, seperti keterampilan, pengetahuan, teknologi, dan elemen lainnya.

Seperti yang diungkapkan Bloom maka secara umum teori belajar dibedakan menjadi tiga yaitu teori belajar berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini fokus

meneliti pada teori belajar kognitif yang mencakup hasil belajar PPKn peserta didik setelah pembelajaran di kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Menurut Nasution dalam Festiawan (2020) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas yang memungkinkan proses belajar dengan menghubungkan anak didik ke lingkungan dan mengaturnya dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang akan dicapai.

Selanjutnya menurut Winkel pembelajaran adalah sekumpulan tindakan yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik belajar, mengingat peristiwa ekstrim yang memengaruhi kumpulan peristiwa intern. Sedangkan menurut Gagne dalam Siregar dan Widyaningrum (2015) memperjelas bahwa makna yang terkandung dalam pembelajaran: *“instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal”*. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Selanjutnya menurut Syaiful B Djamarah dalam Dolong (2016) pembelajaran adalah kegiatan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik yang dapat dicapai melalui interaksi peserta didik, pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya. UNESCO dalam Sabda (n.d.) memperinci empat pilar pendidikan yang secara bertahap meliputi:

- 1) *Learning to do*, yakni pembelajaran dirancang untuk peserta didik siap dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.
- 2) *Learning to know*, yakni proses pembelajaran dirancang untuk meningkatkan interaksi dengan lingkungan peserta didik, yang mencakup lingkungan fisik, sosial, dan budaya.
- 3) *Learning to be*, artinya proses pembelajaran di mana anak diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan kepercayaan diri.
- 4) *Learning to live together*, yakni fokus pembelajaran membentuk kepribadian untuk memahami dan memahami keanekaragaman, sehingga menumbuhkan sikap dan tindakan yang positif terhadap perbedaan

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pemerolehan hal baru pada seseorang di dalam lingkungannya yang meliputi perubahan kepribadian, peristiwa intern, pengalaman belajar yang melibatkan mental dan fisik yang akan berkesinambungan membentuk pengetahuan dan kepercayaan diri.

b. Tujuan Pembelajaran

Suatu pembelajaran tentunya dibentuk sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran menurut Daryanto dalam Ubabuddin (2019) yaitu tujuan yang menjelaskan apa yang peserta didik harus ketahui, bisa dilakukan dan dipikirkan sebagai hasil pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Latip (2021) tujuan pembelajaran merupakan ujung tombak dari tujuan pendidikan nasional, standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengembangkannya diperlukan untuk melakukan analisis tujuan pendidikan nasional, standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator pembelajaran. Hasil belajar yang sesuai dengan apa yang diharapkan maka tujuan pembelajaran dinyatakan berhasil.

Tujuan pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah definisi dari tingkah laku yang diharapkan peserta didik lakukan setelah pembelajaran berakhir. Tujuan pembelajaran sekaligus menjadi pedoman untuk perubahan tingkah laku maupun hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Kemp dan David E. Kapel dalam Puwarno dan Naibaho (2023) yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan khusus yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan dan ditulis untuk menjelaskan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran adalah pedoman jalannya proses belajar untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Hal ini mencakup perubahan tingkah laku, keterampilan, dan hasil belajar peserta didik. Setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran dan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai.

c. Komponen-komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari komponen-komponen pembentuk sebuah pembelajaran tersebut. Komponen adalah bagian dari suatu sistem dan memainkan peran penting selama proses pembelajaran secara keseluruhan. Pelaksanaan pembelajaran tersebut hasil dari kombinasi berbagai komponen yang masing-masing melakukan fungsi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran menurut Adisel dkk., (2022) yaitu: tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Komponen pembelajaran menurut Dolong (2016) yaitu tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. Ketujuh komponen ini saling berkaitan

dan saling mengisi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti ketika menentukan tujuan pembelajaran, maka harus menentukan pula bahan atau materi pelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang sesuai dan serasi antara kedelapan komponen tersebut.

Menurut Sumiati dan Asra dalam Anisa (2017) komponen penunjang dalam proses pembelajaran yaitu pendidik, materi atau isi pembelajaran, dan peserta didik. Tiga komponen utama ini berinteraksi satu sama lain melalui metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen yang akan mendukung keberhasilan sebuah pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, media, bahan atau materi pelajaran, metode, dan evaluasi.

3. Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran PPKn

Dalam dunia pendidikan, pendidikan kewarganegaraan sering disebut dengan “*Civic Education*”. Stanley E. Dimond sebagaimana dikutip dalam Tammy (2019) menjelaskan rumusan sebagai berikut.

“Citizenship as it relates to school activities has two-fold meanings. In a narrow-sense, citizenship includes only legal status in country and the activities closely related to the political function-voting, governmental organization, holding of office, and legal right and responsibility ...”

(*Citizenship* sebagaimana keberhubungan dengan kegiatan-kegiatan sekolah mempunyai dua pengertian dalam arti sempit, *citizenship* hanya mencakup status hukum warga negara dalam sebuah negara, organisasi pemerintah, mengelola kekuasaan, hak-hak hukum dan tanggung jawab). Dari perspektif ini, *Civics* dan *Citizenship* erat kaitannya dengan urusan warga negara dan negara.

Menurut Numan-Somantri yang dikutip oleh Sutiyono “Pengembangan *Civic Skills* Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan” (2017) PPKn adalah program pendidikan utamanya adalah demokrasi politik, dan ketika ditambahkan dengan sumber pengetahuan lainnya, pendidikan, masyarakat, dan orang tua memiliki dampak positif, dimana dalam sekolah mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis, yang membantu mereka mempersiapkan diri untuk hidup berdasarkan Pancasila dan UUD NRI 1945. Sejalan dengan pendapat Zuriah dan Sunaryo (2022) yang menjelaskan PPKn adalah mapel yang memiliki hubungan langsung dengan upaya pembentukan kepribadian peserta didik yang didasarkan pada profil pelajar Pancasila yang akan menghasilkan peserta didik yang percaya pada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, mandiri, gotong royong, berpikiran kritis, dan kreatif.

Menurut Telaumbanua (2019) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Indonesia memiliki lima status, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pertama, sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
- 2) Kedua, sebagai mata kuliah di universitas.
- 3) Ketiga, sebagai salah satu bagian dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam kurikulum pendidik.
- 4) Keempat, sebagai program pendidikan politik dalam bentuk Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Penataran P4)
- 5) Kelima, sebuah kerangka konseptual yang dibuat oleh individu dan kelompok pakar terkait untuk digunakan sebagai landasan dan kerangka berpikir untuk pendidikan kewarganegaraan.

Dapat disimpulkan menurut para ahli, pembelajaran PPKn dapat didefinisikan sebagai program pendidikan utamanya adalah demokrasi politik, yang membantu peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis, yang membantu mereka mempersiapkan diri untuk hidup berdasarkan Pancasila dan UUD NRI 1945.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran PPKn

Pembelajaran PPKn merupakan muatan pelajaran yang didalamnya terdapat unsur Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PPKn memiliki fungsi dan tujuan untuk membentuk seseorang dalam meningkatkan kualitas diri yang memiliki keterampilan dalam hidup bermasyarakat maupun bernegara. Nu'man Somantri dalam Telaumbanua (2019) menjelaskan bahwa fungsi dari pembelajaran PPKn adalah “Usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari”. Fungsi pembelajaran PPKn akan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa dan membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, kreatif, mandiri, bergotong royong, dan menjadi warga negara demokratis.

Setelah adanya fungsi pembelajaran PPKn, terdapat juga tujuan pembelajaran PPKn yang tentunya akan membantu peserta didik dalam proses belajar. Menurut Fitriani dkk., (2023) tujuan pembelajaran PPKn adalah supaya peserta didik mampu;

- 1) Berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menanggapi masalah kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara berkualitas, bertanggung jawab, dan bertidak secara cerdas dalam kegiatan yang berkaitan dengan komunitas, bangsa, dan negara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan sifat-sifat masyarakat Indonesia agar dapat bersatu dengan orang-orang dari seluruh dunia.
- 4) Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi secara langsung dengan negara-negara lain dalam percaturan global.

Pendapat lain, Rahayu (2017) fungsi dan tujuan pembelajaran PPKn adalah menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan

kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila. Sedangkan secara universal, fungsi dan tujuan pembelajaran PPKn adalah sebagai berikut.

- 1) Menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila.
- 2) Membantu memahami arti sebenarnya dari Pancasila.
- 3) Membantu individu untuk mencintai Negara Indonesia.
- 4) Agar individu dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- 5) Individu dapat mengamalkan Pancasila di segala situasi.
- 6) Pedoman menjadi warga negara yang baik.
- 7) Memahami ideologi bangsa Indonesia.
- 8) Membangun karakter warga negara yang bermartabat.
- 9) Mewujudkan kehidupan bermoral dalam kehidupan.

Sesuai dengan uraian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk membentuk peserta didik untuk menjadi warga negara yang bermoral, memiliki kualitas diri yang baik, dapat berkembang sesuai dengan nilai-nilai demokratis, dan mampu berinteraksi serta berkomunikasi baik di dalam lingkungan sekitar maupun di luar lingkup masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran PPKn

Setiap pembelajaran tentunya memiliki karakteristik masing-masing yang menjadi ciri suatu pembelajaran tersebut. Seperti, pembelajaran PPKn memiliki karakteristik yang menjadi gambaran umum serta cirinya. Menurut Surpranata (2016) karakteristik pembelajaran PPKn adalah subjek yang berfokus pada pendidikan demokrasi, yang memiliki berbagai aspek, termasuk pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik.

Adapun karakteristik pembelajaran PPKn menurut Setiyarini,dkk (2023) yang menjelaskan bahwa karakteristik atau ciri khusus dalam pembelajaran PPKn adalah disusun dengan cara yang sistematis, menyeluruh, dan terpadu selama proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai kedewasaan dan keberhasilan

dalam kehidupan mereka dalam masyarakat. PPKn mencakup lebih dari sekedar belajar mengajar. Tetapi juga mencakup penerapan nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk memperkuat karakter dan integritas peserta didik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendapat lain, Damayanti dkk., (2021) karakteristik pembelajaran PPKn yang terdiri dari Pancasila sebagai fondasi bangsa dan Pancasila sebagai sikap kehidupan di negara itu, adalah keberhasilan dalam mencapai tingkat dan organisasi kewarganegaraan, dan merupakan sarana untuk mencapai tingkat dan organisasi kewarganegaraan, dan merupakan sarana yang merupakan cara untuk mencapai tingkat dan organisasi kewarganegaraan, dan merupakan sarana dari kewarganegaraan, jika pada sekolah dasar mata pelajaran PPKn tidak diajarkan secara individual, tetapi diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain melalui pembelajaran tema terintegrasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran PPKn yaitu berfokus pada pendidikan nilai dan moral, pendidikan sosial, pendidikan politik yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam keberhasilan kehidupan di masyarakat.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Semua pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh seseorang selama proses pendidikan atau pelatihan disebut sebagai hasil belajar. UNESCO dalam Nurtanto dan Sofyan (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar yang akan dicapai terdiri atas empat pilar, diantaranya: (1) *learning to know* (belajar mengetahui); (2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu); (3) *learning to be*

(belajar menjadi sesuatu); dan (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama). Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah pengalaman belajarnya diterima. Sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik dalam Djonomiarjo dan Kab Pohuwato (2018) yang menyatakan hasil belajar adalah jika seseorang telah belajar maka akan mengubah tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Kemudian hasil belajar menurut Nasution dalam Henniwati (2021) adalah hasil dari interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai penilaian pendidik. Penilaian ini dapat berupa ulangan harian, tugas pekerjaan rumah, ujian lisan selama kelas, ujian akhir semester, dan sebagainya. Sedangkan menurut Supratiknya dalam Henniwati (2021) hasil belajar adalah subjek penilaian kelas yang mencakup keterampilan baru yang dipelajari peserta didik selama proses pembelajaran tentang topik tertentu. Kemampuan baru ini ditandai dengan perubahan tingkah laku tertentu, seperti berubah dari tidak tahu menjadi tahu tentang seluk beluk gejala tertentu, berubah dari acuh tak acuh menjadi menyukai objek atau aktivitas tertentu, atau berubah dari tidak bisa melakukan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman dan interaksi baru seperti perubahan tingkah laku, peningkatan nilai belajar. Hasil belajar menurut Bloom dibagi menjadi tiga domain yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik, dimana antara ketiga domain ini memiliki hubungan antar satu sama lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor pengaruh hasil belajar adalah hal yang tidak terlepas dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut merupakan pendukung

keberhasilan suatu tujuan pembelajaran supaya hasil belajar peserta didik yang maksimal. Menurut Slameto (2015) menjelaskan belajar sebagai berikut.

“Belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat digolongkan menjadi 2 (dua) golongan, yaitu faktor intern (faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik) dan faktor ekstern (faktor yang bersumber dari luar peserta didik). Faktor intern meliputi faktor jasmaniah/kondisi fisiologis, faktor psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat”.

Selanjutnya menurut Mustakim dan Wahid dalam Simamora dkk., (2020) menjelaskan bahwa faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan bawaan peserta didik, kondisi fisik peserta didik, kondisi mental, keinginan belajar, sikap dan perilaku terhadap pendidik, mata pelajaran saat ini dan pemahaman mereka tentang kemajuan mereka sendiri, dan bimbingan dan ulangan. Keberhasilan faktor internal yang menentukan adalah diri sendiri seperti keinginan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut pendapat Yandi dkk., (2023) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Motivasi belajar;
- 2) Kompetensi pendidik;
- 3) Komunikasi pendidik;
- 4) Disiplin belajar;
- 5) Pengelolaan kelas;
- 6) Iklim organisasi, dan
- 7) Manajemen diri.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Dimana kedua faktor tersebut saling bekesinambungan untuk mendapatkan hasil belajar yang akan dituju. Faktor internal seperti kecerdasan, motivasi dan minat, sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan, pengelolaan kelas, dan pendidik.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Bloom dalam Henniwati (2021) menjelaskan bahwa macam hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, ingatan), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Macam-macam hasil belajar menurut Horward Kingsley yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam R. P. Putra dkk., (2024) membagi lima kategori hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Dimana kedua pendapat ini sama-sama menjelaskan bahwa macam-macam hasil belajar terdapat pada faktor internal dan eksternal seseorang.

Menurut Nurul Audie (2019) macam-macam hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut.

- 1) Aspek kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Aspek afektif, yang mencakup sikap dan nilai. Aspek afektif mencakup lima jenjang kemampuan: menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan nilai atau nilai kompleks.
- 3) Aspek psikomotorik, yang mencakup keterampilan dan kemampuan bertindak yang dihasilkan dari belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup beberapa macam, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini sama-sama berpengaruh dalam hasil

belajar seseorang. Pada penelitian ini hasil belajar yang diamati hanya berfokus pada aspek kognitif yaitu hasil belajar peserta didik.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah penanda pencapaian kompetensi dasar yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar dapat diukur melalui tes dan non tes. Hasil belajar peserta didik dianggap berhasil jika tujuan pendidikan telah dicapai. Hasil belajar menurut Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Lebih rincinya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Indikator hasil belajar menurut Bloom

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator
1.	Ranah kognitif	a. Pengetahuan/hafalan/ingatan (<i>Knowledge</i>); b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>); c. Penerapan (<i>Application</i>); d. Analisis (<i>Analysis</i>); e. Sintesis (<i>Synthesis</i>); f. Penilaian (<i>Evaluation</i>).
2.	Ranah afektif	a. Menerima rangsangan (<i>Receiving</i>); b. Merespon rangsangan (<i>Responding</i>); c. Menilai sesuatu (<i>Valuing</i>); d. Mengorganisasikan nilai (<i>Organization</i>); e. Menginternalisasikan mewujudkan nilai-nilai (<i>Characterization by Value or Value Complex</i>).
3.	Ranah psikomotorik	Ranah psikomotorik mencakup keterampilan, juga dikenal sebagai <i>skill</i> dan kemampuan bertindak setelah mengalami pengalaman belajar tertentu.

Sumber : Nurtanto dan Sofyan (2015)

Setiap indikator hasil belajar memiliki rincian yang akan menjadi acuan dalam ketercapaian suatu pembelajaran. Indikator hasil belajar dirumuskan dengan kata kerja operasional yang bisa diukur dan dibuat instrumen penilaiannya. Indikator hasil belajar akan memudahkan seseorang dalam menghitung keberhasilan belajar. Menurut Muhibbin dalam Krisnayanti dan Wijaya (2022) jenis dan indikator hasil belajar peserta didik diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu:

Tabel 3. Indikator hasil belajar menurut Muhibbin

No	Sub Variabel	Indikator	Kata Kerja Operasional
1.	Ranah kognitif	a. Ingatan	a. Dapat mengulang kembali; b. Dapat menyebutkan kembali; c. Penguasaan; d. Dapat menjelaskan kembali; e. Dapat membuat kesimpulan sendiri; f. Dapat membandingkan contoh pendidik dengan contoh peserta didik.
		b. Menerapkan	a. Memiliki kemampuan untuk mensimulasikan hasil pembelajaran situasi dunia nyata; b. Memiliki kemampuan untuk mengubah materi; c. Dapat mengategorikan materi dan contoh sehari-hari.
		c. Menganalisa	a. Dapat menyelesaikan masalah saat ini. b. Dapat menemukan kasus atau ilustrasi nyata; c. Dapat menghubungkan informasi dengan situasi nyata dalam kehidupan peserta didik.
2.	Ranah afektif	a. Penerimaan b. Sikap menghargai c. Pendalaman d. Penghayatan	a. Peserta didik dapat menunjukkan bahwa mereka menerima atau menolak informasi; b. Bagaimana peserta didik dapat menghargai perbedaan dengan mengagumi dan menganggap pendapat mereka berguna; c. Bagaimana peserta didik dapat meyakini; d. Bagaimana peserta didik dapat menerapkannya dalam diri sendiri perilaku sehari-hari.
3.	Ranah psikomotorik	a. Keterampilan bergerak dan bertindak; b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.	a. Kombinasi kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan; b. Meningkatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional; c. Menggabungkan alat indra dengan pengetahuan yang dia miliki untuk kepentingan masyarakat; d. Mengembangkan kemampuan yang kompleks.

Sumber : Krisnayanti dan Wijaya (2022)

Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik yang digunakan mengacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif menurut Bloom yaitu pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pendekatan atau kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang berfungsi membantu pendidik membuat rencana pengajaran yang efektif dan efisien. Menurut Joice dan Wells dalam Agus Purnomo (2022) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pembelajaran, model pembelajaran di disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung.

Pendapat lain, Arends dalam Lestari dkk., (2023) “Model pembelajaran mengarah pada pendekatan tertentu terhadap instruksi. Pendekatan ini terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan sistem pengelolaan secara keseluruhan. Instruksi yang dimaksudkan adalah segala ketentuan yang dimaksudkan untuk dikerjakan, dalam hal ini adalah peserta didik”. Selanjutnya menurut Trianto dalam Adilah dan Budiharti (2015) model pembelajaran adalah kerangka konseptual melukiskan prosedur yang sistematis dengan cara mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran juga merupakan suatu rancangan yang menyempurnakan hasil belajar. Model pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan ke peserta didik.

Selain itu, menurut Mirdad (2020) model pembelajaran adalah instruksi untuk pendidik tentang bagaimana merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, hingga menggunakan alat evaluasi untuk memastikan bahwa tujuan pelajaran tercapai. Sejalan dengan pendapat Suprijono dalam Sulfemi dan Mayasari (2019) model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk membuat kurikulum, mengatur materi, dan memberikan instruksi kepada pendidik tentang cara melakukan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang bertujuan membantu proses pendidik dalam mengajar yang dalam implementasinya memperhatikan media, materi, alat bantu, dan alat evaluasi pembelajaran untuk memaksimalkan penggunaan model pembelajaran sehingga membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran pendidik. Pendidik dapat memilih jenis model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari dalam Agus Purnomo (2022) jenis-jenis model pembelajaran meliputi:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).
Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan penyelesaian masalah yang sering terjadi.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).
Model pembelajaran kooperatif merupakan sejumlah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran berbasis proyek melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian.

Pendapat lain, Rainatul Agustina dkk., (2020) macam-macam model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1) *Discovery Learning*

Discovery learning dikenal sebagai pembelajaran kooperatif, mengacu pada pekerjaan yang dilakukan oleh tim peserta didik untuk membuat produk apa pun, seperti solusi masalah, laporan laboratorium, proyek, atau desain produk atau proses.

2) *Problem-Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah yang dikenal sebagai *problem based learning* memberikan peserta didik masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat membantu mereka memahami materi pelajaran.

3) *Problem Solving*

Bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dengan teknik *mind mapping* memiliki suasana belajar yang lebih baik karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka lebih tertarik, lebih termotivasi, dan membuat konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

4) Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah konsep pendidikan yang membantu pendidik mengaitkan pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara apa yang mereka ketahui dengan cara mereka menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

5) PAIKEM

Pembelajaran PAIKEM berarti Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

6) Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana kelompok kecil peserta didik dibuat dengan cara yang berbeda dan memungkinkan siswa bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan masalah.

Tak jauh beda, menurut Yazidi (2020) macam-macam model dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran *Discovery/Inquiry*
Ada 3 macam model pembelajaran ini, yaitu *discovery/inquiry* terpimpin, *discovery/ inquiry* bebas, dan *discovery/inquiry* yang dimodifikasi.
- 2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Model pembelajaran bergantung pada hubungan antara dua arah belajar, lingkungan, dan stimulus respons.
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek
Menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, investigasi, dan keterampilan membuat karya adalah semua elemen dalam model pembelajaran berbasis proyek ini.
- 4) Model Pembelajaran Kontekstual
Pembelajaran kontekstual mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah pengetahuan.
- 5) Model Pembelajaran Kooperatif
Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok dan berinteraksi satu sama lain. Dalam model ini, peserta didik memiliki dua tugas yaitu belajar untuk diri mereka sendiri dan membantu teman sekelas mereka belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti akan menggunakan model kooperatif. Model kooperatif akan membantu dan mendukung hasil belajar peserta didik. Model kooperatif akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dikarenakan dalam implementasinya peserta didik belajar sambil berkelompok dengan teman-temannya. Sehingga suasana belajar tidak monoton dan membosankan.

6. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya peserta didik diminta untuk kerja kelompok, dimana di dalam kelompok beranggotakan peserta didik yang heterogen (berbeda-beda) asalnya mulai dari agama, suku, dan budaya. Model pembelajaran ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas akademik, menjadi lebih baik dalam

membantu peserta didik memahami konsep yang sulit, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Slavin dalam Agus Purnomo (2022) mengemukakan:

“In cooperative learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”. Dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang. Struktur kelompoknya berbeda-beda, dan keberhasilan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas peserta didik secara individual dan kelompok.

Pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk bekerja sama satu sama lain dan mendorong proses pembelajaran yang terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends dalam R. R. Saputra (2019) yang menunjukkan karakteristik pembelajaran kooperatif adalah peserta didik bekerja sama satu sama lain, peserta didik dengan berbagai keterampilan membentuk kelompok, anggota kelompok dapat berasal dari berbagai ras, budaya, suku, dan jenis kelamin (jika memungkinkan), dan penghargaan fokus pada kelompok daripada individu. Selanjutnya menurut Tom V. Savage sebagaimana dikutip dalam Marzuki dan Hakim (2018) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan kerja kelompok. Peserta didik tidak hanya dapat belajar dari pendidik tetapi juga saling belajar satu sama lain di dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan pendapat uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif dalam pembelajaran menekankan belajar berkelompok sehingga dapat menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Dalam pembelajaran kooperatif pendidik hanya sebagai fasilitator dan selanjutnya peserta didik dalam kelompok akan bekerjasama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik, sehingga hasil belajar tergantung dengan cara peserta didik dalam bekerjasama.

b. Tujuan Model Kooperatif

Model kooperatif dalam pembelajaran menekankan belajar berkelompok sehingga dapat menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Menurut Slavin dalam H. P. Putra dkk., (2017) model kooperatif bertujuan untuk menciptakan lingkungan di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain mempelajari topik pelajaran. Dalam kelas kooperatif, peserta didik diharapkan dapat memperluas pengetahuan mereka, berargumentasi, dan membantu satu sama lain untuk menutup kesenjangan dalam pemahaman mereka. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan dengan mengubah masalah menjadi sumber belajar. Keberhasilan belajar individu yang akan dicapai sesuai dengan keberhasilan kelompok.

Pendapat lain, Arends dalam Fatimah Azzahri (2023) menyatakan ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif, yaitu :

- 1) Hasil belajar akademik
Pembelajaran kooperatif mencakup berbagai tujuan sosial, termasuk peningkatan prestasi peserta didik atau tugas akademik penting lainnya.
- 2) Penerimaan pendapat yang beraneka ragam
Penerimaan orang-orang dari berbagai ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan dan ketidakmampuannya untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah akademik adalah tujuan tambahan dari model pembelajaran kooperatif.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial
Tujuan ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan peserta didik keterampilan bekerja sama dan bekerja sama.

Tak jauh beda dengan pendapat Ibrahim dalam Agus Purnomo (2022) model pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar akademik
Ada kemungkinan bahwa model struktur kooperatif dapat meningkatkan nilai peserta didik dalam pendidikan dan perubahan norma yang berkaitan dengan hasil belajar.

- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
Pembelajaran kooperatif memberi peserta didik dari berbagai latar belakang dan situasi kesempatan untuk menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial
Karena banyak anak muda saat ini kurang dalam keterampilan sosial, penting bagi peserta didik untuk memiliki keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian yang terpapar di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model kooperatif adalah untuk menciptakan lingkungan peserta didik yang saling bekerjasama dalam kelompok untuk meraih hasil belajar yang maksimal dan membentuk peserta didik yang memiliki keterampilan sosial dalam kehidupan. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat antar satu sama lain di dalam kelompok heterogen.

c. Macam-macam Model Kooperatif

Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang implementasinya berbasis kelompok. Dimana dalam cara pelaksanaannya berbeda-beda sesuai kebutuhan pembelajaran. Model kooperatif memiliki beragam jenis, dimana disetiap jenis memiliki ciri masing-masing. Menurut Z. Hasanah dan Himami (2021) Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu :

- 1) *Student Teams Achievements Division (STAD)*
Student Teams Achievements Division (STAD) dalam implementasinya menggunakan kelompok belajar dan memberikan informasi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu melalui persentasi verbal atau teks.
- 2) *Group Investigation*
Group Investigation adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol peserta didik daripada metode pengajaran di kelas yang menggabungkan prinsip belajar demokratis dengan memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) *Tipe Struktural*
Tipe struktural yaitu tipe model kooperatif yang dimaksudkan untuk mengubah pola interaksi peserta didik, dimana struktur-struktur ini mengharuskan peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan memberikan penghargaan yang lebih

fokus pada penghargaan kooperatif daripada penghargaan individual.

4) *Jigsaw*

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, peserta didik bekerja dalam tim yang heterogen dan diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit yang akan diberikan "lembar ahli" yang dibagi menjadi topik-topik yang berbeda, yang masing-masing anggota tim harus fokuskan saat membaca.

5) *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah digunakan dimana dalam implementasinya melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status mereka dan memberikan dukungan dan permainan.

6) *Two Stay-Two Stray*

Two Stay-Two Stray adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan fokus meneliti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini dalam implementasinya akan dipadukan dengan media pembelajaran. Jadi nantinya peserta didik akan belajar berkelompok diiringi dengan permainan yang seru. Sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan sebagai referensi karena merupakan model pembelajaran yang berbasis game atau permainan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik menjadi lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif. Menurut Shoimin dalam Nurhayati,dkk (2022) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi untuk menonjol dalam kelas dan

memungkinkan peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok mereka. Widhiastuti dan Fachrurrozie (2014) menjelaskan dengan menggunakan model ini, peserta didik akan lebih aktif dalam *Teams Games Tournament* karena semua peserta didik aktif menyuarakan pendapat mereka dan bekerja sama menyelesaikan masalah yang diberikan.

Pendapat lain, Jean Piaget dan Vygotsky dalam Alamsah dkk., (2023) pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan memberikan informasi kepada peserta didik kemudian melakukan pemecahan masalah pada peristiwa atau materi pembelajaran dan bekerja dalam kelompok dalam kegiatan belajar mereka. Tak jauh beda dengan pendapat Tarigan dalam Damayanti dkk., (2022) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah digunakan, dimana model ini melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status mereka, menggunakan peserta didik sebagai tutor sebaya, dan menyertakan elemen penguatan dan permainan.

Dari pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran lebih menekankan bermain, pertandingan dan belajar berkelompok yang memusatkan keaktifan peserta didik (*student centre*) di dalam kelompok, sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar yang diinginkan.

b. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Secara garis besar pada model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* memiliki langkah-langkah yang harus dilaksanakan

dalam pembelajaran. Menurut Slavin dalam Agustian dkk., (2018) langkah-langkah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sebagai berikut.

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*);
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*);
- 3) Permainan (*games*);
- 4) Pertandingan (*tournament*);
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Tabel 4. Sintaks model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Tahap 1 Memberikan motivasi dan tujuan kepada peserta didik	Pendidik memberikan tujuan pembelajaran umum kepada peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar.	Mendengarkan penjelasan pendidik dan mencatat tujuan pembelajaran.
Tahap 2 Menyediakan bahan dan materi pelajaran	Pendidik menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui demonstrasi melalui bahan bacaan/LKPD.	Memperhatikan demonstrasi pendidik dan mempelajari LKPD.
Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen	Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok heterogen dengan jumlah 4–5 orang setiap masing-masing kelompok.	Bergabung dengan kelompok yang dibagi oleh pendidik.
Tahap 4 Turnamen	Pendidik membagi peserta didik ke dalam meja turnamen yang berbeda.	Masing-masing kelompok masuk dalam meja turnamen.
Tahap 5 Evaluasi	Masing-masing kelompok turnamen menerima soal-soal turnamen dari pendidik.	Setiap kelompok mengerjakan soal turnamen dan harus saling membantu.
Tahap 6 Penghargaan kelompok	Kelompok dengan nilai tertinggi diberi hadiah oleh pendidik.	Mendengarkan nama-nama kelompok yang berhak mendapat penghargaan.

Sumber : Slavin dalam Agustian dkk., (2018)

Tak jauh beda dengan pendapat dari Sururi (2022) yang mengungkapkan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

- 1) Persiapan;
- 2) Melakukan presentasi di kelas;
- 3) Berbicara dalam kelompok;
- 4) Kompetisi atau turnamen;

- 5) Pencatatan dan penghitungan nilai grup; dan
- 6) Akhir dan penutup

Sebelum turnamen dimulai, pendidik harus menjelaskan semua tugas yang harus dilakukan peserta didik agar benar-benar memahami materi yang akan dimainkan dan dipelajari. Tiga hal penting yang harus diperhatikan selama fase persiapan adalah penjelasan dari instruktur, pembagian grup, dan mewajibkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam turnamen atau pertandingan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut teori Slavin yaitu memberikan motivasi dan tujuan kepada peserta didik, menyediakan bahan dan materi pelajaran, pembentukan kelompok heterogen, turnamen, evaluasi, dan penghargaan kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Pada setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yang menjadi pendukung keberhasilan model tersebut. Seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini memiliki kelebihan yang membuat model ini cocok digunakan. Menurut Suarjana dalam Nurhayati dkk., (2022) kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah upaya untuk menerima perbedaan individu dan mampu menguasai materi dalam waktu yang relatif singkat, proses pembelajaran dibantu oleh keaktifan peserta didik, yang meningkatkan kepekaan dan toleransi peserta didik dan mengajarkan mereka untuk bersosialisasi.

Pendapat lain, menurut Shoimin dalam Sururi dan B S (2022) kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

- 1) Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga membuat peserta didik yang berkemampuan lebih rendah menjadi anggota kelompok yang aktif;

- 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan menumbuhkan rasa saling menghargai dan kebersamaan di antara anggota kelompoknya;
- 3) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar karena pendidik menghargai peserta didik atau kelompok terbaik, dan
- 4) Karena ada kegiatan permainan turnamen dalam model *Teams Games Tournament*, peserta didik lebih senang mengikuti pelajaran.

Selain itu, terdapat kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Azizah dan Diana (2022) adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik belajar lebih banyak;
- 2) Menumbuhkan perasaan dan perilaku yang menghargai orang lain;
- 3) Meningkatkan semangat belajar;
- 4) Menanamkan nilai-nilai positif pada anak, seperti kerja sama, toleransi, dan saling tolong menolong, dan
- 5) Menciptakan sistem kelompok untuk memudahkan pendidik mengawasi dan mengajar anak.

Adanya kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tentunya terdapat kekurangannya yang menjadi pertimbangan untuk penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Taniredja dalam Nurhayati dkk., (2022) kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah selama kegiatan pembelajaran, ada peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam diskusi atau berbicara, dan pendidik tidak dapat mengatur kelas dengan baik. Kesulitan mengkondisikan kelas ini menjadi penghambat utama dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, terlebih lagi jika populasi kelas ramai peserta didik dan jumlah pendidik hanya satu.

Pendapat lain, menurut Shoimin dalam Sururi dan B S (2022) kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

- 1) Pembelajarannya membutuhkan banyak waktu;
- 2) Seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk menentukan materi apa yang akan diajarkan kepada peserta didik, dan

- 3) Sebelum memberikan materi, seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk menguasai model pembelajaran ini setinggi mungkin.

Menurut pendapat Azizah dan Diana (2022) kekurangan dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pelaksanaan model pembelajaran tersebut memerlukan banyak waktu bagi para pengajar pemula;
- 2) Pelaksanaan pembelajaran tidak menyenangkan jika sarana dan prasarana tidak memadai;
- 3) Peserta didik belajar hanya karena ingin mendapat hadiah
- 4) Peserta didik yang aktif kemungkinan besar akan menguasai permainan, dan
- 5) Tidak dapat digunakan dalam kelompok besar jika tidak ada pendidik yang memadai.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah banyak waktu peserta didik untuk belajar secara langsung, membiasakan peserta didik saling tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong, serta pembelajaran tidak berpusat hanya pada pendidik. Sedangkan kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah memerlukan waktu yang cukup lama, sulit mengkondisikan kelas jika peserta didik terlalu banyak, dan hanya peserta didik yang aktif yang akan menguasai permainan.

8. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Heinich dalam A. Saputra (2014) media berfungsi sebagai cara untuk berkomunikasi. Bentuk jamak dari kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" berarti "*perantara*" antara sumber pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah alat penyampaian informasi dan pembelajaran adalah kegiatan untuk mendapatkan hasil belajar. Menurut Gagne dan

Briggs media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar.

Education Communications and Technology (AECT) dalam Ramli AR (2019) mengidentifikasikan media pembelajaran sebagai semua jenis dan cara yang digunakan orang untuk mengirimkan pesan atau data. Seperti sebagai alat untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut Oktaria dkk., (2022) salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah bahwa mereka dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kecepatan belajar, atau tingkat pembelajaran, memberi kesempatan untuk pendidikan yang lebih individual, dan memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah. Suryani dkk., (2024) media pembelajaran di lingkungan pendidikan dapat didefinisikan sebagai alat atau sumber daya apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efektif yang memiliki tujuan utama adalah untuk melibatkan pikiran, emosi, fokus, dan keterampilan anak-anak untuk membantu mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan bimbingan pendidik.

Pendapat lain, menurut Tafonao (2018) media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses mengajar untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Sejalan dengan pendapat Daryanto dalam Ani Daniyati dkk., (2023) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu baik manusia, objek, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik terhadap kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan pendidik untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar maksimal.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, dimana media pembelajaran tersebut dikembangkan menyesuaikan dengan apa yang akan disampaikan seperti informasi dan materi pembelajaran. Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran menurut Asyhar dalam Paling dkk., (2024) yaitu sebagai berikut.

- 1) Media visual adalah media yang hanya menggunakan indra penglihatan.
- 2) Media audio adalah media yang menggunakan hanya pendengaran.
- 3) Media audio-visual adalah sarana pembelajaran yang simultan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.
- 4) Media multimedia media yang menggabungkan berbagai media dan peralatan dalam satu proses pembelajaran.

Pendapat lain, Faujiah dkk., (2022) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) Media audio merupakan media yang hanya dapat dinikmati melalui pendengaran, hanya terdiri dari bunyi dan komponen lainnya, seperti radio atau rekaman suara.
- 2) Media visual merupakan media yang hanya dapat dicermati dengan unsur gambar seperti lukisan foto dan sebagainya.
- 3) Media audio visual merupakan media yang memiliki bunyi dan gambar yang terbentuk atas kombinasi dari kedua metode yang memiliki gambar suara dan dapat berupa video film dan sebagainya.

Tak jauh beda, Seels dan Glasgow dalam Aghni (2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi menjadi dua kategori:

- 1) Media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi atas, *slide*, dan film strip;
 - b) Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik, dan *chart*;
 - c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset;
 - d) Penyajian multimedia seperti slide dan suara (*tape*), multiimage, dan video;
 - e) Proyek visual dinamis seperti film, televisi, dan video;
 - f) Cetak seperti modul, buku teks, majalah ilmiah;
 - g) Permainan termasuk teka-teki dan simulasi;
 - h) Realia seperti model, spesimen, atau manipulatif (peta, boneka).

- 2) Media Teknologi Mutakhir
 - a) Media berbasis telepon seperti konferensi online dan sekolah jarak jauh;
 - b) Media berbasis mikroprosesor seperti *compact disk*, komputer, dan interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa media visual yaitu media roda putar. Media roda putar yaitu media yang berbentuk nyata dapat dipegang, dipraktikkan, dan dilihat secara langsung oleh peserta didik.

9. Media Roda Putar

a. Pengertian Media Roda Putar

Media roda putar merupakan media nyata berbentuk fisik yang dapat dipraktikkan langsung oleh seseorang yang menggunakannya.

Menurut Rina dan Sukanti (2016) mendefinisikan media roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar. Tak jauh beda dengan pendapat Rahmawati dkk., (2020) yang mengartikan media pembelajaran roda putar adalah media permainan yang terdiri dari roda atau lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian yang berisi pertanyaan sehingga dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Media roda putar adalah media nyata yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Ini sejalan dengan teori Edgar Dale dalam Alamsah dkk., (2023) bahwa "semakin konkret media yang digunakan maka semakin besar pengetahuan yang diperoleh". Dengan menggunakan media roda putar, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka karena mereka menarik dari segi tampilan dan penerapan, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Anggraini dkk., (2024) media roda putar adalah media permainan terdiri dari roda atau lingkaran yang dibagi menjadi beberapa area atau bagian yang masing-masing memiliki pertanyaan. Media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, dan lebih memahami, dan membuat proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan optimal. Sejalan dengan pendapat Maulya dkk., (2021) roda putar adalah alat berbentuk bundar yang memiliki kemampuan untuk berputar atau berputar-putar yang digunakan untuk mengajar dimana dalam papan roda putar terdiri dari jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, dan isi di setiap roda disesuaikan dengan masalah yang akan dipelajari pada setiap nomor.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah alat belajar berbentuk lingkaran yang di dalamnya dibagi menjadi beberapa bagian, dimana di setiap bagian-bagian tersebut terdapat soal atau pertanyaan-pertanyaan yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Media roda putar dapat meningkatkan keaktifan dan peserta didik karena dalam praktiknya peserta didik melihat dan mencoba secara langsung.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Putar

Pada kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan belajar dan hasil yang maksimal tentunya dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah media roda putar. Dimana media ini dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan, karena isi materi pada media roda putar dapat disesuaikan. Implementasi media roda putar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan menjadi pendorong maupun penghambat penggunaannya. Menurut Simbolon (2019) kelebihan dan kekurangan media roda putar adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Media Roda Putar
 - a) Sifatnya nyata;
 - b) Sederhana untuk digunakan;
 - c) Karena menggunakan berbagai variasi warna, minat peserta didik meningkat;
 - d) Terdapat elemen permainan yang membuat peserta didik merasa belajar saat bermain;
 - e) Pembelajaran akan menjadi lebih menghibur.
- 2) Kekurangan Media Roda Putar
 - a) Proses pembuatannya rumit;
 - b) Masih diputar secara manual saat digunakan.

Pendapat lain, Ramadhanty dkk., (2024) kelebihan dan kekurangan media roda putar yaitu :

- 1) Kelebihan Media Roda Putar
 - a) Warna yang beragam menarik peserta didik;
 - b) Bertahan lama untuk digunakan;
 - c) Aman dan mudah digunakan;
 - d) Memungkinkan semua peserta didik bermain;
 - e) Karena ada map atau wadah plastik yang dapat dipenuhi dengan berbagai tulisan atau gambar sehingga dapat digunakan di mana saja;
 - f) Peserta didik dapat bermain sambil belajar karena ada elemen bermain.
- 2) Kekurangan Media Roda Putar
 - a) Pembuatan media sangat sulit, memerlukan banyak alat bahan, dan cukup mahal;
 - b) Jika media tidak diputar dengan benar, mungkin menjadi rusak;
 - c) Permainan tetap dimainkan dengan tangan;

- d) Membutuhkan sumber daya, ruang, dan waktu yang lebih besar untuk pendidik;
- e) Membutuhkan banyak waktu untuk memainkan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media roda putar mempunyai kelebihan yaitu mudah digunakan, peserta didik tidak mudah bosan karena media ini berbasis permainan dan meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka langsung mempraktikannya. Sedangkan kekurangan media roda putar adalah pembuatannya yang rumit, dalam implementasinya membutuhkan waktu lama, dan permainan tetap digunakan secara manual menggunakan tangan.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Putar

Penggunaan media pembelajaran membutuhkan langkah-langkah yang perlu diamati supaya media dapat digunakan sebaik mungkin, seperti pada media roda putar memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya. Menurut Fadilah Utami dkk., (2022) langkah-langkah penggunaan media roda putar adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menunggu giliran untuk memainkan media roda putar secara bergantian dengan tenang,
- 2) Untuk mulai memainkan permainan roda putar, peserta didik maju satu per satu ke depan kelas sesuai dengan nama yang dipanggil oleh pendidik.
- 3) Peserta didik dengan perlahan memutar roda putar,
- 4) Ketika roda putar berhenti tepat di angka yang ditunjukkan oleh jarum roda, peserta didik menyebutkan secara nyaring untuk menyebutkan angka tersebut.
- 5) Pendidik menyesuaikan angka dengan petak di bawah sebagai alas, kemudian pendidik membacakan tugas atau perintah kepada peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah dipilih pendidik.
- 6) Peserta didik menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan perintah,
- 7) Kegiatan ini dapat dilakukan berulang kali dan bergilir untuk menyesuaikan jumlah waktu yang digunakan.

Pendapat lain, Magfira dalam Puspitasari dkk., (2023) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media roda putar yaitu sebagai berikut.

- 1) Dilakukan dalam kelompok;
- 2) Permainan menentukan urutan kelompok dalam permainan;
- 3) Perwakilan dari kelompok maju;
- 4) Mengambil pertanyaan yang sesuai dengan arahan panah;
- 5) Mengerjakan soal dengan berdiskusi.

Kemudian langkah-langkah penggunaan media roda putar menurut Fitri dkk., (2024) adalah sebagai berikut.

- 1) Penyajian Kelas
Pada tahap ini pendidik mengkondisikan kelas supaya peserta didik bersiap-siap untuk belajar, pendidik memberi informasi materi yang akan dipelajari dan memberi informasi bahwa akan belajar menggunakan media roda putar.
- 2) Penjelasan Materi
Pada tahap ini pendidik menjelaskan materi ke peserta didik, peserta didik diminta untuk fokus dan menyimak.
- 3) Memainkan Roda Putar
Pada tahap ini pendidik menjelaskan cara menggunakan media roda putar, kemudian peserta didik menggunakan media sesuai dengan arahan pendidik.
- 4) Melaksanakan Kuis
Pada tahap ini peserta didik mengerjakan soal sesuai undian pada roda putar.

Dalam penelitian ini langkah-langkah media roda putar yang akan digunakan berlandaskan pada langkah-langkah menurut Magfira yaitu, dilakukan dalam kelompok, permainan menentukan urutan kelompok dalam permainan, perwakilan dari kelompok maju, mengambil pertanyaan yang sesuai dengan arahan panah, dan mengerjakan soal dengan berdiskusi.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian teori didukung oleh penelitian yang relevan, yang merupakan jenis penelitian yang memiliki pokok bahasan yang hampir identik dengan penelitian saat ini. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembandingan atau acuan dalam melakukan penelitian berikutnya. Contoh penelitian yang relevan adalah:

1. Luthfiah et al., (2020). “Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar”. *School Education Journal*, Internasional. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta subjek penelitiannya sama-sama di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Namun terdapat perbedaan yaitu metode dalam penelitian yaitu menggunakan meta-analisis dan melakukan penelitian pada tahun 2020. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dan melaksanakan penelitian pada tahun 2025.

2. Yasaroh et al., (2024). “Penggunaan Media Roda Putar dalam Materi Keutuhan NKRI untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Peterongan Semarang”. *Journal Of Social Science Research*, Internasional. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media roda putar, dan pembelajaran PPKn. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian tidak menggunakan model pembelajaran, subjek peserta didik kelas IV SD, dan tempat penelitian SDN Peterongan Semarang pada tahun 2024. Sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, subjek peserta didik kelas III SD, tempat penelitian SD Negeri 1 Metro Utara, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.

3. Annisa dan Sekar (2024). “Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media rotar dapat membantu peserta didik dalam belajar di kelas, dan meningkatkan nilai peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

berbantuan media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Namun terdapat perbedaan yaitu pada tempat dan tahun penelitian di SD N Kalimulyo 01 tahun 2024. Sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara pada tahun 2025.

4. Amalia (2024). “Penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Roda Putar Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sd Negeri 1 Pandanajeng”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media rotar pembelajaran tematik berhasil karena telah mencapai tujuan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini mengukur peningkatan minat belajar peserta didik, subjek peserta didik kelas IV SD, tempat penelitian SD Negeri 1 Pandanajeng, tahun penelitian 2024. Sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik, subjek peserta didik kelas III SD, tempat penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.
5. Dwi Isjayanti dkk., (2023). “Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media rotar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media rotar dalam mengukur peningkatan hasil belajar. Namun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini yaitu muatan pelajaran IPAS, subjek penelitian peserta didik kelas IV SD, lokasi penelitian di SD N Pati Wetan 03, dan melakukan penelitian pada tahun 2023. Sedangkan peneliti melaksanakan penelitian pada muatan pelajaran PPKn, subjek penelitian peserta didik kelas III SD, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.

6. Sardi (2022). “Peningkatan Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)”. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PKn. Namun terdapat perbedaan yaitu subjek penelitian peserta didik kelas IV SD, lokasi penelitian UPT SDN 24 Pinrang, dan melakukan penelitian pada tahun 2022. Sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas III SD, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.
7. Dalimunthe dkk., (2024). “Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas III Min 7 Kota Medan”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penggunaan media roda putar, muatan pelajaran PKn, subjek penelitian peserta didik kelas III SD. Namun terdapat perbedaan yaitu penelitian tidak menggunakan model pembelajaran, mengukur keaktifan belajar, dan lokasi penelitian MIN 7 Kota Medan, dan tahun penelitian 2024. Sedangkan peneliti menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, mengukur hasil belajar, dan lokasi penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara, dan tahun penelitian 2025.
8. Nova dan Rosi (2023). “Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V”. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah intervensi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PKn. Namun terdapat perbedaan subjek penelitian peserta didik kelas V SD, lokasi penelitian SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya, dan penelitian pada tahun 2023. Sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas III SD, lokasi penelitian di SD Negeri 1 Metro Utara, dan melakukan penelitian pada tahun 2025.

C. Kerangka Pikir

Untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik, perlu dilaksanakan pembelajaran yang menyenangkan seperti peserta didik yang aktif dan tidak hanya mengandalkan ceramah dari pendidik. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan hasil belajar dan melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mewajibkan seluruh peserta didik aktif dalam belajar melalui tahap-tahap metode ilmiah berbasis permainan dan pertandingan, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan sekaligus meningkatkan hasil belajar melalui model tersebut.

Pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memerlukan bantuan bahan ajar seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media roda putar. Media roda putar merupakan alat belajar untuk menyampaikan materi yang dapat meningkatkan keaktifan, berfikir, dan perhatian peserta didik. Media roda putar merupakan salah satu media visual berwujud nyata sehingga peserta didik dapat memegang, melihat, dan mempraktikkan secara langsung.

Langkah-langkah dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mencakup memberikan motivasi dan tujuan kepada peserta didik, menyediakan bahan dan materi pelajaran, pembentukan kelompok heterogen, turnamen, evaluasi, dan penghargaan kelompok. Selanjutnya, langkah-

langkah dalam penggunaan media roda putar adalah dilakukan dalam kelompok, permainan menentukan urutan kelompok dalam permainan, perwakilan dari kelompok maju, mengambil pertanyaan yang sesuai dengan arahan panah, dan mengerjakan soal dengan berdiskusi.

Adanya variabel yang akan diteliti yaitu variabel X model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar dan variable Y hasil belajar PPKn, maka berpacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

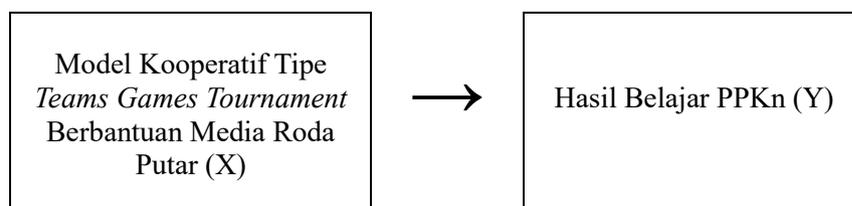
Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar membiasakan peserta didik untuk belajar secara nyata. Sesuai dengan teori Jean Piaget dan Teori Edgar Dale. Teori Jean Piaget menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik memecahkan masalahnya bersama-sama dengan diskusi kelompok. Kemudian media konkrit seperti media roda putar juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena semakin konkrit media yang digunakan maka semakin besar juga pengetahuan yang diperoleh. Seperti yang sudah tertera pada kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa tingkat keterlibatan berbuat seperti bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal nyata peserta didik akan mengingat 90% hal yang sudah dikerjakan.



Gambar 2. Kerucut pengalaman Edgar Dale.

Sumber : <https://images.app.goo.gl/ZvQsAWmzGAmfbpsV9>

Berdasarkan uraian di atas, maka digunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Kerangka pikir penelitian.

Keterangan:

X = Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar

Y = Hasil belajar PPKn

→ = Mempengaruhi

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi sementara yang harus divalidasi atau dibuktikan kebenarannya. Dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025.”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

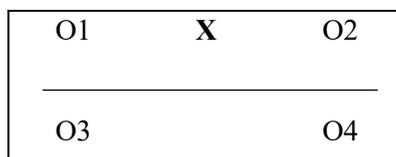
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan dengan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2017) penelitian *quasi experiment* adalah penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, tahap awal penelitian ini adalah melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol. Kemudian dilakukan dengan proses pembelajaran, di mana perlakuan hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah ada perubahan yang positif pada peserta didik. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan media roda putar. Kelas kontrol tidak mendapat perlakuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan media roda putar, namun hanya menggunakan pembelajaran biasa.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana untuk proses pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data secara sistematis dan objektif dalam upaya memecahkan masalah atau menguji hipotesis untuk mengembangkan

prinsip umum. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dengan menggunakan dua kelas objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. *Nonequivalent control group design.*

Keterangan:

- O1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen (*pretest*)
 - O2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen (*posttest*)
 - X : Pemberian perlakuan
 - O3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol (*pretest*)
 - O4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol (*posttest*)
- Sumber: Sugiyono (2017)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Utara yang berada di Jalan Pattimura, Banjarsari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Provinsi Lampung, 34114.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin penelitian no 58/UN26.13/PN.01.00/2025 dan melakukan penelitian pendahuluan pada 5 November 2024.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 58 orang peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara.

C. *Prosedur* Penelitian

Prosedur penelitian adalah kegiatan yang berisi langkah-langkah yang dilaksanakan saat melaksanakan penelitian. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti mendapatkan surat izin observasi penelitian pendahuluan dari sekolah.
- b) Melakukan observasi pra-penelitian untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta metode pembelajaran pendidik di SD Negeri 1 Metro Utara.
- c) Mengidentifikasi sampel penelitian: kelas eksperimen dan kontrol.
- d) Menentukan kompetensi dasar, indikator, dan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- e) Membangun perangkat pembelajaran seperti RPP model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f) Menyiapkan media pembelajaran roda putar.
- g) Menyiapkan kisi-kisi dan instrument penelitian pengumpulan data.
- h) Melakukan uji coba instrumen.
- i) Menganalisis data uji coba instrumen yang valid untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengecek kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan pembelajaran di dua kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.
- c) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan

sesudah diberi perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

3. Tahap Penyelesaian
 - a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
 - b) Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga diketahui pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik.
 - c) Menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara.

Tabel 5. Populasi peserta didik kelas III

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
III A	14	15	29
III B	16	13	29
III C	14	15	29
Jumlah			87

Sumber: Dokumen pendidik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian populasi yang digunakan untuk menjawab temuan penelitian. Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data penelitian, dalam hal ini sampel

dihitung sebagai bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIIC sebagai kelas eksperimen.

Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data persentase ulangan harian muatan pelajaran PPKn kelas IIIA memiliki ketercapaian paling tinggi yaitu 48,27% sedangkan kelas IIIC memiliki ketercapaian paling rendah yaitu 34,48%. Dalam penelitian ini, yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas IIIA dan kelas eksperimen adalah IIIC. Kelas IIIC dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketercapaian paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar PPKn dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian memiliki jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang keduanya memiliki hubungan antara satu sama lain. Sugiyono (2017) menjelaskan variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sebagai berikut.

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel independen disebut juga dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar (X). Variabel penelitian ini akan memengaruhi hasil belajar PPKn peserta didik.

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel dependen atau terikat disebut juga dengan sebab akibat dari variabel independent. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar PPKn peserta didik (Y). Hasil belajar PPKn peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan makna umum yang lebih singkat dari suatu konsep yang ada. Definisi konseptual sebagai berikut.

- a. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar

Berpacu pada teori Slavin dan Arends, maka model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran lebih menekankan bermain, pertandingan dan belajar berkelompok yang memusatkan keaktifan peserta didik (*student centre*) di dalam kelompok, sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar yang diinginkan. Berpacu pada teori Anggraini, maka media roda putar adalah alat belajar berbentuk lingkaran yang di dalamnya dibagi menjadi beberapa bagian, dimana di setiap bagian-bagian tersebut terdapat soal atau pertanyaan-pertanyaan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

- b. Hasil Belajar

Berpacu pada teori Oemar Hamalik dan Nasution, maka hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman dan interaksi baru seperti perubahan tingkah laku, peningkatan nilai belajar. Hasil belajar dibagi menjadi tiga domain yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini berpacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif dengan soal pilihan ganda pada level C4, C5, dan C6.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional mencakup penjelasan tentang variabel penelitian yang mencakup arahan tentang cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual dalam penelitian. Definisi operasional juga menunjukkan batasan variabel penelitian. Berikut adalah penjelasan tentang definisi operasional dari dua variabel penelitian ini.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Langkah-langkah dari penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu, memberikan motivasi dan tujuan kepada peserta didik, menyediakan bahan dan materi pelajaran, pembentukan kelompok heterogen, turnamen, evaluasi, dan penghargaan kelompok. Untuk langkah-langkah penggunaan media roda putar yaitu, dilakukan dalam kelompok, permainan menentukan urutan kelompok dalam permainan, perwakilan dari kelompok maju, mengambil pertanyaan yang sesuai dengan arahan panah, dan mengerjakan soal dengan berdiskusi. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang dicapai pada penelitian ini berpacu pada indikator ranah kognitif yaitu pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Peneliti melakukan studi wawancara untuk mengetahui bagaimana hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara. Peneliti dalam hal ini menggunakan nilai ulangan harian pada pembelajaran PPKn semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Kemudian, peneliti meneliti hasil belajar kognitif pada muatan pelajaran PPKn peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang paling penting dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Teknik Tes

Tes dapat mengukur hasil belajar yang mencakup kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif. Menurut pendapat Sodik dan Siyoto (2015) tes adalah alat ini yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik, hal ini harus dilakukan dengan mempertimbangkan elemen-elemen dasar seperti kemampuan peserta didik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mereka menyelesaikan materi tertentu atau semua materi yang telah diberikan. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini berperan untuk mencari data hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara, kemudian melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

2. Teknik Non-Tes

Dalam penelitian, menurut Sodik dan Siyoto (2015) observasi didefinisikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan semua indera untuk mendapatkan data. Dengan kata lain, observasi adalah pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau, jika perlu, pengecapan. Observasi dapat menggunakan pedoman pengamatan, tes, kuesioner, dan rekaman gambar dan suara. Observasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman pengamatan yang dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian tentunya dibutuhkan instrumen penelitian, hal ini untuk memvalidasi hasil penelitian supaya sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian sehingga hasilnya dapat dipercaya. Menurut Sugiyono (2017) instrumen

penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah instrument tes.

1. Instrumen Tes

Menurut pendapat Sodik dan Siyoto (2015) instrument tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa pencapaian seseorang setelah dia mempelajari sesuatu (nilai hasil belajar), konsep pribadi, kreativitas, disiplin, kemampuan, bakat khusus, memperkirakan tingkat intelektual seseorang, mengukur berbagai sikap orang dalam menghadapi suatu kondisi, dan menggali minat seseorang terhadap sesuatu. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa tes objektif dengan soal pilihan ganda. Soal-soal yang dibuat berpacu pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sehingga menjadi indikator soal.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen soal pada pembelajaran *Teams Games Tournament*

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Memilih ungkapan yang menyatakan kewajiban dan hak dalam bertetangga. (C4)	Memilih ungkapan yang berkaitan tentang pernyataan kewajiban dan hak dalam bertetangga.	C4	1,2,3, 4,5,21, 22,23,2 4,25	10
	3.2.2 Merinci tentang pengalaman kewajiban dan hak bertetangga. (C5)	Merinci kalimat yang tidak sesuai dengan pengalaman saat melaksanakan kewajiban dan hak tetangga.	C5	6,7,8,9, 10,11,1 2,13,14 ,15	10
	3.2.3 Menyempurnakan kalimat kewajiban dan hak dalam bertetangga. (C6)	Menyempurnakan kalimat acak tentang kewajiban dan hak dalam bertetangga.	C6	16,17,1 8,19,20	5

Sumber: Analisis Peneliti

2. Instrumen Non-Tes

Non-tes merupakan teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Salah satu jenis non-tes adalah observasi. Menurut Sodik dan Siyoto (2015) observasi adalah pedoman pengamatan, instrumen observasi yang biasa digunakan dalam observasi sistematis, di mana pelaku observasi bekerja sesuai dengan pedoman yang telah dibuat. Observasi ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Tabel 7. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Sintaks Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran	Mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Menyediakan bahan dan materi pelajaran	Mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Pembentukan kelompok heterogen	Membentuk kelompok secara heterogen, melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.	Observasi	Rubrik
Turnamen	Membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	Observasi	Rubrik
Evaluasi	Bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.	Observasi	Rubrik
Penghargaan kelompok	Menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis Peneliti

Tabel 8. Rubrik penilaian aktivitas penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	Poin 1	Poin 2	Poin 3	Poin 4
Mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Peserta didik kurang mampu mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Peserta didik cukup mampu mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.	Peserta didik mampu mengamati tujuan yang disampaikan pendidik.
Mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	Peserta didik kurang mampu mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	Peserta didik cukup mampu mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.	Peserta didik mampu mempersiapkan alat-alat belajar dan menyimak materi pelajaran yang disampaikan pendidik.
Membentuk kelompok secara heterogen, melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.	Peserta didik tidak mampu melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.	Peserta didik kurang mampu melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.	Peserta didik cukup mampu melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.	Peserta didik mampu melakukan diskusi dan mempersiapkan alat yang diperlukan untuk pengerjaan soal.
Membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	Peserta didik tidak mampu membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	Peserta didik kurang mampu membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	Peserta didik cukup mampu membagi tugas saat pelaksanaan turnamen berbasis game.	Peserta didik mampu membagi tugas saat pelaksanaan turnamen.
Bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.	Peserta didik tidak mampu bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.	Peserta didik kurang mampu bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.	Peserta didik cukup mampu bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.	Peserta didik mampu bekerjasama dalam mengerjakan soal turnamen dari pendidik.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	Poin 1	Poin 2	Poin 3	Poin 4
Menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen	Peserta didik tidak mampu menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen.	Peserta didik kurang mampu menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen.	Peserta didik cukup mampu menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen.	Peserta didik mampu menyimak nama-nama kelompok yang di panggil oleh pendidik karena memenangkan turnamen

Sumber: Analisis Peneliti

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Utara pada tanggal 14 Januari 2025. Uji instrumen dilaksanakan di kelas III A dengan sampel sebanyak 21 peserta didik.

1. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Menurut Arikunto (2013) sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi jika mengukur tujuan khusus tertentu yang relevan dengan materi atau materi pelajaran. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan memungkinkan pengujian dilakukan secara sistematis. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian nilai X dan Y

ΣX = Jumlah nilai variabel X
 ΣY = Jumlah nilai variabel Y
 ΣX^2 = Total kuadrat nilai variabel X
 ΣY^2 = Total kuadrat nilai variabel Y
 Sumber: Arikunto (2013)

Klasifikasi untuk menginterpretasi nilai koefisien korelasi r_{xy} terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Interpretasi nilai koefisien korelasi

No	Nilai r_{xy}	Kriteria
1.	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Valid
2.	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Valid
3.	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup Valid
4.	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Tidak Valid
5.	$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat tidak Valid

Sumber: Arikunto (2013)

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid, sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Validitas instrumen berupa soal dalam bentuk pilihan jamak dengan jumlah responden 21 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan berjumlah 25 soal. Validitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2019*. Setelah melakukan perhitungan, maka di dapatkan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid, 5 soal tidak valid terdapat pada soal nomor 7, 10, 14, 21, dan 22. Hasil hitung validitas dapat dilihat pada (lampiran 22 halaman 147).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada konsistensi nilai yang diperoleh. Menurut Notoadmodjo dalam Haq (2022) reliabilitas juga dapat dianggap sebagai indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat diandalkan. Oleh karena itu, uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, atau apakah alat ukur tetap konsisten

meskipun pengukuran diulang. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2_t}{\sigma^2_{2t}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2_t$ = Jumlah varians nilai tiap item

σ^2_{2t} = Varians total

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 10. Interpretasi nilai koefisien reliabilitas

No	Interprestasi Nilai r_{11}	Kriteria
1.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2.	0,21 – 0,40	Rendah
3.	0,41 – 0,60	Sedang
4.	0,61 – 0,80	Tinggi
5.	0,81 – 0,10	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Setelah melakukan uji validitas, maka selanjutnya diperlukan uji reliabilitas soal. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan *Microsoft Office Excel* 2019, diperoleh $r_{11} = 0,899$ dengan kategori sangat tinggi sehingga tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 23 halaman 148).

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Lestari dan Yudhanegara dalam Pendidikan dkk., (2023). menyatakan bahwa daya pembeda butir soal adalah tingkat kemampuan suatu butir soal untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan sedang, tinggi, atau rendah. Indeks daya pembeda

menunjukkan tingkat daya pembeda yang tinggi atau rendah. Rumus yang digunakan dalam menguji daya beda soal sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta kelompok tes

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

PA = $\frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = $\frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 11. Klasifikasi daya pembeda soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi Daya Pembeda
1.	0,00 – 0,20	Jelek
2.	0,20 – 0,40	Cukup
3.	0,40 – 0,70	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2019* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil analisis daya pembeda soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1.	7	Jelek
2.	8,12,14,16,17	Cukup
3.	1,3,4,6,9,11,13,15,19,20	Baik
4.	2,5,10,18	Baik Sekali

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal diperoleh 4 soal kategori daya pembeda baik sekali, 10 soal kategori baik, 5 soal kategori cukup, dan 1 soal kategori daya pembeda jelek. Sehingga daya pembeda

soal pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori baik. Hasil dari daya beda soal dapat dilihat pada (lampiran 24 halaman 149).

4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Menurut (Arikunto, 2013) penentuan kelayakan soal harus mempertimbangkan tujuan penggunaan ujian, jika soal dimaksudkan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, maka soal tes cenderung menggunakan soal yang tidak terlalu sulit atau mudah. Lestari dan Yudhanegara dalam Pendidikan dkk., (2023) menyatakan bahwa, “tingkat kesukaran adalah suatu bilangan yang menyatakan derajat kesukaran suatu butir soal”. Rumus perhitungan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran butir soal

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 13. Klasifikasi kriteria indeks kesukaran

No	Nilai	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2019* dapat diperoleh hasil taraf tingkat kesukaran pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil analisis taraf tingkat kesukaran soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1.	2,5,9,10,13,18	Sedang
2.	1,3,4,6,7,8,11,12,14,15,16,17,19,20	Mudah

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan taraf tingkat kesukaran soal diperoleh 6 soal dalam kategori sedang dan 14 soal dalam kategori mudah. Sehingga taraf tingkat kesukaran soal pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori mudah. Hasil dari tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 25 halaman 150).

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_s = Nilai

R = Jumlah nilai yang diperoleh

SM = Nilai maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15. Kategori aktivitas belajar peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1.	> 80	Sangat Aktif
2.	60 – 79	Aktif
3.	50 – 59	Cukup Aktif
4.	< 50	Kurang Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

2. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu sebagai berikut.

$$N_s = \frac{X}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah nilai/item yang dijawab benar

SM = Nilai maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 16. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Persentase (%)	Kriteria
≥ 80	Baik Sekali
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang Baik
≤ 50	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2013)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat* sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Sumber : Muncarno (2017) hlm 71.

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk menentukan apakah varians sampel yang akan dibandingkan homogen. Uji homogenitas akan

dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Menurut Muncarno (2017) hlm 65 Untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F yaitu:

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05
3. Rumus Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

4. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

3. Uji Normal Gain (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam suatu penelitian. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 17. Klasifikasi *N-Gain*

No	<i>N-Gain</i>	Tingkat Kesukaran
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3 – 0,7	Sedang
3.	< 0,3	Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

L. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji apakah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn

memiliki pengaruh atau tidak, uji regresi linier sederhana ini akan digunakan. Rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = (baca Y topi) subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

α = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Sumber : Muncarno (2017)

2. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah hasil dari penelitian di kelas IIIA dan IIIC Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

“Terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025”.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara. Berdasarkan data hasil penelitian dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini juga dilihat dari hasil nilai *posttest* peserta didik lebih besar dari nilai *pretest* peserta didik pada pembelajaran PPKn.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dapat diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar sehingga meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran serta menambah pengalaman belajar berkelompok, bermain, dan pertandingan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, dalam memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam kegiatan berkelompok sehingga membangkitkan keaktifan dan kerjasama antar peserta didik dalam upaya peningkatan hasil belajar serta sebagai pedoman bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan mengajar serta memperluas pengetahuan dan pengalaman pendidik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat berkontribusi positif dalam menyediakan fasilitas dan memberikan sumbangan pikiran dalam mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran serta memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Metro Utara dan menghasilkan *output* yang baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, informasi, dan masukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di sekolah dasar serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Adilah, D. N., dan Budiharti, R. 2015. Model Learning Cycle 7E Dalam Pembelajaran IPA Terpadu. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-6*, 6, 212–217.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., dan Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agus Purnomo, D. 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha: Lombok Tengah.
- Agustian, R., Lapisa, R., dan Fernandez, D. 2018. *Penerapan cooperative learning type teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem bahan bakar pada kelas xi di smk negeri 1 sumbar*.
- Akbar Syafruddin, M., dan YPUP Makassar, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 05(1), 52–58.
- Alamsah, G., Sadiah, A., dan Nurdianti, R. R. S. 2023. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Amalia, R. N. 2024. *Penerapan Model pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Roda Putar Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sd Negeri 1 Pandanajeng*. 1, 162–174.

- Anggraini, A. M., Oktamarina, L., dan Hartatiana, H. 2024. Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Al- Ikhwan Seri Bandung Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 147–162.
<https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7441>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anisa, F., dan Yuliyanto, E. 2017. Analisis faktor yang mempengaruhi pembelajaran kimia di sma teuku umar semarang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 476–482.
- Annisa Aulia Piharani¹, Sekar Dwi Aryantii², M. S. K. 2024. *Pengaruh peningkatan hasil belajar model*. 09, 2139–2147.
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., dan Maksum, A. 2022. Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21831>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (cet. 15). PT RINEKA CIPTA. Jakarta.
- Aritonang, I. B., Martin, R., dan Akbar, W. 2021. Peran Model Pembelajaran Blanded Learning Dalam Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar PPKn di Kelas V UPTD SPF SDN Teluk Rumbia. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–14.
- Astuti, T. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu* (Doctoral dissertation, STAI Auliaurrasyidin Tembilahan).
- Ausubel, D. P. 2012. *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer Science & Business Media.
- Azhari, U. L., dan Kurniady, D. A. 2017. Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, Dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5631>
- Azizah, S. N., dan Diana, R. R. 2022. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul’Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Badriyah. 2015. Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media

Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36.

- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Mc Kay.
- Buhari, B. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Dalimunthe, S. R., Mata, P., Pkn, P., Kelas, D. I., Min, I. I. I., dan Medan, K. 2024. *Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas III Min 7 Kota Medan*. 2(4), 60–71.
- Damayanti, I., & Rahmawati, R. 2021. Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Materi Pkn Kelas Tinggi Untuk Tingkat Madrasah Ibtidaiyah. *PEMA*, 1(1), 35-43. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i1.27>
- Damayanti, R., Nurhaedah, dan A.P, N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education*, 2(5), 199–205. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i3.35534>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, T., dan Kab Pohuwato, P. 2018. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019> <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Dolong, H. M. J. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf
- Dwi Isjayanti, M., Aditia Ismaya, E., dan Khamdun. 2023. Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Fadil, K. 2023. Peran Guru Dalam Penanaman Sikap Anti Bullying Verbal Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 123–133. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.411>

- Fadilah Utami, Adila Setyaningsih, Ambar Rita, Pirasintiya, Aghnaita, dan Saudah. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235–240. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.2959>
- Fatimah Azzahri, E. L. 2023. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84–95. <https://doi.org/10.51178/invention.v3i3.1265>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., dan Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fika Aulia Putri, Jefri Akmal, dan Gusmaneli Gusmaneli. 2024. Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Fitri, N., Abdul, Q., Effendi, D., dan Pratiwi, E. 2024. *Indonesia Kelas V SDN 186 Palembang*. 7(2), 88–99.
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., dan Utara, S. 2023. Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Fiqhi, I. A., Mesterjon, M., & Susanto, E. 2023. PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Computer and Informatics Education Review*, 4(01), 1-6.
- HAPIT, P. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.*, 3(1), 19–27.
- Haq, V. A. 2022. Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momenspearman Brown. *An-Nawa : Jurnal Studi Islam*, 4(1), 11–24. <https://doi.org/10.37758/annawa.v4i1.419>
- Hasanah, N. 2015. Dampak Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Salatiga. *Inferensi*, 9(2), 445. <https://doi.org/10.18326/infl3.v9i2.445-466>

- Hasanah, Z., dan Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Henniwati, H. 2021. Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Irwan, I., dan Hasnawi, H. 2021. Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.343>
- Ismail, R. N., dan Arnawa, I. M. 2018. *Improving Students` Reasoning and Communication Mathematical Ability by Applying Contextual Approach of The 21st Century at A Junior High School In Padang*. XIII(11), 76–88. <https://doi.org/10.2991/icm2e-18.2018.34>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., dan Wijaya, S. 2022. Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Latip, A. E. 2021. Perencanaan Pembelajaran konsep dan konstruk dalam Pembelajaran Tematik. CV Mutiara Galuh. Jakarta.
- Lestari, R. Y., Rohmayati, H. T., Nandiny, S., Fadhila, M. Z., dan Rizkya, A. A. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(6), 301–312. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.482%0AAalisis>
- Luthfiyah, R. M., Taufiq, M., Ghufro, S., dan Akhwani. 2020. META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR *SEJ (School Education Journal)*, 10(4), 297–305.
- Ma'rifah, S. 2018. 'Helper' Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46 <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.
- Marzuki, I., dan Hakim, L. 2018. Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), 39–52. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>

- Maulya, N. A., Martanti, F., dan Rinjany, E. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Meilandari, A., Loliyana, L., Perdana, D. R., dan Surahman, M. 2023. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Logis terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1441–1450. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4820>
- Mirdad, J., dan Pd, M. I. 2020. *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mukhlisotin, F. A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 214. <https://doi.org/10.17977/um019v7i1p214-227>
- Muncarno.2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. In *Hamim Gruop, Lampung*.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nadiroh, N., Zulfa, V., dan Yuliani, S. 2021. Learning transformation of the 21stcentury curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 802(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/802/1/012009>
- Nova Siti Ismila, dan Rosi Iskandar. 2023. Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 89–96. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.06>
- Nurhadi. 2020. *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurhayati, Ekok, A. S., dan Aswarliansyah. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Nurtanto, M., dan Sofyan, H. 2015. Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>

- Nurul Audie. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktaria, S. D., Destiani, Habibi, R. K., Profitha, N., Nuraini, S., Hermawan, J. S., dan Hariyanto. 2022. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(02), 106–116. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02.85>
- Pada, T., Pelajaran, M., Di, I. P. A., dan Dasar, S. 2021. *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar 1),2)*. 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Paling, S., Luturmas, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., dan Wamena, K. 2024. Respon Peserta Didik Sekolah Dasar Tiranus Wamena Terhadap Penggunaan Media Sederhana Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iii. *PEDAGOG Jurnal Ilmiah*, 2, 1–7. <https://doi.org/10.71387/pji.v2i1.62>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., dan Hilir, A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran PT. Mifandi mandiri digital*.
- Pendidikan, J., Anak, I., dan Dini, U. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 5(November 2023), 1485–1503.
- Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. 2017. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 59–67. <https://doi.org/10.24269/v2.n2.2017.59-67>
- Perdana, D. R., dan Mujiati, I. 2022. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 51–58. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i4.510>
- Prahesti, S. I., dan Fauziah, S. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Puspitasari, M., Rulviana, V., dan HS, A. K. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1014–1019.
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., dan Arsa, Su. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>

- Putra, R. P., Yaqin, M. A., dan Saputra, A. 2024. Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Puwarno, D. G., dan Naibaho, D. 2023. Meningkatkan Kemampuan mengajar guru dengan memperhatikan rumusan Tujuan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 276–281. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Rahayu, S. A. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., dan Roysa, M. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283–296. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.321>
- Rainatul Agustina, nadya, Rika, dan Cahyadi, A. 2020. Berajah Journal Innovative Learning Models In Pai (Concepts And Types Of Innovative Learning Models In Pai). *Berajah Journal*, 485–492. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i2.338>
- Ramadhanty, D., Tasuah, N., dan Semarang, U. N. 2024. *The Use of Rotary Wheel Media as a Role Selection Tool in the Role Center at Paud Islam Hidayatullah Semarang Penggunaan Media Roda Putar sebagai Alat Pemilihan Peran pada Sentra Peran di Paud Islam Hidayatullah Semarang*. 22(2), 256–264. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i1.452>
- Ramli AR, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rina, N. I., dan Sukanti, S. 2016. Penerapan Pembelajaran Tgt Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Smkn 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11365>
- Rozi, F., Marpaung, J. B., dan Erwianti, A. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Pembelajaran Kooperatif STAD. *Prosiding ...*, 1–7. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/350>
- Sabda, P., Sekolah, J., Pariwisata, T., dan Denpasar, I. (n.d.). *Ajaran catur marga dalam tinjauan konstruktivisme*. 1, 73–84.

- Saputra, A. 2014. Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Terakreditasi B Se-Kecamatan Pontianak Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://media.neliti.com/media/publications/214825-pemanfaatan-media-pada-pembelajaran-ipa.pdf>
- Saputra, R. R. 2019. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran IPS. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7, 19–29.
- Sardi, A. . A. A. K. . R. F. A. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1–8 <https://doi.org/10.58917/ajjes.v1i1.1>.
- Setiyarini, D., MS, W., dan Syaharuddin, S. 2023. Media Pembelajaran Permainan Domino Keberagaman: Praktik Baik Pembelajaran Berdiferensiasi Ppkn. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(2), 196–206. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.21498>
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Simamora, T., AHarapan, E., dan Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 195–196. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>.
- Simbolon, R. 2019. Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Siregar, E., dan Widyaningrum, R. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.
- Sodik, dan Siyoto. 2015. Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 83–84.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RdanD* (p. 329). Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. U. 2020. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sulfemi, W. B., dan Mayasari, N. 2019. Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>

- Surpranata, S. 2016. *HAKEKAT PEMBELAJARAN PPKn*. Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Sururi, I., dan B S, A. W. 2022. Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Suryani, A., Rohman, F., Lampung, U., Islam, U., Lampung, A., dan Lampung, D. 2024. *Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. 13(3), 391–415.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tammy Sri Rahayu Umami. 2019. Pengaruh Model Group To Group Exchange terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Telaumbanua, F. 2019. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi* :62, 13(4), 14–23.
- Tiara Febriani Harahap, dan Zainal Efendi Hsb. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Widhiastuti, R., dan Fachrurrozie. 2014. Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.
- Winkel, W.S. 2014. *Psikologi Pengajaran*. Grasindo. Jakarta.
- Yahya, A., dan Bakri, N. W. 2019. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., dan Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor

Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yasaroh, T., Roshayanti, F., dan Reffiane, F. 2024. *Penggunaan Media Roda Putar dalam Materi " Keutuhan NKRI " untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Peterongan Semarang*. 4, 14307–14317.

Yazidi, A. 2020. Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89.
<https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>

Zaini, M. 2021. Manajemen Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Praktis. In *IAIN Jember Press*.

Zuriah, N., dan Sunaryo, H. 2022. Kontruksi Profil Pelajar Pancasila dalam Buku Panduan Guru PPKn di Sekolah Dasar. *Civic Hukum*, 7(1), 71–87.