



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SD

¹Amanda Deliya Putri, ²Mustamiroh, ³Iksam, ⁴Tri Wahyuningsih

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

¹amandadeliaa123@gmail.com, ²mustamiroh@fkip.unmul.ac.id, ³iksam200861@gmail.com,

⁴tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 007 Samarinda Ulu khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran yang belum berorientasi agar dapat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Kelas Kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2023/2024. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A dan IV C SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Pada penelitian ini terdapat kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen dengan jumlah sampel seluruhnya sebanyak 50 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tes, dan dokumentasi. Sehingga, instrumen penelitiannya terdiri dari lembar *pretest* dan *posttest*, serta pedoman dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney* karena hasil penelitian yang didapatkan tidak berdistribusi normal dan bersifat homogen. Hasil penelitian dari pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney*, menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 50 sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney*, jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, karena nilai *Asymp.Sig. (2tailed)* yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Kelas Kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Gotong Royong.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 007 Samarinda Ulu, especially in the subject of Pancasila Education. This is caused by the use of models in learning activities that are not yet oriented so that students can be more active in the learning process. The aim of this study is to determine the effect of the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournament (TGT) Type Based on Question Card Media on the Learning Outcomes of Pancasila Education on Mutual Cooperation Material for Class IV of SDN 007 Samarinda Ulu in the 2023/2024 Academic Year. The type of experimental research used is Quasi Experimental with a research design of Nonequivalent Control Group Design. The population used in this study were all students of grades IV A and IV C of SD Negeri 007 Samarinda Ulu. In this study, there was a control class that used a direct learning model and an experimental class with a total sample of 50 people. Data collection techniques used in this study consisted of tests and documentation. Thus, the research instruments consisted of pretest and posttest sheets, as well as documentation

guidelines. Meanwhile, the data analysis techniques used in this study are normality test, homogeneity test, and hypothesis test using Mann-Whitney test because the research results obtained are not normally distributed and homogeneous. The results of the research from hypothesis testing using Mann-Whitney test, show that the Asymp.Sig. (2-tailed) value of the experimental class and the control class with a sample size of 50 is 0.000. Based on the basis of the Mann-Whitney test decision making, if the Asymp.Sig. (2-tailed) value ≤ 0.05 then H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, because the Asymp.Sig. (2-tailed) value obtained is smaller than 0.05, it can be concluded that there is an influence of the Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) Type Based on Question Card Media on the Learning Outcomes of Pancasila Education on Mutual Cooperation Material for Class IV SDN 007 Samarinda Ulu in the 2023/2024 Academic Year.

Keywords: Teams Games Tournament Model, Pancasila Education Learning Outcomes, Mutual Cooperation.

PENDAHULUAN

Peranan pendidikan sangatlah penting bagi seluruh bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional:

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

Pendidikan dianggap sebagai sesuatu yang diperoleh seseorang melalui proses yang panjang dan berlangsung seumur hidup (Khofifah dkk., 2023). Proses ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga bertujuan membentuk individu secara menyeluruh. Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan individu yang utuh dan serasi, baik dalam dirinya maupun dalam lingkungan secara menyeluruh (Husni dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan berperan penting tidak hanya dalam pembentukan kapasitas intelektual, tetapi juga dalam membentuk kepribadian dan karakter seseorang. Pendidikan memberikan kontribusi terhadap kemajuan suatu bangsa dan membangun karakter bangsa (Afifah dkk., 2023). Peran pendidikan dalam membangun masyarakat yang demokratis, terbuka, damai, dan cerdas sangat dipengaruhi oleh pendidikan itu sendiri (Mufidah & Tirtoni, 2023). Dalam mewujudkan peran strategis tersebut, pendidikan harus dikelola secara bermutu dan berkesinambungan.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan, salah satunya yaitu dengan meningkatkan kualitas guru (Asrifah dkk., 2020). Guru sebagai pendidik diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, ketepatan memilih model dan

metode serta pemilihan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan (Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021). Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran saat ini yaitu siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena pola pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif (Kusumawati, 2019). Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan materi yang diajarkan, model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan teknologi dan perkembangan zaman (Sarnoto dkk., 2023). Terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran (Komariyah dkk., 2018). Ada banyak faktor yang diperoleh siswa. Keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis, sedangkan faktor dari luar diri peserta didik meliputi lingkungan sekitar, guru, faktor social, metode pembelajaran, dll (Asrifah dkk., 2020).

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi metode pembelajaran, tetapi juga keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang secara aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas mereka tidak hanya akan mencapai komponen kognitif pembelajaran, tetapi juga komponen emosional dan juga sosial (Mufidah & Tirtoni, 2023). Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model pembelajaran yang dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai (Harahap, 2018).

Sebuah model pembelajaran diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efisien dan efektif (Putri dkk., 2023). Model pembelajaran adalah rancangan yang digunakan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah

dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas (Octavia, 2020:13). Model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa secara tidak langsung yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan sistem kuis dan skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara dengan mereka (Sulistio & Haryanti, 2022:38). Model pembelajaran TGT dapat mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, menghargai perbedaan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari, meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa, serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik (Sulhiyati, 2019).

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas, diharapkan dapat menghilangkan persepsi siswa terhadap pelajaran yang membosankan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Purwandari dalam Sukasih, 2018). Pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, mengandung unsur permainan, memberi kesempatan untuk berpikir, terlibat aktif dalam kelompok, mendapat penghargaan dan membuat siswa saling bekerja sama dalam kerja tim (Ulya & Samsuri, 2023). Pentingnya penggunaan model TGT karena memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan aktif, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga mampu berkontribusi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah (Nur'aeni & Hasanudin, 2023).

Keunggulan lain dari model pembelajaran TGT yaitu dapat menolong siswa menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran menjadi aktif, termotivasi, serta melatih siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain (Solihah dalam Qiptiah, 2023). Dalam penerapan model pembelajaran tentu harus didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Husniyatus, 2017: 63).

Media dapat berupa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, emosi, perasaan, perhatian dan keinginan siswa dengan tujuan dapat mendorong proses belajar (Kusumawati, 2019). Dalam

penelitian ini menggunakan media *Question Card* (Kartu Pertanyaan) karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih santai dan meningkatkan keterlibatan belajar mereka, tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar (Gunarta, 2019:114). Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan siswa lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru karena tidak memakai alat peraga/media pada saat pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menggunakan media sangat efektif karena dapat lebih memperkuat pemahaman siswa sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar (Safrizal, 2016). Dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku seseorang pada kehidupan sehari-hari (Ibda dalam Nurgiansah, 2021). Pengukuran sikap dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model TGT berbasis *Question Card* dapat dilakukan melalui berbagai aspek proses pembelajaran, bukan hanya dari jawaban kognitif siswa. Sikap siswa dapat diamati selama kerja tim, terutama saat mereka menunjukkan kerjasama, menghargai pendapat teman, dan bersikap toleran dalam diskusi kelompok. Pendidikan Pancasila perlu diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar agar mereka memahami pentingnya moral, sikap, dan tingkah laku yang menunjukkan dirinya sebagai masyarakat Indonesia, nilai-nilai, hak-hak mereka, dan agar setiap warga negara memiliki tujuan dan pemahaman yang sama tentang identitas negara mereka (Harahap, 2018). Pendidikan Pancasila di Indonesia mengajarkan nilai-nilai moral agar tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dapat membentuk watak peserta didik yang berakhlak serta memiliki pengetahuan yang tinggi (Iskandar, 2017). Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Ishaq, 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar karena mengajarkan perilaku, budi pekerti, dan kedisiplinan siswa agar sesuai dengan adat, norma, serta aturan yang berlaku, oleh karena itu dibutuhkan proses aplikasi dan penerapan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mufidah & Tirtoni, 2023). Dalam membangun pengalaman pembelajaran yang efektif, model pembelajaran menjadi fokus utama untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai Pancasila (Sukasih, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi bersama guru wali kelas IV SDN 007 Samarinda

Ulu yang dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan observasi di sekolah yaitu, pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila model pembelajaran yang sering digunakan kurang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dimana guru menjelaskan materi dan siswa hanya menyimak kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal latihan, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya variasi pada penggunaan model pembelajaran di kelas juga menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang menyenangkan. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelumnya juga belum pernah digunakan di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga model ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini tidak berdiri sendiri melainkan juga berlandaskan atas adanya hasil penelitian terdahulu atau adanya hasil penelitian yang relevan terkait penelitian yang serupa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Widiani, dkk pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Siswa” yang mana pada penelitiannya terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn Kelas II SD Gugus Mas Ubud. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dan sikap sosial siswa pada mata pelajaran PKn. Dalam penelitian ini, pembelajaran menggunakan model TGT berbasis *Question Card* hanya mengukur aspek pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tanpa mencakup aspek afektif. Hal ini menjadi salah satu keterbatasan penelitian, mengingat tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah penanaman nilai dan sikap.

Berdasarkan uraian diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif tepatnya penelitian *Quasi Experimental Design*, yaitu

penelitian eksperimen dengan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2022:120). Pemilihan metode penelitian ini dikarenakan kelas yang akan dijadikan objek dalam penelitian tidak memungkinkan untuk dilakukan pengontrolan secara ketat. Maka dari itu, penelitian dilakukan secara kondisional dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi validitas hasil penelitian.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, tetapi kelompok kontrol maupun kelompok eksperimennya tidak dipilih secara random. Dua kelompok tersebut diberikan pretest terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan pemberian tindakan atau perlakuan pada kelas eksperimen, dan diakhiri dengan posttest. Rancangan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 : *Pre-test* kelas eksperimen

O_2 : *Post-test* kelas eksperimen

O_3 : *Pre-test* kelas kontrol

O_4 : *Post-test* kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan model

Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis media *Question Card* Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2023/2024 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Samarinda Ulu Jl. Piano No.2, Dadi Mulya, Kec Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 93 siswa di SDN 007 Samarinda Ulu tahun pelajaran 2023/2024 pada semester genap. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Simple Random Sampling, yaitu memilih secara acak diantara empat kelas menggunakan sistem undian dengan memberi nomor pada kelas kemudian peneliti mengambil nomor undian tersebut secara acak. Sehingga setiap anggota dalam populasi memiliki probabilitas yang setara untuk dipilih sebagai anggota sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu kelas IV A yang berjumlah 24 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 26 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa

yang berupa soal-soal yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan maupun sesudah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan berupa tes awal (*pre-test*) yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah diberi perlakuan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama penelitian. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa, dan daftar nilai hasil belajar siswa yang ada di sekolah. Selain itu teknik ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran siswa pada saat penelitian berlangsung yang bertujuan sebagai data pelengkap dan bukti bahwa kegiatan benar-benar dilaksanakan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes yang digunakan sebagai penilaian berupa soal atau pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 2 jenis tes yaitu tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada peserta didik di awal proses pembelajaran sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan di akhir proses pembelajaran sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament*. Tes awal dan akhir berupa lembar tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal dengan empat pilihan jawaban, jawaban yang benar diberi bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberikan bobot 0 (nol).

Uji instrumen dilakukan untuk melihat apakah soal yang digunakan layak atau tidak untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Uji instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

1. Uji Validitas

Instrumen dinyatakan valid jika alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2022:193). Adapun untuk mengukur uji validitas tes dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

(Sumber: Sugiyono, 2011:168)

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi
- N = banyaknya sampel
- X = jumlah skor untuk tiap butir soal
- Y = jumlah skor total
- X^2 = jumlah kuadrat tiap butir soal

Y^2 = jumlah kuadrat skor total

XY = jumlah perkalian antara X dan Y

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy}/r_{hitung} > r_{tabel}$. R_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *product moment* dan dengan menggunakan formula *guilford* yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$.

2. Uji Realibilitas

Hasil penelitian dikatakan reliabel, jika terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2022:193). Untuk menghitung reliabilitas tes pilihan ganda digunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \partial_b^2}{\partial_t^2} \right]$$

(Sumber: Arikunto, 2018)

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

k = jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \partial_b^2$ = jumlah varian butir

∂_t^2 = varian skor total

Kriteria koefisien korelasi realibitas tes:

$0.80 < r_{11} \leq 1.00$ = sangat tinggi

$0.60 < r_{11} \leq 0.80$ = tinggi

$0.40 < r_{11} \leq 0.60$ = sedang

$0.20 < r_{11} \leq 0.40$ = rendah

$0.00 < r_{11} \leq 0.20$ = sangat rendah

Kriteria yang dipakai jika reliabilitas angket dan soal tes pada kategori tinggi.

3. Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran merupakan perhitungan proporsi antara peserta didik yang dapat menjawab benar suatu butir soal dengan jumlah seluruh peserta tes. Bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Untuk menganalisis taraf kesukaran soal uraian maka digunakan rumus:

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

(Sumber: Arikunto, 2018:210)

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Jx = Jumlah siswa peserta teks

Hasil penelitian indeks kesukaran soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

$0.00-0.30$ = Terlalu Sukar

$0.30-0.70$ = Cukup

$0.70-1.00$ = Mudah

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda soal, terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor tertinggi sebagai kelompok atas dan 50% skor terendah sebagai kelompok bawah (Arikunto,

2018:223). Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Sumber: Arikunto, 2018:223)

Keterangan:

- D = Daya pembeda soal atau indeks diskriminasi
 B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar
 B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar
 J_A = Banyaknya peserta kelompok atas
 J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
 P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Hasil penelitian indeks daya pembeda soal diklasifikasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 0.0-0.19 = Sangat Tidak Baik
 0.20-0.39 = Cukup
 0.40-0.69 = Baik
 0.70-1.00 = Baik Sekali

Data penelitian yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis agar dapat dipahami bukan hanya oleh peneliti, tetapi juga oleh orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian. Maka, data yang diperoleh harus diuraikan melalui analisis data. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Statistik parametrik tidak dapat digunakan, jika suatu data tidak normal, untuk itu perlu digunakan statistik nonparametrik (Sugiyono dalam Quraisy, 2020).

Metode *Shapiro-wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Uji ini merupakan uji pertama yang mampu mendeteksi kenormalan data berdasarkan *skewness* dan *kurtosis* atau keduanya. Berikut perumusan statistik uji *Shapiro-Wilk* (Razali, N.M & Wah, Y.B dalam Quraisy, 2020) sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i)^2 \right]$$

Keterangan Rumus *Shapiro-Wilk*:

- D = Berdasarkan rumus di bawah
 a_1 = Coefficient test Shapiro-Wilk

- X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data
 X_i = Angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

- X_i = Angka ke i pada data yang akan diuji
 $\bar{X}$ = Rata-rata data

Dapat juga dilakukan transformasi dalam nilai z untuk dapat dihitung luasan kurva normal. Signifikansi uji kemudian ditentukan berdasarkan nilai kritis dari kurva normal tersebut. Berikut adalah transformasi yang digunakan:

$$G = b_n + C_n + I_n \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

- G = Identik dengan nilai Z distribusi normal
 T_3 = Berdasarkan rumus di atas
 b_n, C_n, d_n, I_n = Konversi Statistik *Shapiro-Wilk* Pendekatan Distribusi Normal

Signifikansi dibandingkan dengan tabel *Shapiro-Wilk*. Signifikansi uji nilai T_3 dibandingkan dengan nilai tabel *Shapiro-Wilk*, untuk dilihat posisi nilai probabilitasnya (p). Maka bisa disimpulkan:

- Jika nilai $p > 0.05\%$, maka H_0 diterima; H_a ditolak.
 - Jika nilai $p < 0.05\%$, maka H_0 ditolak; H_a diterima.
2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levence* pada *software SPSS*. Data dikatakan homogen apabila harga *Sig* pada *output Levence Statistic* lebih besar daripada nilai *alpha* yang ditentukan yaitu 5% atau 0,05.

3. Uji Hipotesis

Analisis akhir setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada tes hasil belajar (*posttest*) adalah menguji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Mann-Whitney* sebagai uji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis menggunakan Uji *Mann-Whitney* dapat dilakukan apabila data tidak terdistribusi normal (Suyanto dan Gio, 2017). digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dua sampel. Uji *Mann-Whitney* merupakan alternatif dari uji t yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi atau kelompok data yang independen.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Mann-Whitney* dilihat dari nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*.

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- H_a ditolak jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 007 Samarinda Ulu dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang. Sampel ini terbagi atas dua kelas IV A sebanyak 24 orang dan kelas IV C sebanyak 26 orang. Data utama yang digunakan sebagai bahan penelitian di sekolah ini diambil dari hasil pretest dan posttest. Pretest dan posttest yang diberikan menggunakan materi muatan Pendidikan Pancasila, yaitu Gotong Royong. Sebelum pretest dan posttest ini diberikan, peneliti telah menguji validitas dan reliabilitas soal terlebih dahulu pada tanggal 2 April 2024 di SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 10 butir soal dengan bentuk soal pilihan ganda yang tidak memenuhi syarat, dan terdapat 20 soal yang memenuhi syarat. Sehingga, soal pilihan ganda yang awalnya berjumlah 30 butir menjadi 20 butir. Pada uji reliabilitas, nilai *Alpha Cronbach* pada soal pilihan ganda menyentuh angka 0,787 yang menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen tes soal pilihan ganda tersebut memiliki kriteria tinggi.

Selain melakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti juga melakukan uji taraf kesukaran dan daya pembeda soal. Pada uji taraf kesukaran butir soal pilihan ganda, terdapat 15 butir soal yang termasuk ke dalam kategori mudah, dan 15 soal lainnya masuk dalam kategori cukup. Sementara itu, hasil uji daya pembeda butir soal pilihan ganda menyatakan bahwa terdapat 10 butir soal berkategori baik, dan 20 butir soal berkategori cukup.

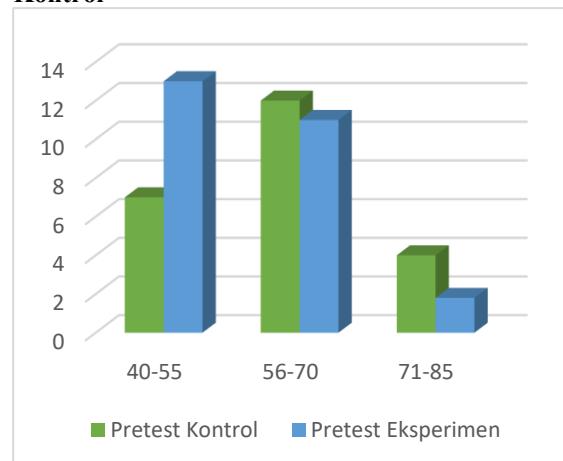
Setelah melakukan uji instrumen, peneliti melanjutkan penelitian dengan memberikan pretest pada tanggal 29 April 2024 di SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Dari pretest tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas IV A adalah 63, sedangkan rata-rata nilai kelas IV C adalah 60. Karena nilai rata-rata yang didapatkan tidak memiliki perbedaan yang signifikan, maka peneliti dapat menggunakan dua kelas tersebut sebagai kelas penelitian. Melihat nilai rata-rata kelas IV C yang lebih rendah, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Pemberian perlakuan berupa penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan berbasis media *Question Card* dilakukan pada kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model konvensional atau model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru kelas ketika mengajar. Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 30 April 2024. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 6 Mei 2024.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti kembali melakukan evaluasi menggunakan posttest untuk melihat kemampuan akhir siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kegiatan *posttest* ini dilakukan pada tanggal 7 Mei 2024 untuk kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Posttest ini berisi 20 butir soal pilihan ganda.

Hasil pretest pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masih tergolong sedang. Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut.

Nilai *PreTest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Gambar 1. Grafik Nilai *PreTest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi gotong royong masih tergolong sedang. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70, yang artinya mereka masih belum dapat menjawab sebagian besar soal yang diberikan dengan tepat. Pada kelas eksperimen, banyak siswa yang mendapatkan nilai pretest pada interval 40-55 sebanyak 13 siswa, sedangkan untuk kelas kontrol sebanyak 7 siswa. Banyak siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai pada interval 56-70 adalah 11 orang, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 12 orang. Untuk interval nilai pretest 71-85 pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 2 orang, sedangkan kelas kontrol sebanyak 4 orang. Pada pretest ini, kelas kontrol lebih unggul dibandingkan dengan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kelas kontrol 62,9 dan rata-rata nilai kelas eksperimen 57,6.

Hasil *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masih tergolong sedang. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik berikut

Nilai *PostTest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Gambar 4. 2 Grafik Nilai *PostTest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Berdasarkan gambar grafik tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara nilai *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang meraih nilai di interval 71-85. Hal ini artinya, mereka dapat mengerjakan soal Pendidikan Pancasila materi gotong royong dengan lebih baik daripada sebelumnya. Dari data tersebut,

terdapat 2 siswa dari kelas eksperimen dan 10 siswa dari kelas kontrol mendapatkan nilai *posttest* pada interval 55-70. Lalu, pada interval nilai 71-85 terdapat 14 siswa dari kelas eksperimen dan 11 siswa dari kelas kontrol. Sedangkan pada interval 86- 100 terdapat 10 siswa kelas eksperimen dan 3 siswa kelas kontrol. Pada hasil *posttest* ini kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 85,5 dan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 73,7.

Sebelum melakukan uji hipotesis, data yang didapatkan harus diuji normalitasnya terlebih dahulu. Uji normalitas ini berfungsi untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*, dimana jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data terdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak terdistribusi normal

Berdasarkan hasil nilai *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		PreTest	PostTest	PreTest	PostTest
1	Rata-Rata Nilai	57.69	85.57	62.91	73.75
2	Nilai Signifikan	0.495	0.006	0.437	0.196
Kesimpulan		>0.05	>0.05	>0.05	>0.05
Keputusan		Normal	Tidak Normal	Normal	Normal

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 19)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil pretest kelas eksperimen berdistribusi normal dengan dibuktikan nilai signifikansi > 0.05 dan hasil posttest kelas eksperimen berdistribusi tidak normal dibuktikan nilai signifikansi kurang dari < 0.05 . Sedangkan untuk kelas kontrol, data hasil pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan dengan nilai signifikansi > 0.05 . Karena terdapat data yang tidak memenuhi kriteria, maka hasil uji normalitas pretest dan posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, peneliti kembali melakukan pengolahan data dengan cara menguji homogenitas hasil pretest serta posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat apakah data yang didapatkan memiliki karakteristik yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan software SPSS versi 19 for windows. Adapun hasil dari perhitungan uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil belajar Pendidikan Pancasila			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.050	1	48	.823

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 19)

Berdasarkan tabel hasil uji *homogenitas* di atas menunjukkan bahwa hasil dari *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,823. Sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai sig $> 0,05$ yaitu $0,823 > 0,05$ maka data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas bersifat homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah dibuat. Karena pada hasil penelitian ini data tidak berdistribusi normal dan bersifat homogen maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik yakni Uji *Mann Whitney*. Berdasarkan hasil nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS, didapatkanlah data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	26	24
2	Rata-Rata Nilai PostTest	85,5	73,7
3	Nilai Asymp.Sig. (2-tailed)	0,000	
Kesimpulan		H_0 diterima H_0 ditolak	
Keputusan		Terdapat pengaruh model <i>Teams Games Tournament</i> pada materi Gotong Royong terhadap hasil belajar siswa	

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa nilai Asymp.sig. (2-tailed) kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 50 sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Artinya, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada materi gotong royong terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2023/2024.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa khususnya dalam materi gotong royong di kelas IV SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 minggu di dua kelas yakni IV A sebagai kelas kontrol dan IV C sebagai kelas eksperimen. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan memberikan pretest yang telah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Pretest ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan memahami materi gotong royong. Setelah memberikan pretest, peneliti melanjutkan penelitian dengan melakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pada kelas kontrol peneliti mengambil sampel kelas IV A dengan jumlah 24 siswa. Setelah selesai dilakukan pretest pada kelas kontrol ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan, yaitu dengan metode ceramah. Proses pembelajaran ini siswa lebih pada mendengarkan materi yang disampaikan, menjawab saat diberi pertanyaan maupun bertanya saat terdapat materi yang kurang jelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol ini terlihat sudah cukup banyak siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, saat guru memberikan kesempatan bertanya ataupun berpendapat terkait materi yang diberikan masih banyak siswa yang kurang antusias bahkan siswa cenderung menjadi diam sehingga kurang adanya umpan balik dari siswa.

Pada kelas eksperimen peneliti mengambil sampel dari kelas IV C dengan siswa yang berjumlah 26 siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status sehingga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Najmi dkk., 2021). Proses pembelajaran ini diawali dengan guru melakukan apersepsi yaitu mengajukan pertanyaan “apa yang dimaksud dengan kegiatan gotong royong?” untuk memancing pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajarinya. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa tahap yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Pada tahap penyajian kelas, siswa diberikan materi gotong royong terlebih dahulu dalam bentuk

powerpoint yang ditampilkan di depan kelas, kemudian guru menyampaikan pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan dan mempersilahkan beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Pada tahap belajar dalam kelompok, guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok lalu guru memberikan lembar kerja kepada siswa. Pada tahap ini siswa lain berperan sebagai tutor sebaya dan bertanggung jawab untuk menjelaskan materi yang tidak dipahami oleh teman kelompoknya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran dan tidak sekedar menghadiri kelas, mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, permainan, dan pemecahan masalah (Teranikha dkk., 2024).

Pada tahap permainan dan turnamen, guru mempersiapkan meja turnamen dan menjelaskan aturan permainan dan turnamen menggunakan media question card. Para peserta turnamen menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan siapa yang lebih dulu mengerjakan soal dengan cara undian. Selanjutnya soal dikerjakan oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang diberikan yaitu 2 menit. Setelah waktu pengerjaan selesai, pemain membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang, siswa yang menjawab benar akan mendapatkan poin. Urutan pemain diputar searah jarum jam sampai pemain terakhir. Poin yang didapatkan masing-masing tim kemudian dihitung untuk menentukan siapa kelompok yang menjadi pemenang pada turnamen. Hal ini senada dengan pendapat yang menjelaskan bahwa TGT bertujuan untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim, sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik dan akan berdampak pada hasil belajar siswa (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Kegiatan turnamen pada model TGT ini dianggap sesuai dengan perkembangan anak yang mulai dapat bekerja bersama temannya dan mulai bisa belajar secara mandiri (Hariyani, 2019). Kegiatan turnamen juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 yang senang bermain, suka bergerak, dan bekerja dalam kelompok, sehingga mampu menumbuhkan karakteristik siswa (Fernandiana dkk., 2022).

Tahap yang terakhir adalah penghargaan kelompok, guru mengumumkan poin yang diperoleh masing-masing tim. Tim yang mendapatkan poin tertinggi adalah pemenang pada turnamen dan mendapatkan hadiah. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT siswa dapat bekerjasama, saling membantu mengembangkan potensi diri secara optimal bagi

kelompoknya, belajar memperoleh dan memahami pengetahuan serta berkompetisi dengan jujur, dan melibatkan siswa aktif sehingga apa yang dipelajari lebih bermakna dan dipahami siswa (Harahap, 2018).

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilakukan, peneliti memberikan *posttest* sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. *Posttest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan Setelah mendapatkan hasil *posttest*, peneliti melakukan analisis data yang terdiri dari tiga pengujian yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Pada uji normalitas dan uji *homogenitas* menyatakan bahwa data yang didapatkan selama penelitian bersifat tidak normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney*. Hasil penelitian pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney*, menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 50 sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji *Mann-Whitney*, jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Uji ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%, semakin kecil tingkat signifikansi p maka semakin ketat pengujiannya. Tingkat signifikansi biasanya dipilih dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi dan dipengaruhi olehnya, seperti ukuran sampel, perkiraan besarnya efek yang diuji, dan konsekuensi dari kesalahan yang dilakukan. Semakin kecil tingkat signifikansi maka semakin besar data yang diperlukan, begitu juga sebaliknya, semakin besar signifikansi maka data yang diperlukan semakin kecil. Dengan demikian, karena nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *question card* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila materi gotong royong pada siswa kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2023/2024.

Keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor yang berasal dari diri siswa antara lain sikap siswa, bakat, tingkat kecerdasan dan minat belajar siswa sedangkan faktor yang berasal dari luar siswa antara lain faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah), faktor

masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, pergaulan dan cara hidup masyarakat setempat (Parwati dkk., 2019)

Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat terlihat ketika nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan. Nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan di kelas eksperimen sebesar 85,5 dengan nilai rata-rata kemampuan awal (*pretest*) sebesar 57,6. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan oleh kelas kontrol hanya sebesar 73,7, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,9. Dari sini, dapat terlihat selisih nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan siswa di kelas eksperimen merasa nyaman belajar karena proses pembelajaran yang dilakukan berbeda dengan biasanya yang hanya dengan ceramah saja, selain itu juga diberikan kelompok dengan teman sehingga belajar lebih aktif dan komunikatif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bekerja sama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain.

Dengan model pembelajaran ini siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena siswa ingin menjadi pemenang dalam kegiatan turnamen yang mampu menjawab semua pertanyaan yang disajikan dalam media *Question Card* dan memperoleh skor terbaik untuk menjadi pemenang dan menjadi kelompok terbaik. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan, dan memberikan tantangan tersendiri bagi siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam media *Question Card*. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa media *Question Card* dapat membuat siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar siswa (Gunarta, 2019).

Penggunaan media *Question Card* sebagai alat untuk membentuk pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan merangsang pemikiran kritis dapat membantu memfasilitasi kegiatan turnamen atau permainan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament*. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, mengasah keterampilan komunikasi, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Media *question card* juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 yang senang bermain, suka bergerak, dan bekerja dalam

kelompok, sehingga media *question card* tidak hanya mendukung implementasi model pembelajaran TGT dalam kelas, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 (Fernandiana dkk., 2022). Penggunaan media *question card* sejalan dengan teori Piaget, anak usia 6-12 masuk dalam tahap operasional konkret, dengan adanya objek konkret dalam proses pembelajaran dapat melatih motorik anak (Ibda dalam Fitria & Nugrahanta, 2023)

Hasil penelitian yang didapatkan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Penerapan model yang demikian akan memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa karena siswa akan menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran sebab materi pelajaran yang diajarkan dibantu dengan media yang menarik untuk dipelajari oleh siswa (Widiani dkk., 2020).

Hasil penelitian ini terbukti sejalan dengan penelitian yang relevan yang menjelaskan tentang pengaruh model pembelajaran (*teams games tournament*) tgt ditinjau dari kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil penelitian dari pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Melalui model pembelajaran TGT siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa pada hasil belajar tematik dengan memberikan pretest dan posttest menggunakan model pembelajaran TGT (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan model *Teams Games Tournament* berbasis media *Question Card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila terutama pada materi gotong royong. Kegiatan turnamen pada model *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan berlomba-lomba untuk mendapatkan poin tertinggi pada kegiatan turnamen sehingga melibatkan siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney*, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 50 sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan Keputusan uji *Mann Whitney*, jika nilai

Asymp.Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, karena nilai Asymp.Sig. (2-tailed) yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Question Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong Kelas IV SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2023/2024. Penelitian ini menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya krusial dari segi pengetahuan dan keahlian, tetapi sangat bergantung pada pengembangan sikap yang kokoh dan berkelanjutan. Sikap-sikap seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, dan keaktifan belajar menjadi sarana internalisasi nilai Pancasila. Strategi pembelajaran efektif meliputi keteladanan guru, pembiasaan nilai dalam aktivitas sehari-hari di sekolah, serta penerapan model pembelajaran aktif seperti berbasis masalah. Dengan demikian, Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang utuh memadukan suasana akademik dan afektif secara konsisten menjadi pondasi utama dalam membentuk profil peserta didik yang berkarakter Pancasila.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pengalaman selama penelitian di SD Negeri 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2023/2024, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada peserta didik, dapat terus termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan selalu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat memahami materi yang disampaikan sehingga dapat menerapkan ilmu yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Diharapkan kepada guru, dengan dilaksanakannya penelitian penelitian ini guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan terdorong untuk menemukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Diharapkan kepada sekolah, terutama kepada kepala sekolah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan dan motivasi kepada guru di SD Negeri 007 Samarinda Ulu untuk dapat berinovasi dengan menggunakan model-model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta dapat mengikuti perkembangan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
4. Diharapkan kepada peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi dalam melakukan penelitian di bidang Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, J. N., Mustamiroh, & Kusdar. (2023). The Influence of Contextual Teaching and Learning Model on Science Learning Outcomes in Elementary School. *AIP Conference Proceedings*, 2733(1), 1269–1277. <https://doi.org/10.1063/5.0140515>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183–193. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>
- Husni, M., Sururuddin, M., Hasani, A. D., & Harti, N. B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan kondisi pada saat itu . dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan mudah dipahami anak*. 2(3), 27–35.
- Husniyatus, Z. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (A. H. Rudi (ed.)). Penerbit Kencana.
- Ishaq. (2021). *PENDIDIKAN PANCASILA* (Edisi Pert). KENCANA.
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>
- Khofifah, N., Mustamiroh, M., & Haerani, R. P. R. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Know, Want, and Learn (KWL) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2583–2592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5961>
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 186–192. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Octavia, A. S. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN* (Cetakan 1). Yogyakarta: Deepublish.
- Putri, R., Haerani, R., & Mulawarman, U. (2023). *Pernapasan Manusia Melalui Model Project*. 8(1), 28–35.
- Qiptiah, M. (2023). *PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA DAN MBKM (Merdeka INDONESIA SAAT INI*. 1–9.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan

- Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar. *Journal of Health Education Economics Science and Technology (J-HEST)*, 3(1), 7–11.
- Safrizal. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Maket Rumah Sederhana Pada Mata Pelajaran Membuat Gambar Rencana Kelas X Tgb Smk Negeri. *Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2, 248–253.
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(2), 615–628. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.828>
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Setiyawarmi (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sulhiyati, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia | FKIP UMMat*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v10i1.816>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara.
- Ulya, T. N. H., & Samsuri. (2023). Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Team Games Tournament di SMP. *AGORA: Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 12(1), 12–26.