

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ANNISA INDAH SAPUTRI  
NPM 2113053105**



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

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Oleh

ANNISA INDAH SAPUTRI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran pendidikan pancasila. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah populasi sebanyak 82 peserta didik dan sampel yang terdiri dari 55 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non-tes berupa lembar observasi. Hasil uji *N-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai  $mean = 0,4577$  dan pada kelas kontrol nilai  $mean = 0,2669$ . Persentase ketercapaian (nilai  $\geq 70$ ) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu  $70,4\% > 53,6\%$ , artinya implementasi model kooperatif *learning teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada peserta didik kelas V sekolah dasar lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model kooperatif *learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik

**Kata kunci:** hasil belajar, sekolah dasar, *teams games tournament*

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**ANNISA INDAH SAPUTRI**

The problem of this research was the low learning outcomes of fifth grade students in learning Pancasila education. The purpose of this study was to determine the effect of cooperative learning model of teams games tournament type on learning outcomes of Pancasila education. The method used in this research is a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The sampling technique was carried out using purposive sampling with a population of 82 students and a sample consisting of 55 students. Data collection techniques were carried out through tests and non-tests in the form of observation sheets. The N-gain test results in the experimental class showed a mean value = 0.4577 and in the control class the mean value = 0.2669. The percentage of completeness (score  $\geq 70$ ) in the experimental class is higher than the control class, namely 70.4% > 53.6%, meaning that the implementation of the learning teams games tournament cooperative model on Pancasila education learning outcomes in grade V elementary school students is more effective than learning in the control class. There is a significant effect of the application of the team games tournament type cooperative learning model on the learning outcomes of Pancasila education for students.

**Keywords:** elementary school, learning outcomes, teams games tournament

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ANNISA INDAH SAPUTRI**

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

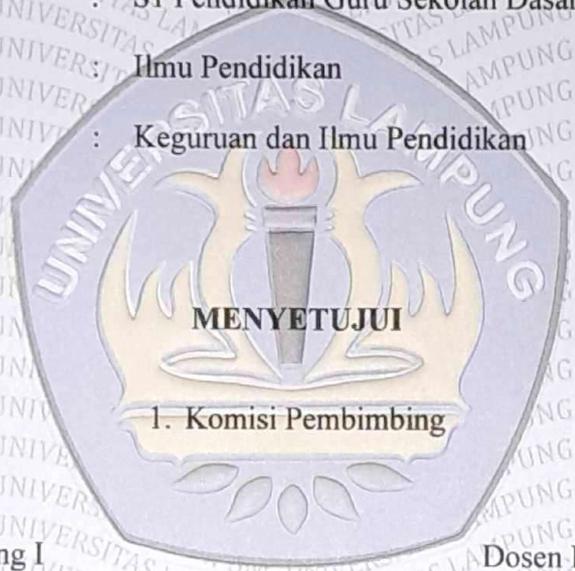
Nama Mahasiswa : **Annisa Indah Saputri**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053105

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

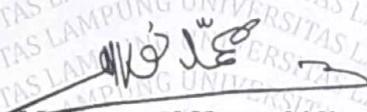
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

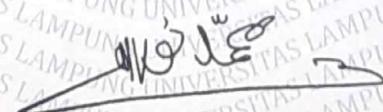
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

  
**Fadhilah Khairani, M.Pd.**  
NIP. 19920802 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

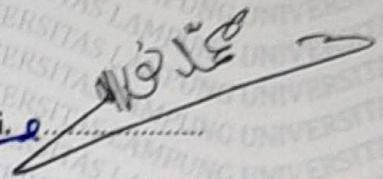
  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

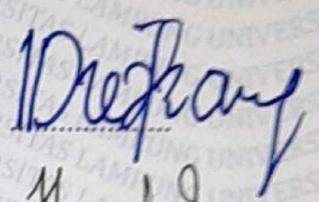
**Ketua**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



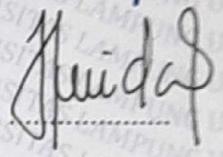
**Sekretaris**

**Fadhilah Khairani, M.Pd.**



**Penguji Utama**

**Frida Destini, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP 19870504 201404 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 April 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Indah Saputri  
NPM : 2113053105  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di 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 untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 23 April 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Annisa Indah Saputri  
NPM 2113053105

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Annisa Indah Saputri lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung pada tanggal 03 Oktober 2002. Peneliti merupakan anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Apriyanto dan Ibu Sarimah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 6 Bandar Jaya Timur lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 4 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2017
3. MAN 1 Lampung Tengah lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Sidoluhur, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, peneliti juga aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu UKM Bulutangkis Unila tahun 2022 sebagai Sekretaris Bidang, dan Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) tahun 2022-2023 sebagai anggota bidang Ilmu Pendidikan.

## **MOTTO**

“Hatiku tenang karena mengetahui apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillaahirrahmaanirrahiim**

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Kupersembahkan karyaku ini kepada

### **Kedua Orang Tua**

Almh. Sarimah. Seseorang yang biasa saya sebut Ibu. Berjuta terimakasih saya ucapkan atas cinta dan kasih yang luar biasa untuk keberhasilanku hingga bisa bertahan dititik ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini. Walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa ditemani oleh ragamu lagi. Saya percaya ribuan doamu masih terus mengiringi jalanku.

Ayahanda Apriyanto, terimakasih atas kasih sayangmu yang tak terhingga dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku. Semoga ayah panjang umur dan sehat selalu agar bisa mendampingi setiap proses anak bungsumu ini.

### **Kakak-kakakku Tersayang**

Hendra Setiawan, Rian Ferdian, dan M. David Prasetya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa yang senantiasa dipanjatkan sehingga adikmu bisa menyelesaikan skripsi ini.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti pada proses mengesahkan dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti mengesahkan administrasi surat guna menyelesaikan skripsi sekaligus menjadi ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukkan untuk tetap memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi sekaligus menjadi sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, saran, juga dukungan yang sangat berarti kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Frida Destini M.Pd., Dosen penguji utama yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa pada proses penulis untuk menyelesaikan skripsi.

6. Dosen Validator Ahli yang telah membantu peneliti dalam memeriksa dan menilai layak/ tidaknya instrumen modul ajar, LKPD, dan media pembelajaran yang akan dipakai saat penelitian.
7. Bapak/Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah banyak membantu dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tanjung Senang dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang yang telah berpartisipasi aktif dalam terselenggaranya penelitian.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tanjung Senang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
10. Teman baikku dibangku perkuliahan, selama kurang lebih empat tahun selalu kebersamai yaitu Alifah Puji Astuti, Angelia Agustin, Ani Nuryani, Devara Triamonica, Erina Prihatmi, Adinda Rahmadhina, dan Mutiara Astuti yang tak pernah berhenti selalu saling mendukung dan memotivasi pada proses perkuliahan serta perskripsian.
11. Teman-teman dan sahabat KKN Sidoluhur 2024, Eka, Ana, Ema, Alifa, Chici, Fauzan dan Nabil terimakasih atas pengalaman, suka cita, canda tawa dan motivasi-motivasi positif pada proses menyelesaikan skripsi.
12. Rekan-rekan kelas G Angkatan 2021 yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahapan seminar. Terimakasih atas kebersamaannya selama proses perkuliahan dari semester awal hingga akhir.
13. Terimakasih untuk diri sendiri yang sudah bisa dan kuat bertahan sejauh ini, bisa berjuang melawan rasa sedih, sepi, serta rasa malas tanpa pernah memutus semangat untuk menyelesaikan proses skripsi ini dengan baik. Semua apa yang kamu lakukan dari kemarin, hari ini ataupun esok pasti akan ada hal manis disela-sela sedihmu. Ingat jalanmu masih panjang, begitu juga dengan mimpimu.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 23 April 2025  
Peneliti



Annisa Indah Saputri  
NPM 2113053105

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Tujuan Belajar .....	10
3. Teori Belajar .....	11
4. Pengertian Pembelajaran .....	12
5. Komponen Pembelajaran .....	13
B. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar.....	15
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	17
C. Pendidikan Pancasila.....	19
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	19
2. Tujuan Pendidikan Pancasila .....	20
3. Manfaat Pendidikan Pancasila .....	22
D. Model Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	23
2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran .....	25
E. Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	27
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	27
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	29
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	31

F. Model <i>Discovery Learning</i> .....	33
1. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i> .....	33
2. Langkah-Langkah Model <i>Discovery Learning</i> .....	34
I. Kerangka Berpikir .....	36
J. Hipotesis.....	37

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian .....	35
B. Setting Penelitian .....	36
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
1. Populasi Penelitian .....	37
2. Sampel Penelitian.....	38
E. Variabel Penelitian .....	39
1. Variabel Bebas ( <i>independent</i> ) .....	39
2. Variabel Terikat ( <i>dependent</i> ) .....	39
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	39
1. Definisi Konseptual.....	39
2. Definisi Operasional.....	40
G. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1. Teknik Tes .....	41
2. Teknik Non Tes .....	41
H. Instrumen Penelitian .....	42
1. Instrumen Tes .....	42
2. Instrumen Non Tes .....	43
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	46
1. Uji Validitas.....	46
2. Uji Reliabilitas .....	47
3. Uji Daya Pembeda Soal .....	48
4. Uji Tingkat Kesukaran .....	49
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	51
1. Teknik Analisis Data .....	51
2. Uji Persyaratan Analisis Data .....	52
3. Uji Hipotesis .....	54

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian .....	56
B. Hasil Penelitian .....	57
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	57
2. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	58
3. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	59
4. Hasil Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	61
5. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik ( <i>N-Gain</i> ).....	63
6. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	64
7. Hasil Uji Hipotesis .....	67
C. Pembahasan.....	68
D. Keterbatasan Penelitian .....	73

<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.Kesimpulan .....	75
B.Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Asesmen Sumatif Tengah Semester Muatan Pendidikan.....	4
2. Sintaks Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Teams Games</i> .....	29
3. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang.....	38
4. Sintaks Model <i>Kooperatif Tipe Teams Games Tournament</i> .....	40
5. Kisi-kisi Soal Instrumen Tes .....	42
6. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model.....	43
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model.....	44
8. Hasil Validitas Butir Soal Tes.....	47
9. Klasifikasi Reliabilitas .....	47
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	49
11. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	49
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	50
13. Hasil Taraf Kesukaran.....	50
14. Persentase Aktivitas Pembelajaran.....	51
15. Kriteria uji <i>N-Gain</i> .....	52
16. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	56
17. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
18. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
19. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ....	60
20. Rata-rata Skor Setiap Langkah Pembelajaran.....	62
21. Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe TGT.....	63
22. Nilai Kategori <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	63
23. Hasil Uji Normalitas .....	65
24. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	66
25. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	66
26. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana .....	67
27. Hasil <i>R Square</i> .....	67
28. Asesmen Sumatif Tengah Semester Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V A .....	97
29. Asesmen Sumatif Tengah Semester Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V B .....	98
30. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen .....	171
31. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlaksanaan Model .....	172
32. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	173
33. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	186
34. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	187
35. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	188
36. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	189

37. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	190
38. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	193
39. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	194

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	37
2. Desain Eksperimen.....	35
3. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	59
4. Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	61
5. Keterlaksanaan Model Kooperatif tipe TGT.....	62
6. Diagram Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	64
7. Wawancara Bersama Pendidik Kelas V .....	197
8. Pengamatan Kelas .....	197
9. Pembagian Soal Instrumen.....	197
10. Peserta Didik Mengerjakan Soal .....	198
11. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	198
12. Peserta Didik Aktif Berdiskusi.....	198
13. Peserta Didik Turnamen <i>Games</i> dengan <i>QuizWhizzer</i> .....	199
14. Pemberian Penghargaan Kelompok Pemenang Turnamen .....	199
15. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	199
16. Peserta Didik Kelas Kontrol Aktif Berdiskusi .....	200
17. Tampilan Turnamen Ronde 1 .....	200
18. Hasil <i>Final</i> Turnamen Ronde Akhir.....	200

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	88
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	89
3. Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen.....	90
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	93
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	94
6. Surat Izin Penelitian .....	95
7. Surat Balasan Penelitian.....	95
8. Nilai Sumatif Tengah Semester Kelas V A SDN 2 Tanjung Senang Muatan Pendidikan Pancasila.....	97
9. Nilai Sumatif Tengah Semester Kelas V B SDN 2 Tanjung Senang Muatan Pendidikan Pancasila.....	98
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	99
11. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	109
12. LKPD Pertemuan 1 dan 2 .....	119
13. LKPD Pertemuan 3 .....	124
14. Bahan Ajar Keragaman Budaya Indonesiaku .....	127
15. Tampilan Media Evaluasi <i>QuizWhizzer</i> .....	138
16. Media Pendukung <i>Powerpoint</i> .....	139
17. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model TGT .....	140
18. Jawaban Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Kooperatif Learning</i> tipe TGT .....	142
19. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	146
20. Soal dan Jawaban Instrumen Tes .....	156
21. Jawaban LKPD.....	166
22. Hasil Uji Instrumen Tes.....	171
23. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model .....	172
24. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	173
25. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas .....	174
26. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal .....	175
27. Rekapitulasi Hasil Uji Kesukaran .....	176
28. Bentuk Soal <i>Pretest/Posttest</i> .....	177
29. Jawaban <i>Pretest</i> Keragaman Budaya Indonesiaku.....	182
30. Jawaban <i>Posttest</i> Keragaman Budaya Indonesiaku .....	184
31. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	186
32. Rekapitulasi Hasil Instrumen Tes.....	187
33. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	191
34. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	192

35. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	193
36. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	194
37. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	195
38. Hasil Uji Regresi Sederhana .....	196
39. Dokumentasi .....	197

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang unggul menjadi faktor penentu dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Tingkat mutu sumber daya tersebut sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang diselenggarakan. Peran pendidikan dalam membentuk masyarakat yang demokratis, terbuka, damai, dan cerdas memiliki keterkaitan erat dengan sistem pendidikan yang diterapkan. Indonesia, sebagai salah satu negara berkembang, memandang pendidikan sebagai kebutuhan mendasar sekaligus sarana strategis untuk mendukung pembangunan nasional. Guna mewujudkan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, pemerintah terus berupaya melakukan berbagai inovasi dan reformasi di bidang pendidikan agar penyelenggaraannya semakin optimal dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pendidikan abad ke-21 menghadirkan berbagai tuntutan baru yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Peserta didik di era ini diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang pesat serta memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan global. Menurut Trilling dan Fadel, (2012), pendidikan abad ke-21 tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan *soft skills* yang mendukung peserta didik dalam menghadapi tantangan masa depan.

Setiap individu memerlukan pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan diri mereka. Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir, sikap, dan keterampilan seseorang, sehingga dapat melatih kemampuan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Owon dkk., (2024) pendidikan

menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di berbagai bidang. Hal ini sejalan dengan pendapat Collins dan Richard Halverson, (2018) yang mengatakan bahwa, *“Today’s primary school students will be tomorrow’s knowledge workers”*. Peserta didik tingkat dasar di masa sekarang akan menjadi pekerja intelektual di masa depan. Peserta didik pada tingkat dasar merupakan penentu untuk mewujudkan pendidikan Indonesia yang lebih unggul dan berkualitas.

Kualitas pembelajaran dapat diukur melalui dua aspek penting, yaitu aspek proses dan aspek hasil yang mencakup kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Julhadi dan Kholik, (2021) terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri peserta didik itu sendiri, seperti motivasi, kecerdasan, dan kondisi psikologis. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan peserta didik.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat diamati melalui pemahaman mereka terhadap materi dalam suatu mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai dasar aspek moral, etika, dan karakter bangsa guna membentuk peserta didik yang berkepribadian baik, bertanggung jawab, serta memiliki kesadaran berkonstitusi. Menurut Perdana dan Adha, (2020) tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah menumbuhkan sikap cinta tanah air, mengembangkan pemikiran kritis, membangun karakter yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan, serta meningkatkan pemahaman terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan faktual, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penelitian Mufidah dan Tirtoni, (2023) capaian hasil belajar peserta didik

dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai jenjang pendidikan masih berada pada tingkat yang rendah. Pada beberapa sekolah dasar, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, aktivitas belajar terbatas pada pemberian latihan soal dan buku bacaan, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga peserta didik cenderung pasif dan merasa jenuh. Hal ini diperkuat oleh temuan Anditya dkk., (2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berfokus pada aktivitas menghafal sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila memiliki implikasi serius, baik secara individu maupun sosial. Jika tidak segera diatasi, hal ini dapat menghambat upaya membangun generasi muda yang memiliki karakter kuat dan memahami nilai-nilai kebangsaan. Menurut Sutrisno dkk., (2023), materi Pendidikan Pancasila sering dianggap terlalu teoretis dan kurang relevan oleh peserta didik, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan ini. Menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka.

Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga ditemukan di SD Negeri 2 Tanjung Senang. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2024 di SD Negeri 2 Tanjung Senang, peneliti menemukan bahwa hasil asesmen sumatif tengah semester peserta didik kelas V pada muatan Pendidikan Pancasila semester ganjil masih rendah. Tabel hasil asesmen sumatif tengah semester dapat disajikan sebagai berikut.

sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Asesmen Sumatif Tengah Semester Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai ( $\geq 70$ )		Tidak Tercapai ( $< 70$ )	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	28	18	64,29	10	35,71
V B	27	10	37,03	17	62,97

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil asesmen sumatif tengah semester pada muatan Pendidikan Pancasila sebagian besar peserta didik kelas V belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik di kelas V A yang tercapai sebanyak 64,29% dan peserta didik belum tercapai 35,71%. Di kelas V B, tingkat ketercapaian bahkan lebih rendah, dengan hanya 37,03% peserta didik yang tercapai dan 62,97% belum tercapai. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sangat dibutuhkan, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Rahmaniati, (2024) menyatakan bahwa model ini dapat memperdalam pemahaman materi serta menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat di kalangan peserta didik. Adapun Rozi dan Anissuhada', (2022) menambahkan sintaks model *Teams Games Tournament* terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian materi oleh pendidik, pembagian kelompok belajar heterogen, pelaksanaan turnamen dengan permainan edukatif, pemberian skor individu dan kelompok, serta penghargaan untuk kelompok terbaik.

Peranan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dioptimalkan melalui penerapan strategi yang variatif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Destini dan Khairani, (2022) yang menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif mampu membantu peserta didik lebih fokus, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan. Menurut Tumbel dan Kawuwung, (2023) model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang tepat karena mendorong peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, kompetisi akademik yang sehat, serta penghargaan atas pencapaian mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang dirancang untuk mendorong kerja sama antar peserta didik melalui pembentukan kelompok yang heterogen. Keberhasilan belajar pada model ini tidak hanya diukur dari pemahaman individu, melainkan dari kemampuan seluruh anggota tim dalam mencapai penguasaan materi secara menyeluruh. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk saling membantu agar seluruh rekan satu tim dapat memahami materi yang dipelajari. Menurut Slavin, (2016) pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar dari teman sebaya, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial serta sikap tanggung jawab terhadap pencapaian bersama.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Temuan penelitian Rukmana dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 03 Klegen Kota Madiun. Hasil serupa juga diperoleh dari studi yang dilakukan oleh Lestari dan Sulistyowati, (2025) yang mengungkapkan bahwa penerapan model TGT

mampu meningkatkan hasil belajar pada materi Keragaman Budaya Indonesia siswa kelas V di SD Raden Fatah Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fajri dkk., (2024) memaparkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Tugurejo 02. Wahyudin dkk., (2023) menambahkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada peserta didik kelas V di SD Plus Al-Muhajirin Purwakarta.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Model yang digunakan kurang bervariasi, pendidik sering menggunakan model konvensional yaitu kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik.
2. Model Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament* belum dilaksanakan saat melakukan pembelajaran.
3. Masih rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Hasil belajar yang masih rendah sehingga belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien dan tepat dikaji. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada

1. Hasil belajar peserta didik
2. Model Pembelajaran Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament*

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model Kooperatif *Learning Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang tahun pelajaran 2024/2025?”

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang tahun pelajaran 2024/2025.”

### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal inovasi pembelajaran di kelas sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Learning*

tipe *Teams Games Tournament* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi positif dan sebagai sumbangan pikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan langkah mengoptimalkan penggunaan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas V di SDN 2 Tanjung Senang.

d. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan konsep ini dalam penelitiannya serta menjadikan hasil penelitian ini menjadi salah satu sumber/referensi bagi penelitiannya

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar dan Pembelajaran

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu sejak lahir dengan tujuan memenuhi kebutuhan hidup guna mengembangkan diri secara pribadi. Menurut Wahyudi dkk., (2023), belajar merupakan sebuah proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku, baik itu dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun yang diperoleh dari pengalaman atas materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pandangan Fathurrohman, (2017) yang menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang mengarah pada perubahan perilaku, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sebagai hasil dari pengalaman dan latihan.

Proses belajar bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada peserta didik. Menurut Darmadi, (2018) belajar merupakan aktivitas mental atau psikologis yang timbul dari interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif permanen pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Definisi belajar yang lain juga disampaikan oleh Slavin, (2008) yang mendefinisikan belajar sebagai berikut.

*Learning is usually defined as a change in an individual caused by experience. Change caused by development (such as growing taller) are not instances of learning. Neither are characteristics of individuals that are present at birth (such as reflexes and respons to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlier) that learning and development are inseparably linked.*

Belajar menurut Slavin di atas diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang dialami dan bukan dari perkembangan tubuh seseorang dari lahir. Proses belajar melibatkan interaksi dengan lingkungan yang memungkinkan individu mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap baru. Belajar juga mencakup perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang diperoleh.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disebutkan di atas, maka belajar adalah proses dinamis yang melibatkan perubahan pada individu, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai. Proses belajar terjadi melalui pengalaman, baik yang langsung maupun tidak langsung, dan melibatkan interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan, dan sikap yang mendukung keberhasilan individu dalam masyarakat.

## **2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar mengacu pada hasil yang ingin dicapai individu melalui proses pembelajaran. Menurut Zulqarnain dkk., (2022), belajar bertujuan untuk menciptakan perubahan dalam tingkah laku dan tindakan berupa kecakapan, keterampilan, kebiasaan, sikap, dan pemahaman. Selaras dengan itu Syam dkk., (2022) menjelaskan bahwa melalui proses belajar, individu diharapkan mampu mengatasi berbagai hambatan yang mungkin mengganggu kegiatan yang diinginkan. Sedangkan Akhiruddin, (2019) menegaskan bahwa tujuan belajar adalah mengubah perilaku dan tindakan yang mencerminkan kecakapan, keterampilan, kemampuan, dan sikap.

Pembelajaran sebaiknya memiliki tujuan yang jelas agar hasil yang dicapai sesuai dengan harapan yang ingin diraih. Sebagaimana diungkapkan oleh Uno, (2023), tujuan pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan variasi, baik yang tersurat maupun berbentuk instruksional.

Sementara itu, Chusni dkk., (2021) mengemukakan bahwa tujuan belajar merupakan hasil pembelajaran yang diarahkan pada pencapaian kompetensi yang diharapkan dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, tujuan belajar adalah usaha untuk mencapai perubahan yang terarah pada tingkah laku, keterampilan, kecakapan, sikap, pemahaman, dan pengetahuan individu melalui proses pembelajaran. Tujuan ini berfungsi sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik mampu beradaptasi, mengatasi hambatan, dan mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

### **3. Teori Belajar**

Proses pembelajaran tentu memerlukan teori belajar untuk mendukung kelancaran proses tersebut, dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Margaretha, (2020), teori belajar dapat diartikan sebagai panduan yang membantu dalam merancang kondisi-kondisi tertentu agar tujuan pendidikan tercapai. Rahman dkk., (2024) menyatakan bahwa teori belajar pada dasarnya menjelaskan bagaimana proses belajar berlangsung. Sedangkan menurut Sartika dkk., (2022), teori-teori belajar meliputi teori behaviorisme, kognitivistik, humanistik, dan konstruktivisme

Berdasarkan hal tersebut, teori yang relevan untuk mendukung penelitian ini adalah teori belajar Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Haluti dkk., (2024) teori konstruktivisme memandang proses belajar sebagai kegiatan aktif di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan konteks pembelajaran kooperatif yang akan peneliti terapkan yaitu peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berperan aktif

dalam memproses, mengevaluasi, dan mengembangkan pengetahuan melalui kerja sama dan permainan edukatif.

#### **4. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik, maupun dengan berbagai sumber belajar lain dalam lingkungan belajar, baik yang bersifat formal maupun non-formal. Hal ini sejalan dengan Rusman, (2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan lingkungan yang kondusif serta memberikan pelayanan yang mendukung pengembangan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam.

Tanpa pembelajaran maka tujuan Pendidikan tidak tercapai. Menurut Lubis, (2020) yang menambahkan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan menurut Sugeng, (2024) pembelajaran adalah sebuah sistem instruksional yang bersifat kompleks, terdiri dari berbagai elemen yang saling berkaitan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Rosyid, (2019) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian aktivitas yang melibatkan peran pendidik dan peserta didik secara aktif dalam situasi yang bersifat edukatif

Pendidikan memegang peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, karena menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui interaksi yang efektif. Menurut Suardi, (2018) pembelajaran adalah sebagai berikut.

Pembelajaran melibatkan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Proses ini dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya

yang dilakukan untuk mendukung peserta didik agar dapat belajar secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan edukatif. Proses ini bertujuan untuk mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, serta kepercayaan diri peserta didik. Pembelajaran juga mencakup upaya menciptakan suasana yang kondusif dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan serta potensi peserta didik, guna memaksimalkan interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik maupun antar peserta didik itu sendiri.

## **5. Komponen Pembelajaran**

Komponen pembelajaran terdiri dari berbagai elemen yang saling berhubungan erat dan menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramana dkk., (2020) yang menyatakan bahwa setiap komponen dalam pembelajaran memiliki hubungan yang saling memengaruhi dan saling berinteraksi. Jika salah satu dari komponen tersebut tidak terpenuhi, maka efektivitas pembelajaran akan terganggu. Adapun menurut Luthfi dan Nurmatin, (2023) terdapat 7 komponen dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Tujuan pendidikan dan pengajaran
- 2) Peserta didik
- 3) Tenaga pendidikan khususnya guru
- 4) Perencanaan pengajaran sebagai segmen kurikulum
- 5) Strategi pembelajaran
- 6) Media pembelajaran
- 7) Evaluasi pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran membentuk suatu sistem pembelajaran yang terorganisasi yaitu dengan cara saling berinteraksi antar satu dengan yang lain sehingga saling mempengaruhi. Sanjaya,

(2017) menjelaskan lebih rinci uraian dari komponen-komponen dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- 1) Tujuan  
Komponen ini adalah aspek mendasar dalam sistem pembelajaran karena menentukan arah dan hasil yang ingin dicapai.
- 2) Materi Pelajaran  
Merupakan elemen inti dalam pembelajaran, penguasaan materi oleh pendidik menjadi keharusan untuk memastikan pembelajaran berjalan sesuai tujuan.
- 3) Metode atau Strategi  
Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi yang digunakan.
- 4) Media Pembelajaran  
Meskipun berfungsi sebagai alat bantu, media memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dengan kemajuan teknologi.
- 5) Evaluasi  
Evaluasi memberikan umpan balik bagi pendidik untuk terus memperbaiki sistem pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, komponen pembelajaran adalah elemen-elemen yang saling terhubung dalam sistem pembelajaran, yang berfungsi untuk memastikan keberhasilan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Komponen ini mencakup tujuan, materi, strategi, media, evaluasi, dan unsur pendukung lainnya, yang semuanya saling memengaruhi dan berinteraksi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Keberhasilan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik yang optimal. Menurut Nurwahidin dkk., (2024) hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Sementara itu, Mahmudah dkk., (2024) mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian seseorang setelah melaksanakan aktivitas belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dapat diukur melalui angka, Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Yandi dkk., (2023) yang

menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah menerima pengajaran dalam periode waktu tertentu.

Hasil belajar juga dapat dianggap sebagai cerminan dari upaya belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, secara ideal hasil belajar mereka juga akan semakin baik. Krathwohl, (2010) menggolongkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang masing-masing memiliki tingkatan tertentu, yaitu:

1) Ranah Kognitif

- a. Berkaitan dengan kemampuan berpikir, terbagi atas enam tingkat: Pengetahuan, mengetahui konsep atau fakta tanpa harus memahami atau menerapkannya. Contoh: mengidentifikasi dan membuat garis besar.
- b. Pemahaman, mampu memahami dan memanfaatkan materi. Contoh: menjelaskan dan menyimpulkan.
- c. Penerapan, menerapkan ide atau metode pada situasi baru. Contoh: mendemonstrasikan dan menunjukkan.
- d. Analisis, menguraikan bagian-bagian dari suatu konsep. Contoh: menggambarkan dan menghubungkan.
- e. Sintesis, menggabungkan elemen untuk menciptakan sesuatu yang baru. Contoh: menyusun dan menggolongkan.
- f. Evaluasi, menilai konsep atau situasi berdasarkan kriteria tertentu. Contoh: membandingkan dan menilai.

2) Ranah Afektif

Berkaitan dengan sikap dan nilai, sebagai berikut.

- a. Menerima, peka terhadap fenomena atau stimulus tertentu. Contoh: memilih dan menggambarkan.
- b. Menanggapi, merespons fenomena secara sukarela. Contoh: membaca dan mendiskusikan.
- c. Menilai, menghargai suatu objek atau tingkah laku secara konsisten. Contoh: menerangkan dan mengusulkan.
- d. Mengorganisasi, menggabungkan nilai untuk memecahkan masalah. Contoh: mengubah dan mengatur.

3) Ranah Psikomotor

Terkait keterampilan fisik, sebagai berikut.

- a. Meniru, melakukan tindakan berdasarkan contoh yang diamati. Contoh: mengatur dan menggabungkan.
- b. Memanipulasi, melakukan tindakan seperti yang diajarkan dengan mandiri. Contoh: merancang dan membuat.
- c. Pengalamiahan, melakukan tindakan secara otomatis dan percaya diri. Contoh: memindahkan dan menarik.

- d. Artikulasi, melakukan keterampilan kompleks dengan gerakan interpretatif. Contoh: menimbang dan menjeniskan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, aspek yang diukur oleh peneliti adalah aspek kognitif. Menurut Sudijono, (2011) ranah kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan aktivitas mental atau pemikiran. Ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman dan kemampuan berpikir, yang mencakup jenjang mulai dari pengetahuan hingga evaluasi. Hal ini sejalan dengan variabel terikat peneliti yaitu mengenai hasil belajar peserta didik terkhusus di sekolah dasar.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Mengenal faktor-faktor yang berperan dalam keberhasilan belajar sangatlah penting untuk membantu peserta didik mencapai hasil yang optimal. Menurut Rusman, (2017) dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisiologis dan psikologis, sementara faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan serta elemen instrumental.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh pendekatan yang diambil oleh peserta didik dalam proses belajar. Menurut Yudhiarti dkk., (2023), cara belajar atau pendekatan yang ditempuh, termasuk strategi dan metode yang digunakan, berperan penting dalam pembelajaran. Menurut Adan, (2023) juga menjelaskan bahwa meskipun faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangat beragam, secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama sebagai berikut.

- a. Faktor Internal
  - 1) Karakter peserta didik
  - 2) Sikap terhadap belajar
  - 3) Motivasi belajar
  - 4) Konsentrasi belajar
  - 5) Kemampuan mengolah bahan belajar
  - 6) Kemampuan menggali hasil belajar
  - 7) Rasa percaya diri
  - 8) Kebiasaan belajar

- b. Faktor Eksternal
  - 1) Faktor pendidik  
Pendidik berperan penting dalam membimbing dan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran.
  - 2) Lingkungan sosial, terutama teman sebaya  
Interaksi dengan teman sebaya dapat memberikan dampak besar pada hasil belajar peserta didik.
  - 3) Kurikulum sekolah  
Kurikulum yang fleksibel dan menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik dapat membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi.
  - 4) Sarana dan prasarana  
Sarana yang baik membantu peserta didik lebih mudah dalam mengakses informasi dan memahami materi pelajaran.

Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar. Sejalan dengan pendapat dari Savrilia dkk., (2020) yang mengatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut.

- a. Faktor Internal  
Faktor-faktor ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian terhadap materi, motivasi belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, sikap positif terhadap pembelajaran, kebiasaan belajar yang teratur, serta kondisi fisik dan kesehatan yang baik.
- b. Faktor Eksternal  
Faktor eksternal ini mencakup dukungan dari keluarga, lingkungan sekolah, pergaulan dengan teman sebaya, serta pengaruh masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar di atas, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti karakter, motivasi, dan kebiasaan belajar, berperan dalam menentukan sejauh mana siswa mampu memaksimalkan potensi belajarnya. Sementara itu, faktor eksternal, termasuk peran pendidik, lingkungan sosial, dan sarana prasarana, memberikan dukungan dan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

## C. Pendidikan Pancasila

### 1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Anatasya dan Dewi, (2021) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Sebelum diberlakukannya Kurikulum Merdeka, mata pelajaran ini dikenal dengan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Perubahan tersebut ditetapkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Perubahan nama tidak berbeda jauh dengan inti pembelajaran Pancasila sebelumnya. Menurut Safitri, (2024) menambahkan penggunaan istilah "Pendidikan Pancasila" dalam Kurikulum Merdeka mencerminkan upaya pemerintah untuk memperkuat pembentukan karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan itu, Winarno, (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan penghormatan terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dan peserta didik diharapkan mampu mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam sikap dan tindakan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila juga menjadi sarana penting dalam membentuk warga negara yang baik (*good citizen*). Hal ini sejalan dengan Habibi dan Kusdarini, (2020) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menumbuhkan dan melestarikan nilai-nilai moral serta budaya luhur bangsa Indonesia. Nilai-nilai ini diharapkan dapat diwujudkan dalam sikap peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan paparan tersebut, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai dasar

Pancasila sebagai landasan moral dan budaya bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki tujuan utama membentuk karakter peserta didik yang menghormati nilai-nilai luhur bangsa, baik dalam sikap individu maupun kehidupan bermasyarakat. Hadirnya pendekatan yang holistik, Pendidikan Pancasila tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga wahana strategis dalam membangun generasi yang berintegritas dan berwawasan kebangsaan.

## 2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membangun karakter warga negara yang baik (*good citizen*), sebagaimana yang dijelaskan oleh Winarno, (2023). Berikut adalah tujuan tersebut, dengan rincian yang dikaitkan dengan relevansi terhadap Pendidikan Pancasila.

- a. Kemampuan Memecahkan Masalah
- b. Penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- c. Persiapan Kehidupan Ekonomi yang Baik
- d. Adaptasi terhadap Perubahan
- e. Kesadaran terhadap Dinamika Lingkungan
- f. Kepercayaan pada Jaminan Konstitusi
- g. Kebanggaan terhadap Prestasi Negara
- h. Pemanfaatan Budaya sebagai Penguatan Diri

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama untuk membangun karakter warga negara yang berlandaskan nilai-nilai luhur Pancasila. Menurut Zulfikar dan Dewi, (2021), tujuan ini menonjolkan pentingnya nilai dan norma yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta mendorong komitmen terhadap persatuan dalam keberagaman dan kebhinekaan sebagai ciri khas bangsa Indonesia.

Pendidikan ini juga bertujuan mencerdaskan kehidupan demokrasi peserta didik secara holistik dengan mempertimbangkan aspek psikologi dan latar belakang kehidupan mereka. Adapun Ryan Effendi dkk., (2024) menambahkan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan secara konseptual dan paradigmatik untuk menanamkan wawasan, keterampilan, sikap, komitmen, dan kepercayaan diri sebagai warga negara. Menurut Rahayu,

(2024) juga menyatakan nilai-nilai kewarganegaraan tersebut menjadi pilar dalam mewujudkan masyarakat yang berkeadaban, mendukung penguatan demokrasi, serta memupuk kecakapan dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang bermartabat.

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan Pendidikan Pancasila untuk membangun karakter warga negara yang berlandaskan nilai-nilai luhur Pancasila. Pendidikan ini juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global, memanfaatkan teknologi secara bijak, serta menghargai keberagaman dan kebhinekaan.

### **3. Manfaat Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila memiliki banyak manfaat yang signifikan bagi pengembangan karakter dan identitas bangsa Indonesia. Menurut Nur dkk., (2023) pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan moral dan etika yang mengajarkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda. Melalui pendidikan ini, peserta didik diajarkan untuk menghargai keragaman dan memperkuat rasa cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan temuan Arifin, (2023) yang menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila dapat mengurangi potensi konflik sosial dengan menanamkan sikap toleransi dan saling menghormati di antara peserta didik.

Pendidikan nilai-nilai Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga bermoral tinggi. Hal ini sejalan dengan Ziliwu dkk., (2024) yang menyatakan pembelajaran nilai-nilai Pancasila dapat menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki moralitas yang tinggi. Pendidikan ini mengajarkan pentingnya sikap saling tolong-menolong dan kepedulian terhadap sesama, sehingga dapat menciptakan masyarakat yang harmonis dan sejahtera.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, manfaat Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membangun karakter dan identitas bangsa Indonesia. Pendidikan ini tidak hanya menjadi landasan moral dan etika yang mengajarkan nilai-nilai luhur seperti toleransi, cinta tanah air, dan penghormatan terhadap keragaman, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kesadaran politik dan partisipasi aktif generasi muda sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

## **D. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran mencakup keseluruhan proses penyajian materi pengajaran, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan memanfaatkan berbagai fasilitas terkait dalam proses belajar-mengajar. Sejalan dengan pandangan Hermawan dalam Fatmawati dkk., (2024) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah sebagai berikut.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah terstruktur dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Model ini berfungsi sebagai acuan bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar secara efektif.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang sistematis, yang membantu mengarahkan proses pengaturan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Zhang dan Ma, (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan panduan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur.

Model pembelajaran tidak hanya mencakup metode penyampaian materi, tetapi juga mencakup strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan kondisi belajar yang berbeda-beda. Menurut Abu Rasheed dkk., (2023) model pembelajaran yang

terstruktur membantu memfasilitasi pemahaman yang mendalam pada peserta didik dengan mengintegrasikan teknologi yang relevan, misalnya pada pembelajaran berbasis konteks yang menyesuaikan rekomendasi belajar dengan kondisi siswa, sehingga memperkuat efektivitas pembelajaran.

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola yang diterapkan dalam penyusunan kurikulum, pengaturan materi pelajaran, dan memberikan panduan bagi pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Robins dalam buku Rustan, (2023), mengatakan “*A model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomena*”. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun strategi pengajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, serta membimbing kegiatan belajar secara efisien dan sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis, yang membantu pendidik dalam merencanakan, mengatur, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara efektif. Model pembelajaran ini meliputi seluruh tahapan, mulai dari persiapan hingga evaluasi, serta berfungsi sebagai panduan yang memberikan arah dalam proses penyusunan kurikulum dan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks belajar peserta didik.

## **2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki banyak jenisnya untuk dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Jenis-jenis model pembelajaran guna mencapai tujuan belajar menurut Hamdayama, (2022) mengemukakan bahwa ada 13 jenis model pembelajaran yakni :

- 1) Model pembelajaran berbasis inkuiri
- 2) Model pembelajaran kontekstual

- 3) Model pembelajaran eksplanasi
- 4) Model pembelajaran berbasis masalah
- 5) Model pembelajaran kooperatif
- 6) Model pembelajaran berbasis proyek
- 7) Model pembelajaran PAIKEM
- 8) Model Pembelajaran *Quantum (Quantum Learning)*
- 9) Model pembelajaran tertanam
- 10) Model pembelajaran kelas rangkap
- 11) Model Pembelajaran Tugas Terstruktur
- 12) Model pembelajaran portofolio
- 13) Model pembelajaran tematik

Pemilihan model pembelajaran dalam dunia Pendidikan yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Sumantri, (2022) terdapat sembilan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pengajaran, diantaranya model kooperatif, kontekstual, berbasis masalah, berbasis proyek, portofolio dan tematik.

Pemahaman tentang model pembelajaran sangat penting untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Auvisena dkk., (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran secara umum dibedakan menjadi dua kategori yaitu model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran konstruktivistik. Model konvensional berfokus pada pendidik sebagai sumber utama informasi melalui metode ceramah dan presentasi. Sinambela dkk., (2022) menambahkan bahwa pendekatan ini cenderung membuat peserta didik berperan pasif sebagai penerima informasi, tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Model pembelajaran konstruktivistik berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Menurut Sumarna dan Gunawan, (2022) model konstruktivistik menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman serta interaksi, yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaran mencakup seluruh tahapan penyampaian materi, mencakup semua aspek yang diperlukan sebelum dan setelah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik, serta mencakup berbagai fasilitas yang digunakan dalam kegiatan mengajar. Pada penelitian ini model yang peneliti gunakan yaitu model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan model *Discovery Learning* untuk kelas kontrol. Model ini dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

## **E. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang cenderung ingin bermain. Hal ini sejalan dengan Kurniawan dan Setyabudi, (2024) yang menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* adalah tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, dimana melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya.

Model ini juga mengintegrasikan elemen permainan dan penghargaan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Adapun menurut Nurhanifah dan Dewi, (2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pendekatan yang memanfaatkan permainan akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Slavin, (2016) mengemukakan bahwa.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan turnamen akademik dan penggunaan kuis sebagai alat pembelajaran, di mana peserta didik bersaing sebagai perwakilan tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara. Model pembelajaran ini memberikan ruang pada peserta didik untuk bekerja sama dalam

kelompok kecil dengan tujuan mengatasi tantangan pembelajaran secara bersama-sama. Karakteristik dari *Teams Games Tournament* adalah adanya kegiatan belajar dalam kelompok yang diiringi oleh permainan berbentuk turnamen dengan kelompok yang memiliki kinerja terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengintegrasikan permainan dalam proses belajar, yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Banani dan Aman, (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, seperti TGT, tidak hanya mendorong interaksi sosial di antara peserta didik saja, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menarik. Menurut Adha dkk., (2023) menambahkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar yang positif, karena peserta didik cenderung lebih antusias dan termotivasi ketika terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, model ini sangat relevan dengan peneliti karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan yang efektif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Melalui pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil yang heterogen, *Teams Games Tournament* mendorong kerja sama positif dengan memanfaatkan permainan akademik yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Penggunaan model pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang telah terbukti berhasil adalah pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini tidak hanya mendorong kolaborasi antar peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut Mufidah, (2022) pembelajaran

kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin termasuk model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model ini mencakup beberapa langkah inti, yaitu penyajian materi di kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen atau kompetisi, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi. Menurut Heldawati dkk., (2022) menjelaskan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdiri dari empat langkah yaitu 1) presentasi pendidik, 2) kelompok belajar, 3) tournament, 4) pengenalan kelompok. Berikut adalah langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diadaptasi berdasarkan gagasan dari Rusman.

**Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)**

No	Langkah-Langkah	Deskripsi Kegiatan
1.	Penyajian Kelas	Pendidik memberikan pengantar materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, menjelaskan aturan, dan memberikan contoh mengenai konsep atau topik yang akan dibahas.
2.	<i>Teams</i>	Peserta didik dibagi dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi mengenai materi yang diberikan. Setiap anggota kelompok saling berbagi informasi untuk memperkuat pemahaman bersama.
3.	<i>Games</i>	Pendidik menyelenggarakan permainan atau kuis terkait materi. Setiap kelompok akan berpartisipasi dalam menjawab soal atau tantangan yang diberikan.
4.	<i>Tournament</i>	Tim bertanding dalam bentuk turnamen, yang diselenggarakan dalam babak-babak untuk mengumpulkan poin berdasarkan jawaban yang benar dari anggota kelompok.
5.	Rekondisi Tim	Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai

Sumber: Rusman, (2016)

Secara lebih rinci Widyastuti, (2024) merangkum langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menjadi 4 tahap, sebagai yaitu.

- 1) Penyajian Kelas  
Kegiatan awal dalam pembelajaran TGT dimulai dengan guru menyampaikan materi yang diperlukan peserta didik melalui ceramah langsung.
- 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)  
Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4-6 peserta didik. Peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing untuk membahas materi yang telah diberikan oleh pendidik,
- 3) Permainan Akademik (*Games Tournament*)  
Tahap ini merupakan inti dari metode TGT, di mana setiap kelompok berpartisipasi dalam turnamen akademik yang dirancang seperti permainan.
- 4) Pemberian Penghargaan kepada Kelompok  
Kelompok yang memiliki skor tertinggi atau performa terbaik dalam turnamen mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan pandangan para ahli, tahapan yang akan diterapkan dalam penelitian ini mencakup penyajian materi oleh pendidik kepada peserta didik, diskusi dalam kelompok yang heterogen, pelaksanaan turnamen akademik berupa permainan dengan pertanyaan untuk menguji pemahaman materi, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Pendekatan ini dirancang agar peserta didik dapat lebih memahami materi melalui interaksi aktif dalam kelompok. Oleh karena itu, penerapan tahapan tersebut diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu mendorong antusiasme belajar peserta didik.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

#### *a. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament**

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tentunya memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Menurut Priyanto, (2021), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang relatif singkat
- 4) Mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar
- 5) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 6) Melatih keterampilan sosial peserta didik
- 7) Meningkatkan hasil belajar
- 8) Mengembangkan karakter positif seperti empati dan toleransi.

Untuk memperjelas keunggulan dari model pembelajaran ini, menurut Patil dkk., (2022) terdapat lima kelebihan utama, yaitu.

- 1) Meningkatkan Pemahaman dan Keterlibatan Peserta Didik  
Model *Teams Games Tournament*, peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.
- 2) Memperkuat Keterampilan Sosial  
*Teams Games Tournament* melibatkan kerja kelompok yang membutuhkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.
- 3) Mendorong Persaingan Sehat Turnamen dalam  
*Teams Games Tournament* menciptakan lingkungan kompetitif yang sehat.
- 4) Meningkatkan Keterampilan Kognitif  
Aktivitas permainan dalam *Teams Games Tournament* memerlukan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan pemahaman konsep secara mendalam.
- 5) Meningkatkan Prestasi Akademik  
Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini tidak hanya membantu peserta didik memfokuskan waktu pada tugas dan materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas kolaboratif.

b. Kelemahan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Jika ada kelebihan tentu memiliki kekurangan yang harus diperhatikan pendidik dan harus memberikan solusi dari kekurangan tersebut,

adapun kelemahan model *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh Muttaqien dkk., (2021) sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik, mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang heterogen bisa menjadi tantangan yang cukup besar, terutama untuk menjaga keseimbangan dalam kemampuan anggota tim. Hal ini memerlukan keterampilan pengelolaan kelas yang tinggi dan waktu tambahan untuk perencanaan.
- 2) Bagi peserta didik, mereka yang memiliki kemampuan akademik tinggi mungkin merasa kesulitan dalam menjelaskan materi kepada rekan satu tim yang lebih lemah secara akademis.

Berdasarkan uraian di atas mengenai kelemahan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasinya diperlukan persiapan yang optimal sebelum memulai pembelajaran. Persiapan yang matang penting untuk meminimalkan penggunaan waktu yang berlebihan serta memastikan keseimbangan dalam pembagian kelompok. Perencanaan yang baik mendukung pendidik dalam mengelola kelas secara efektif, khususnya dalam menetapkan peran dan tugas bagi setiap anggota kelompok yang memiliki kemampuan akademik yang beragam.

## **F. Model *Discovery Learning***

### **1. Pengertian Model *Discovery Learning***

Model pembelajaran penemuan (*discovery*) dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Menurut tokoh yang mengemukakan model ini yaitu Jerome Bruner dalam Takaya, (2013) menyatakan bahwa *Discovery Learning* merupakan metode yang mendorong peserta didik untuk bertanya dan menyimpulkan prinsip-prinsip umum berdasarkan pengalaman. Ide dasar Bruner mengacu pada pandangan Piaget, yang menekankan pentingnya peran aktif anak dalam proses belajar di kelas. Oleh karena itu, Bruner menerapkan pendekatan ini dengan mendorong peserta didik untuk menyusun dan mengorganisasikan materi pembelajaran hingga mencapai pemahaman yang utuh.

Model pembelajaran *Discovery Learning* bertujuan mengembangkan pola pikir ilmiah dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Menurut Syamsidah dkk., (2023) pada model ini pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu peserta didik memahami konsep, hubungan, serta makna melalui proses intuitif hingga mencapai kesimpulan. Hal ini sejalan dengan Capel dkk., (2016) yang menjelaskan bahwa pembelajaran ini memberikan pengalaman langsung melalui percobaan dan praktik sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri informasi yang dipelajari dari hasil eksplorasi mereka.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Menurut Anwar, (2017) model ini dirancang sedemikian rupa agar siswa menemukan sendiri informasi baru tanpa harus diberitahukan secara langsung. Sedangkan menurut Makmur, (2023) menjelaskan bahwa dalam *Discovery Learning*, peserta didik memahami konsep, makna, serta hubungan antaride melalui proses intuitif hingga akhirnya dapat menarik kesimpulan secara mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang relevan karena menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan bimbingan dari pendidik sebagai fasilitator. Pada penelitian ini, *Discovery Learning* akan digunakan pada kelas kontrol sebagai pembandingan dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Penggunaan *Discovery Learning* di kelas kontrol bertujuan untuk melihat efektivitas pembelajaran berbasis penemuan dibandingkan dengan pendekatan kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* dirancang dengan tahapan sistematis untuk membantu peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Setiap langkah dalam model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Menurut Wasitohadi dan Rahayu, (2024), tahapan dalam *Discovery Learning* meliputi:

- 1) Stimulasi
- 2) Mengidentifikasi masalah
- 3) Mengumpulkan informasi
- 4) Mengelola informasi
- 5) Verifikasi,
- 6) Generalisasi,

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki tahapan yang sistematis untuk membimbing peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Menurut Smitha, (2012) prosedur *Discovery Learning* terdiri dari beberapa tahapan yaitu.

- 1) Stimulasi  
Tahap di mana pendidik menyajikan permasalahan atau meminta peserta didik membaca serta mendengarkan uraian yang mengandung persoalan.
- 2) Identifikasi masalah  
Peserta didik mengidentifikasi berbagai permasalahan dengan bimbingan pendidik.
- 3) Pengumpulan data  
Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi melalui berbagai sumber, seperti literatur, observasi, eksperimen, atau wawancara.
- 4) Pengolahan data  
Tahap ini peserta didik mengorganisasikan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh.
- 5) Verifikasi  
Tahap pembuktian di mana hipotesis atau jawaban diuji kebenarannya berdasarkan hasil analisis data.
- 6) Generalisasi  
Peserta didik menarik kesimpulan dan membuat pernyataan.

Berdasarkan uraian sintaks di atas, model *Discovery Learning* ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu membandingkan efektivitasnya dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada penerapannya, peserta didik di kelas kontrol akan melalui tahap stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, verifikasi, serta generalisasi untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

### G. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini dirancang untuk menumbuhkan kerja sama tim, sekaligus memacu semangat belajar melalui mekanisme turnamen yang kompetitif namun menyenangkan. Pendidik dapat memanfaatkan model TGT dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila karena dapat memfasilitasi peserta didik untuk saling bertukar informasi, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Proses belajar tidak hanya terfokus pada kemampuan individu, melainkan juga dipengaruhi oleh kontribusi seluruh anggota tim, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik melalui kegiatan yang menarik dan menantang.

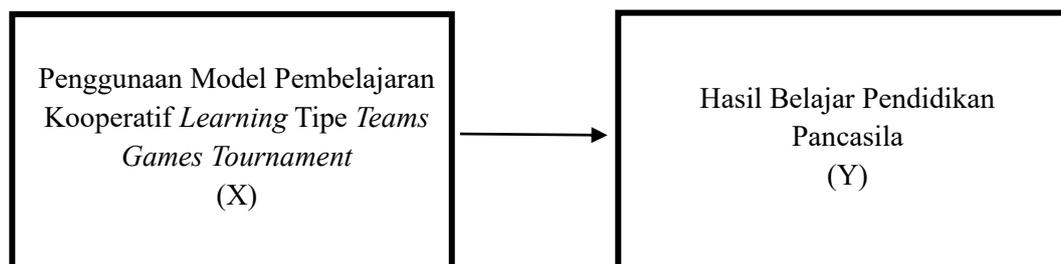
Hubungan antarvariabel terlihat pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja sama tim dan suasana kompetitif yang positif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Melalui diskusi kelompok dan turnamen, peserta didik diajak untuk saling berbagi pemahaman, menjelaskan konsep kepada rekan satu tim, serta terlibat langsung dalam proses penyelesaian masalah. Interaksi tersebut memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimulai dengan penyajian materi oleh pendidik sebagai langkah awal untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik terkait topik yang akan dipelajari. Jika materi telah disampaikan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen untuk melaksanakan kegiatan belajar kelompok yaitu saling berdiskusi, bertukar ide, serta membantu satu sama lain agar seluruh anggota memahami materi dengan baik.

Proses pembelajaran dilanjutkan pada tahap turnamen games, setiap peserta didik mewakili kelompoknya untuk mengikuti kompetisi menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha dan pencapaian peserta didik, tahap akhir diisi dengan pembagian *reward* kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

**Hipotesis**

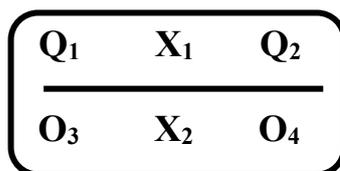
Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN 2 Tanjung Senang.”

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2020) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada populasi dan sampel yang telah ditentukan, dengan data dikumpulkan melalui instrumen penelitian dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memberikan data yang objektif dan terukur sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan yang valid.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design*, yang dipilih karena adanya kesulitan dalam mengendalikan semua variabel luar yang berpotensi memengaruhi jalannya eksperimen. Metode *Quasi Experimental Design* ini terbagi menjadi dua bentuk, yaitu *Time Series Design* dan *Non-Equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan desain *Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sementara kelas kontrol bertindak sebagai kelas pembanding yang menerima perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* yang biasa digunakan oleh pendidik. *Non-Equivalent Control Group Design* dalam Sugiyono, (2020) digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Eksperimen

Keterangan:

- $X_1$  = Perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- $X_2$  = Perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan model *Discovery Learning*
- $O_1$  = *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- $O_2$  = *Post test* sesudah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- $O_3$  = *Pretest* setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol
- $O_4$  = *Post test* setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol

## B. Setting Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tanjung Senang.

### 2. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Tanjung Senang.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang, peserta didik kelas V A yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas V B yang berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen.

## C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Prosedur penelitian dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan observasi terlebih dahulu mengenai keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan penelitian.
2. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi instrumen tes.

4. Melakukan uji instrumen soal di SDN 1 Tanjung Senang.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk menentukan valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Melakukan pembelajaran dengan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan melakukan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pada kelas kontrol di SDN 2 Tanjung Senang.
8. Memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diakhir pertemuan (Pertemuan ke-3).
9. Mencari beda *mean* antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.
10. Menguji statistik untuk mencari perbedaan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan model pembelajaran Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 2 Tanjung Senang.

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Sebuah penelitian menyebut objek yang diamati sebagai populasi. Menurut Arikunto, (2021), populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang meliputi berbagai subjek seperti manusia, benda-benda, peristiwa, atau gejala tertentu yang merupakan sumber data dengan karakteristik yang konsisten sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek penelitian yang mengandung karakteristik spesifik dan seragam sesuai kebutuhan studi, sehingga dapat menjadi dasar dalam proses pengambilan data untuk menguji hipotesis atau menarik kesimpulan dalam penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 82 peserta didik. Data populasi dari penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang**

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	V A	17	11	28
2.	V B	15	12	27
3.	V C	16	11	27
<b>Jumlah</b>				<b>82</b>

**Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Tahun Pelajaran 2024/2025.**

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai representasi dari keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono, (2020) sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik yang mencerminkan populasi tersebut. Jika populasi terlalu besar dan peneliti tidak dapat meneliti seluruhnya karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, maka sampel diambil dari populasi tersebut sebagai alternatif. Temuan dari sampel ini kemudian dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan yang berlaku bagi populasi secara keseluruhan.

Teknik *Purposive Sampling* diterapkan pada penelitian ini untuk memilih sampel berdasarkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Menurut Etikan dkk., (2016) teknik *purposive sampling* adalah metode penentuan sampel penelitian berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan agar sampel yang dipilih relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Sampel terdiri dari 55 peserta didik, dengan rincian 28 peserta didik dari kelas V A sebagai kelas kontrol dan 27 peserta didik dari kelas V B sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada

persentase hasil belajar Pendidikan Pancasila yang relatif rendah, sehingga memudahkan pengamatan apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar Pendidikan Pancasila peserta didik atau tidak.

## E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan unsur yang dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Menurut Sugiyono, (2020) , variabel adalah segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti guna memperoleh informasi yang kemudian akan dianalisis dan disimpulkan. Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah faktor yang menyebabkan atau memengaruhi terjadinya perubahan pada variabel lainnya, dan diberi simbol (X). Sedangkan variabel terikat adalah aspek yang dipengaruhi atau yang muncul sebagai dampak dari variabel bebas, dan dilambangkan dengan (Y).

### 1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *Teams Games Tournament* (X).

### 2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan yang efektif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Melalui pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil yang heterogen, *Teams Games Tournament* mendorong kerja

sama positif dengan memanfaatkan permainan akademik yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memfasilitasi peserta didik untuk saling membantu sebagai tutor sebaya, memperkuat pemahaman secara bersama-sama, serta menciptakan suasana kompetitif yang sehat melalui turnamen akademik dan kuis.

- b. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dicapai peserta didik setelah menjalani pengalaman belajar. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah ranah kognitif sebagai penilaian hasil dari kegiatan belajar. Ranah kognitif yang digunakan adalah pada level kognitif C3 (menentukan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi).

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian berupa sekumpulan intruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi tersebut sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

**Tabel 4. Sintaks Model Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament***

Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Penyajian Materi	Menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif.	Menyimak penjelasan materi, menjawab pertanyaan, dan mengajukan pertanyaan secara aktif.
Belajar Kelompok	Membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen dan menjelaskan aturan diskusi.	Berdiskusi dalam kelompok, berbagi pemahaman, dan menyusun strategi untuk permainan.

Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Turnamen ( <i>Games</i> )	Memberikan soal atau tantangan berbentuk kuis/tugas yang akan dikompetisikan antarkelompok.	Bekerja sama menjawab pertanyaan, saling mendukung, dan mengelola waktu dalam menyelesaikan soal.
Penghargaan Kelompok	Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi, serta memandu refleksi pembelajaran.	Merespons penghargaan yang diberikan, melakukan evaluasi dan penarikan kesimpulan hasil kegiatan.

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan Musyawir dkk., (2022)

- b. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada soal yang berjumlah sebanyak 18 soal. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Kisi-kisi soal pada (Halaman 19, Lampiran 146)

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Penggunaan tes dalam penelitian ini merupakan rangkaian soal atau latihan yang berfungsi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau kemampuan peserta didik. Tes ini meliputi soal pilihan ganda sebanyak 18 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelumnya. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Proses skoring jawaban yang benar mendapat skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberi skor 0. Teknik tes ini diterapkan guna menilai hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya untuk melihat dampak penerapan model pembelajaran Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar.

## 2. Teknik Non Tes

Teknik Non Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan kegiatan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Teknik pengumpulan data observasi ini dengan cara mengamati peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Tanjung Senang.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan topik yang diteliti. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes, sebagai berikut.

### 1. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes yang bertujuan untuk mengukur pencapaian awal (*pretest*) dan pencapaian akhir (*posttest*) peserta didik. Tes hasil belajar dirancang untuk mengevaluasi capaian belajar peserta didik selama periode tertentu. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi keragaman Indonesiaku. Soal-soal tersebut disusun dalam bentuk objektif pilihan jamak dengan jumlah total 18 butir soal pada (Lampiran 19, Halaman 145). Tes ini dirancang agar mampu memberikan gambaran yang jelas terkait kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

**Tabel 5. Kisi-kisi Soal Instrumen Tes**

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Ranah Kognitif	Soal diajukan	Soal dipakai
Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan	Menentukan contoh keragaman budaya yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia.	C3	1, 2, 4, 6, 15, 17, 22, 24, 29, 30, 32,	6, 15, 17, 22, 30

keberagaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat	Menganalisis alasan dan manfaat dari menghormati keragaman budaya untuk persatuan.	C4	5, 8, 10, 12, 18, 23, 26, 31, 33, 37	8, 12, 18, 31
	Peserta didik dapat mengelompokkan jenis-jenis budaya berdasarkan ciri khas masing-masing daerah.	C4	7, 11, 14, 16, 19, 25, 36, 38, 39, 40	7, 36, 38, 39
	Menyimpulkan hubungan antara keragaman budaya dengan nilai persatuan dan kesatuan di Indonesia.	C5	3, 9, 13, 20, 21, 27, 28, 34, 35,	9, 20, 21, 27, 28
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>18</b>

Sumber: Peneliti (2025)

## 2. Instrumen Non Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen non-tes untuk mengamati serta menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut diamati dengan penerapan model Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament* yang didukung oleh *QuizWhizzer*. Instrumen non-tes berupa lembar observasi disusun untuk mencatat berbagai kegiatan dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar.

**Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Teams Games Tournament***

No.	Sintaks	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Penyajian Materi	Penyajian materi diterima dengan baik	1) Aktif dan penuh antusiasme dalam menanggapi pertanyaan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung 2) Keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas.	Observasi	<i>Checklist</i>

No	Sintaks	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
2.	Kelompok ( <i>Teams</i> )	Peserta didik terbagi kedalam kelompok yang heterogen	1) Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi dan memberikan kontribusi pada kelompok 2) Pembagian tugas kelompok merata dan adil dalam strategi untuk melaksanakan permainan	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Permainan ( <i>Games Tournament</i> )	Permainan berlangsung dengan aktif dan kondusif	1) Kemampuan peserta didik untuk bekerja sama, mendukung, dan membantu anggota kelompoknya 2) Pengelolaan Waktu dalam Permainan	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Penghargaan kelompok ( <i>Team Recognize</i> )	Merespon dan menerima penghargaan yang diperoleh	1) Respon terhadap penghargaan dan kepuasan belajar 2) Evaluasi dan Penarikan kesimpulan	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan Musyawir dkk., (2022)

Berdasarkan Tabel 6, penilaian aktivitas peserta didik dengan model *Teams Games Tournament* dilakukan melalui teknik observasi dengan menggunakan bentuk penilaian checklist. Secara lebih rinci berikut rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model TGT.

**Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Teams Games Tournament***

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif dan penuh antusiasme dalam menanggapi pertanyaan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung	Peserta didik hanya menanggapi 1 pertanyaan pendidik dengan tidak antusias.	Peserta didik menanggapi 2 pertanyaan pendidik dengan ragu-ragu dan antusiasme rendah.	Peserta didik menanggapi 3 pertanyaan pendidik dengan cukup percaya diri dan antusiasme sedang.	Peserta didik sangat aktif dan penuh antusiasme dalam menanggapi 4 pertanyaan pendidik dengan percaya diri tinggi.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas	Peserta didik hanya mengajukan 1 pertanyaan terkait materi yang dibahas	Peserta didik mengajukan 2 pertanyaan setelah diarahkan oleh pendidik atau teman sebaya.	Peserta didik mengajukan 3 pertanyaan secara mandiri, tetapi masih memerlukan sedikit dorongan.	Peserta didik aktif mengajukan 4 pertanyaan dengan antusias dan mandiri, serta menunjukkan pemahaman.
Keaktifan peserta didik dalam berdiskusi dan memberikan kontribusi pada kelompok	Tidak terlibat sama sekali, hanya pasif dan tidak memberikan ide.	Kadang terlibat, namun kontribusi sangat minim dan kurang konsisten.	Aktif berpartisipasi, memberikan ide dan pendapat dalam diskusi.	Sangat aktif, memberikan ide yang kreatif dan berperan besar dalam diskusi kelompok.
Pembagian tugas kelompok merata dan adil dalam strategi untuk melaksanakan permainan	Pembagian tugas tidak jelas, ada yang tidak mendapat tugas.	Pembagian tugas kurang jelas, beberapa anggota kurang terlibat.	Pembagian tugas cukup jelas, tetapi ada ketidakseimbangan tugas.	Pembagian tugas sangat jelas dan merata, setiap anggota terlibat secara optimal.
Kemampuan peserta didik untuk bekerja sama, mendukung, dan membantu anggota kelompoknya	Peserta didik tidak menunjukkan upaya bekerja sama dan membantu anggota kelompoknya.	Peserta didik jarang bekerja sama, hanya mendukung atau membantu sesekali jika diminta.	Peserta didik cukup sering bekerja sama, dan membantu anggota kelompok dengan sedikit inisiatif.	Peserta didik selalu bekerja sama dan membantu anggota kelompok dengan inisiatif tinggi dan aktif.
Pengelolaan Waktu dalam Permainan	Tidak dapat mengelola waktu dengan baik, terlambat dalam menyelesaikan kuis.	Mengelola waktu dengan cukup baik, tetapi cukup terlambat menyelesaikan kuis.	Dapat mengelola waktu dengan baik, meskipun sedikit terlambat menyelesaikan kuis.	Mengelola waktu dengan sangat baik, tepat waktu menyelesaikan kuis.
Respon terhadap penghargaan dan kepuasan belajar	Tidak merespon penghargaan, tidak menunjukkan rasa puas	Merespon penghargaan dengan sedikit antusiasme, rasa puas rendah	Merespon penghargaan dengan cukup antusias, merasa cukup puas.	Merespon penghargaan dengan sangat antusias, merasa sangat puas.
Evaluasi dan Penarikan kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan 1 <i>point</i> atas pembelajaran yang sudah berlangsung dengan ragu.	Peserta didik cukup berani menyimpulkan 2 <i>point</i> atas pembelajaran yang sudah berlangsung.	Peserta didik cukup percaya diri menyimpulkan 3 <i>point</i> pembelajaran .	Peserta didik percaya diri menyimpulkan 4 <i>point</i> pembelajaran yang sudah berlangsung.

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan proses pengujian pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk menilai sejauh mana responden memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti Sahir, (2021). Jika suatu pertanyaan tidak valid, hal ini dapat mengindikasikan bahwa responden mengalami kesulitan dalam memahaminya. Uji validitas dapat dilakukan dengan mengorelasikan setiap pertanyaan dengan nilai totalnya. Pada hal ini, nilai setiap pertanyaan dinyatakan sebagai X, sedangkan skor total dinyatakan sebagai Y. Peneliti dapat menguji validitas data menggunakan SPSS 25 dengan langkah-langkah berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu atur format pada *Variable View* sesuai dengan karakteristik data yang akan diuji. Setelah itu, masukkan data pada *Data View*.
- b. Untuk memperoleh nilai r hitung, klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- c. Pindahkan semua item variabel ke dalam kotak *Variables*. Pada *Correlation Coefficients*, beri tanda centang (✓) pada *Pearson*, kemudian klik OK.

Uji validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , maka instrumen tersebut dianggap tidak valid. Uji coba instrumen ini dilakukan terhadap 29 peserta didik di SD Negeri 1 Tanjung Senang. Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen tes dengan jumlah sampel ( $N$ ) = 29 dan tingkat signifikansi 0,05, diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,367. Rekapitulasi hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Validitas Butir Soal Tes**

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	6,7,8,9,12,15,17,18,20,21,22,27,28,30,31,36,38,39	18
2.	Tidak Valid	1,2,3,4,5,10,11,13,14,16,19,23,24,25,26,29,32,33,34,35,37,40	22

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 8, hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 18 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 22 butir soal lainnya tidak valid (Lampiran 24, halaman 173). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan soal yang valid untuk *pretest* dan *posttest*. Soal yang tidak valid tidak dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan soal yang valid akan melalui tahap uji reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya beda soal agar dapat dijadikan instrumen yang berkualitas.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil tes yang diperoleh saat tes tersebut diberikan berulang kali pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Berikut adalah nilai koefisien realibilitas soal dan tingkat realibilitasnya.

**Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2021)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25. Proses pengujian reliabilitas dilakukan melalui langkah-langkah berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai pada *Variable View* dan *Data View*. Selanjutnya, pilih *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.

- b. Tampilan *Reliability Analysis* akan muncul pada layar.
- c. Pindahkan seluruh data variabel yang berbentuk skala (kecuali total) ke dalam kolom *Items* di sebelah kanan, lalu pilih model *Alpha*. Setelah itu, klik OK.
- d. Hasil uji reliabilitas akan ditampilkan, dan nilai reliabilitas dapat dilihat pada kolom *Reliability Statistics*.

Hasil perhitungan uji reliabilitas soal menggunakan SPSS 25 dengan rumus *Alpha Cronbach* menunjukkan bahwa nilai  $r_{11}$  sebesar 0,852. Untuk menentukan tingkat koefisien reliabilitas soal, nilai tersebut dibandingkan dengan koefisien reliabilitas yang telah ditetapkan (Lampiran 25, halaman 174). Berdasarkan hasil analisis, soal tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### 3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal diperlukan karena instrumen tes harus mampu membedakan tingkat kemampuan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Menurut Arikunto, (2021) daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan peserta didik dengan kemampuan yang berbeda. Pengujian daya beda soal dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *SPSS 25 for Windows*. Proses analisis daya beda soal dilakukan melalui tahapan berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian atur format pada *Variable View* sesuai dengan kriteria data yang akan diuji. Selanjutnya, masukkan data pada *Data View*.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*, lalu pindahkan butir soal ke dalam kolom *Items*, kecuali skor total
- c. Pilih menu *Statistics*, beri tanda centang pada kolom *Descriptive for Item*, *Scale*, dan *Scale if Item Deleted*. Setelah itu, klik *Continue*, lalu klik OK untuk menampilkan hasil analisis.

**Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, (2021)

Merujuk pada hasil perhitungan menggunakan program SPSS 25 tersebut, diketahui hasil uji daya beda soal seperti pada tabel 11 berikut.

**Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal**

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1.	Jelek	1,5,13,23,25,26,29,32	8
2.	Cukup	2,4,8,9,11,12,15,16,18,20, 24,34,35,36,37	15
3.	Baik	6,7,17,21,22,27,28,30,31,38,39	11
4.	Baik Sekali	-	0
5.	Tidak Baik	3,10,14,19,33,40	6

Berdasarkan Tabel 11, hasil analisis uji daya beda soal menunjukkan bahwa terdapat 6 soal dalam kategori tidak baik, 8 soal yang masuk dalam kategori jelek, 15 soal termasuk dalam kategori cukup dan 11 soal berada dalam kategori baik. Sementara itu, tidak ada soal yang tergolong dalam kategori baik sekali (Lampiran 26, halaman 175).

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Taraf kesukaran soal dalam penelitian ini dianalisis menggunakan *SPSS 25 for Windows*. Proses pengujian taraf kesukaran dilakukan melalui tahapan berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian atur format pada *Variable View* sesuai dengan kriteria data yang akan diuji. Selanjutnya, masukkan data pada Data View.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics*.

- c. Pilih *Frequencies*, lalu pindahkan butir soal ke dalam kolom *Variable* (kecuali total). Setelah itu, klik *Statistics* dan beri tanda centang pada opsi *Mean*.
- d. Klik *Continue*, kemudian klik OK. Setelah hasil analisis ditampilkan, tingkat kesukaran soal dapat diketahui.

**Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2021)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program SPSS tersebut, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 13 berikut ini.

**Tabel 13. Hasil Taraf Kesukaran**

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mudah	1,2,3,5,8,9,12,14,20,21,22,23,27,31,32,35	16
2.	Sedang	4,6,7,10,11,13,15,16,17,18,24,25,26,28,30,33,34,36,37,38,39,40	22
3.	Sukar	19,29	2

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 13, hasil analisis uji taraf kesukaran soal menunjukkan bahwa terdapat 16 soal dalam kategori mudah, 22 soal termasuk dalam kategori sedang, dan 2 soal berada dalam kategori sukar (Lampiran 27, halaman 176). Setelah melakukan uji taraf kesukaran, peneliti memilih soal dari kategori mudah hingga sukar untuk digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

## J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data

- a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Hasil belajar kognitif peserta didik dihitung dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: (Dwiyanti dkk., 2023)

- b. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Kooperatif *Learning tipe Teams Games Tournament*

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

**Tabel 14. Persentase Aktivitas Pembelajaran**

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat kurang aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat aktif

Sumber: Arikunto, (2021)

- c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur efektivitas suatu metode atau perlakuan dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Pada penelitian ini, perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan program *SPSS 25* dengan langkah-langkah berikut.

- a. Buka aplikasi *SPSS*, lalu input data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.

- b. Pilih menu *Transform*, lalu klik *Computer Variable*, kemudian isi kolom *Target Variable* dengan nama 'N-Gain'. Masukkan rumus *N-Gain* pada kolom *Numeric Expression*, lalu tekan OK.
- c. Selanjutnya pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistics*, lalu pilih *Descriptives*.
- d. Pindahkan variabel *N-Gain* ke dalam kolom *Variable(s)*, kemudian tekan OK.

Hasil perhitungan nilai *N-Gain* akan diinterpretasikan berdasarkan kriterianya. Kriteria dalam uji *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 15 berikut.

**Tabel 15. Kriteria Uji *N-Gain***

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Machali, (2021)

## 2. Uji Persyaratan Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 25* melalui uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$ , maka data dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah tahapan dalam melakukan uji normalitas menggunakan *SPSS*.

- a. Buka aplikasi *SPSS*, kemudian input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu *Analyze*, lalu arahkan ke *Descriptive Statistics*, kemudian klik *Explore*.

- c. Masukkan variabel hasil belajar ke dalam kolom *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam kolom *Factor List*.
- d. Klik tombol *Plots*, kemudian beri tanda centang ( $\surd$ ) pada opsi *Normality Plots with Tests*. Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

Interpretasi hasil dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari perhitungan SPSS. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan jika kelompok data memiliki distribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS 25 for Windows* dengan langkah-langkah berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan daftar tabel skor yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu *Analyze*, kemudian arahkan ke *Descriptive Statistics*, lalu klik *Explore*.
- c. Pindahkan variabel hasil belajar ke dalam kolom *Dependent List*, sedangkan variabel kelas dipindahkan ke kolom *Factor List*.
- d. Klik tombol *Plots*, lalu pilih *Levene's Test* untuk estimasi daya. Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

Interpretasi hasil uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan  $\alpha$  dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$  (0,05), maka variansi setiap sampel dianggap sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka variansi sampel dianggap tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) terhadap Y (hasil belajar Pendidikan Pancasila). Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh antara satu variabel independen terhadap satu variabel dependen dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan menggunakan program *SPSS 25* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan data variabel independen dan variabel dependen yang telah diperoleh.
- b. Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Regression*, lalu pilih *Linear*.
- c. Pindahkan variabel independen ke dalam kolom *Independent* dan variabel dependen ke dalam kolom *Dependent*.
- d. Klik tombol *Statistics*, kemudian beri tanda centang ( $\surd$ ) pada opsi yang diperlukan, seperti *Estimates* dan *Confidence Intervals*.  
Setelah itu, klik *Continue*, lalu tekan OK.

Hasil analisis regresi linier sederhana akan ditampilkan dalam output SPSS, yang mencakup nilai koefisien regresi, signifikansi uji statistik, serta koefisien determinasi ( $R^2$ ) untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel. Jika  $f_{hitung} \geq f_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan. sedangkan jika  $f_{hitung} \leq f_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Sumber: (Muncarno, 2017)

**Rumusan Hipotesis**

- Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN 2 Tanjung Senang.
- Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif *learning tipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN 2 Tanjung Senang.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang. Kesimpulan ini didukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut mengindikasikan adanya pengaruh dari penerapan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Penerapan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

#### 2. Pendidik

Penggunaan model Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan jenis pembelajaran ini mampu meningkatkan minat serta partisipasi peserta

didik selama kegiatan belajar berlangsung. Pendidik disarankan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran berupa permainan agar mereka lebih termotivasi dalam memahami materi.

### 3. Kepala Sekolah

Dukungan dari kepala sekolah terhadap penerapan model pembelajaran inovatif sangat diperlukan. Penyediaan fasilitas yang memadai dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan maksimal.

### 4. Peneliti Lanjutan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengaplikasikan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda. Persiapan materi serta pengaturan waktu yang lebih baik juga perlu diperhatikan agar penelitian mendatang dapat memberikan hasil yang lebih optimal serta mengatasi keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. 2023. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pijar/index>
- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. Al. 2023. Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1). <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.70>
- Akbar, J., Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Akhiruddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. 2021. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Peserta Didik Kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Andriani, dkk., 2023. Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Quizwhizzer dalam Pembelajaran Menganalisis Sistemika dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 102–114. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.126>
- Anggraeni, I. 2024. *Quizwhizzer, Game Edukasi Siswa*. Elementa Media Literasi. <https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

- Anwar, C. 2017. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCISOD.
- Arifin, J. 2023. Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Pancasila. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 6(1).  
<https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.460>
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Auvisena, dkk., 2024. *Model-Model Pembelajaran di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Banani, U. A., & Aman, A. 2022. The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3).  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- Barnabas, A. R., Setiadi, S., & Rohimah, L. 2024. Pengembangan Video Animasi Fi ' Il Mu ' Tal Tsulasi Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32169>
- Batubara, H. H. 2020. Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Capel, S. A., Leask, M., & Younie, S. 2016. *Learning to Teach in the Secondary School: A Companion to School Experience*. London: Routledge.
- Chusni, M. dkk., 2021. *Strategi Belajar Inovatif*. Yogyakarta: Pradina Pustaka.
- Collins, A., & Richard Halverson. 2018. *Rethinking Education In The Age Of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America*. Teachers New York: College Press.
- Darmadi, H. 2018. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran: Inovasi Tiada Henti untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Bogor: Guepedia.
- Destini, F., & Khairani, F. 2022. Pengaruh Model Talking Stick dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*, 2(1).  
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i4.40859>

- Dwiyanti, N., Azzahra, A. F., Wahyuni, I., & Sulistiyorini, F. 2023. Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas ii pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sd negeri spondol wetan 05. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10252708>
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. 2016. Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. 2024. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1),  
<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/11844#!>
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fatmawati, Wulandari, A., Putri, S. D., Marhamah, A. H., & Yusrizal. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 5(3), <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.24757>
- Habibi, R. K., & Kusdarini, E. 2020. Civic Education Teacher Efforts to Improve Learning Through the Internet Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 422.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.100>
- Haluti, F, dkk., 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hamdayama, J. 2022. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidah, N. A., & Anggraeni, I. 2024. *Educandy dan Quizwhizzer, Game Edukasi Berbasis Website*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Heldawati, Nurwahidin, M., & Yulianti, D. 2022. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pelatihan Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(12).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v1i12.3794>

- Heryana, N. M., 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. 2023. Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Julhadi & Kholik, N. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Krathwohl, D. R. 2010. A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4). <https://doi.org/10.1207/s15430421tip4104>
- Kumala, F. N., Safitri, I., Triwahyudianto, Yasa, A. D., & Salimi, M. 2024. HOTS-Based e-evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10725#!>
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. 2024. Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Lestari, A., & Sulistyowati, I. 2025. Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V SD Raden Fatah Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23595>
- Lubis, M. A. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Luthfi, R., & Nurmatin, S. 2023. *Landasan Belajar dan Mengajar*. Jawa Barat: CV. Pustaka Turats Press.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Mahmudah, N., Purnami, A. S., & Bukhori, S. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), [https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_ppg\\_ust/article/view/2279](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2279)
- Makmur, E. 2023. *Integrasi Model DL-CTL untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. Pekalongan: Penerbit NEM.

- Margaretha, L. 2020. Teori- teori Belajar untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(1), <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/ecrp/article/view/1074>
- Miftah, M. 2022. *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Semarang: Feniks Muda Sejahtera.
- Mufidah, B. L. 2022. Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IAI Tribakti Prosiding Dan Seminar Nasional*, 1(1), 275–283. <https://prosiding.iai-tribakti.ac.id/index.php/psnp/article/view/44>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh metode peer teaching terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Mugiyatmi, M. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Kota Metro: Hamim Group.
- Musyawir, Ansori, S., dkk., 2022. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. 2021. The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Nur, R. A. P., Truvad, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. 2023. Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4). <https://adshr.org/index.php/vo/article/view/54>
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhanifah, A., & Dewi, R. P. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada Peserta Didik Kelas III SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1082. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3545>

- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Owon, R. A. S., dkk., 2024. *Pengantar Ilmu Pendidikan Teori dan Inovasi Peningkatan SDM*. Bandung: Penerbit Widina.
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. 2022. Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(2),  
<https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Pertiwi, R. E., Zen, Z., Darmansyah, & Amilia, W. 2023. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Pramana, I. dkk., 2020. *Adaptasi di Masa Pandemi: Kajian Multidisipliner*. Badung: Nilacakra.
- Priyanto, D. 2021. *Teams Games Tournaments: Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Rahayu, A. S. 2024. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn) (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahman, U., Adelia, D., & Muslimah, U. 2024. *Penerapan Teori-Teori Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Rahmaniati, R. 2024. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rohmawati, A. D., Widiyatmoko, W., & Muyassaroh, S. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Problem Based Learning ( PBL ) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2),  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.31523>
- Rasheed, A. H., Weber, C., & Fathi, M. 2023. Context based learning: a survey of contextual indicators for personalized and adaptive learning recommendations – a pedagogical and technical perspective. *Frontiers in Education*, 8(1210968), 1–22.  
<https://doi.org/10.3389/educ.2023.1210968>
- Rosyid, M. Z. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.

- Rozi, F., & Anissuhada', A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Cara Berfikir Siswi. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 14–31.  
<https://doi.org/10.36088/palapa.v10i1.1641>
- Rukmana, N. S., Hartono, Y., & Endrawati, I. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar*. 3(1),  
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5744>
- Rusman. 2016. *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rustan, E. 2023. *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Selat Media.
- Ryan Effendi, dkk., 2024. *Pendidikan Pancasila*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Sadiman, A. 2021. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safitri, M. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Pada Peserta Didik Kelas VA SDN Gambut 1. *Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan*.
- Saniah, Lilis, S., & Heni, P. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi>
- Sanjaya, W. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. 2020. Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(4),  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>

- Sinaga, R., Sitohang, R. R., & Lumbanraja, B. 2023. Pengaruh Pemberian Reward Dan Reinforcement Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 176.  
<https://doi.org/10.24114/js.v7i2.37612>
- Sinambela, P. dkk., 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Singerin, S. 2024. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum Merdeka*. Pasaman: Cv. Azka Pustaka.
- Slavin, R. E. 2008. *Education for All by 2005: Will We Make It?*. Paris: UNESCO.
- Slavin, R. E. 2016. *Cooperative Learning: Student Teams*. NEA Professional Library, Washington: National Education Association.
- Smitha. 2012. *Inquiry Training Model and Guided Discovery Learning For Fostering Critical Thinking and Scientific Attitude*. United States: Lulu.com.
- Suardi, M. 2018. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugeng, B. 2024. *Pembelajaran Abad 21 Contoh Rancangan & Penerapan Problem-Based Learning di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, Ed.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, Ed.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, Ed.
- Sumantri, M. S. 2022. *Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Sumarna, C., & Gunawan, H. 2022. Foundations of Constructivism Philosophy in Classroom Learning. *International Journal of Science and Society*, 4(3).  
<https://doi.org/10.54783/ijssoc.v4i3.499>
- Suryani, L., dkk., 2023. *Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.

- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Sutrisno, S., Sunarto, S., & Jumadi, J. 2023. Global citizenship education in the perspective of strengthening Pancasila student profiles. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2).  
<https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.63983>
- Syam, S., dkk., 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. 2023. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Takaya, K. 2013. *Jerome Bruner: Developing a Sense of the Possible*. Tokyo: Springer.
- Trilling, B., & Fadel, C. 2012. *Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills Learning for Life in Our Times*. United States: John Wiley & Sons.
- Tumbel, F. M., & Kawuwung, F. R. 2023. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Selat Media.
- Ula, N. S., & Prayogo. 2024. Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi Dengan Platform QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1,
- Uno, H. B. 2023. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafara, P. C. 2023. Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10),  
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/index>
- Wahyudi, A., Pahan, B. P., & Sulistyowati, R. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Kooperatif Picture and Picture : Suatu Studi di SDN 5 Menteng. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2),  
<https://ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati/article/view/228>
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4),  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>

- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. 2021. Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 20(9), <https://doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>
- Wasitohadi, & Rahayu, T. S. 2024. *Model Peningkatan Mutu SD di Indonesia*. Salatiga: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), <https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i1.59520>
- Widyastuti, A. 2024. *Inovasi Pembelajaran: Model, Metode, dan Media Inovatif di Era Society 5.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Winarno. 2023. *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review ). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yaumi, M. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media.
- Yudhiarti, N. P., Zalafi, Z., Nubiasyanti, W. S., Abubakar, R., & Hidayat, D. A. J. 2023. *Psikologi Pendidikan*. Pasaman: Cv. Azka Pustaka.
- Zhang, L., & Ma, Y. 2023. A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14(1202728), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. 2024. Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. 2021. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>
- Zulqarnain, Al-Faruq, M. S. S., & Sukatin. 2022. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.