



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

Niken Larasati^{1*}, Dayu Rika Perdana², Siti Nuraini³, Erni⁴

^{1*, 2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Email: nikenlaras237@gmail.com

Submitted: 1 Maret 2025

Accepted: 20 April 2025

Abstrak: Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang positif pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu berjumlah 87 peserta didik dan sampel berjumlah 58 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non-tes berupa observasi. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Data menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 26,483 \geq F_{tabel} = 4,21$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh yang positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara.

Kata Kunci: Belajar, Kooperatif, Media

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

Abstract: The problem of this research is the low learning outcomes of PPKn students in grade III at SD Negeri 1 Metro Utara. The purpose of the study was to determine the positive influence of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by rotating wheel media on the learning outcomes of PPKn students in elementary schools. This type of research uses quantitative research with a quasi-experimental method and a research design using a non-equivalent control group design. The population of this study was 87 students and the sample was 58 students. The sample determination used a purposive sampling technique. The data collection technique used a test in the form of a pretest and posttest and a non-test in the form of observation. The data were analyzed using simple linear regression. The data show that $F_{count} = 26.483 \geq F_{table} = 4.21$. So H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of the study are that there is a positive influence on the application of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by rotating wheel media on the learning outcomes of PPKn students in grade III at SD Negeri 1 Metro Utara.

Keywords: Learning, Cooperative, Media

PENDAHULUAN

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

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

Pendidikan yang dilakukan dengan benar akan membawa negara ke arah kemajuan, sementara pendidikan yang tidak dilakukan dengan benar hanya akan membuang waktu dan sumber daya yang tidak berguna. Oleh karena itu, sistem pendidikan negara sangat memengaruhi kemajuan atau kemunduran negara. Menurut Rozi dkk., (2019) dapat dikatakan kemajuan suatu negara bergantung pada bagaimana negara tersebut dapat menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada. Hal ini sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada masyarakat, terutama pendidik dan peserta didik. Pengembangan pendidikan dengan baik sangat penting dilakukan guna meningkatkan kualitas. Larasati dkk, (2024) menjelaskan bahwa pendidikan adalah instrumen penting guna meningkatkan kualitas SDM karena melalui pendidikan, potensi masyarakat bisa dimaksimalkan dan dikembangkan secara ideal. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas pendidikan harus terus berlangsung.

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

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

disampaikan oleh pendidik saja. Sehingga mengakibatkan pendidikan di Indonesia belum terlaksana dengan baik, namun banyak orang tua maupun pendidik mengharapkan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

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

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

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

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

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

Frailon dalam Mukhlisotin (2022) mengungkapkan hasil penelitian *International Civic and Citizenship Education Study* (ICCS) terhadap pendidikan kewarganegaraan dilakukan di Hong Kong, Indonesia, Thailand, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Hong Kong.

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

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

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

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

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

Tabel 1. Data nilai ulangan harian PPKn peserta didik kelas III

SD Negeri 1 Metro Utara

No	Kelas	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik Kelas II I	Jumlah Persentase Keseluruhan
		Tercapai dengan nilai (=70)		Tidak tercapai dengan nilai (<70)			
		Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)		
1.	IIIA	14	48,27	15	51,73	29	100 %
2.	IIIB	12	41,37	17	58,63	29	100 %
3.	IIIC	10	34,48	19	65,52	29	100 %
Jumlah		36		51		87	

Sumber: Dokumen data penelitian pendahuluan tahun 2024

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

Melihat fakta yang dipaparkan, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran PPKn di kelas karena hasil belajar peserta didik merupakan aspek penting dalam mencapai pendidikan yang baik. Peserta didik perlu mendapat dorongan dari pendidik untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar mereka. Sejalan dengan pendapat Hapit (2024) meningkatkan motivasi, pemahaman, hasil belajar dan penguasaan pengetahuan mereka, peserta didik harus memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri maupun kelompok dengan teman sekelas. Setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya, perilaku ini akan berubah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik adalah menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik minimalnya peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran tetapi masih tetap dalam pantauan dan arahan pendidik Salah satu model pembelajaran yang

efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

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

Selain itu, didukung oleh pendapat Suherman dalam Akbar dan YPUP Makassar (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berdampak pada peningkatan keterampilan sosial seperti bekerja sama dan menerima yang sangat penting untuk kelompok dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya kerja kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, yang sangat berpusat pada arahan pendidik, peluang peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dalam proses pembelajaran semakin terbatas. Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* peserta didik akan terbiasa belajar dengan semangat untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi dalam kelompok, kecepatan menjawab, ketekunan, kerjasama yang baik antar kelompok, dan untuk memperoleh hadiah dan menghindari hukuman.

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

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

dalam mengikuti proses pembelajaran. Media roda putar harus dikembangkan dan diharapkan anak untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dan membuat mereka lebih tertarik untuk bermain dengan media roda putar.

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

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

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan dengan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2017) penelitian *quasi experiment* adalah penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dengan menggunakan dua kelas objek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIIC sebagai kelas eksperimen. Subjek penelitian ini adalah 58 orang peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara.

HASIL PENELITIAN

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut diolah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar PPKn setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar pada kelas III SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025. Data hasil penelitian dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2019 menggunakan rumus *average* untuk menghitung rata-rata data sampel. Deskripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi hasil penelitian

Data	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	29	29	29	29
X	85	90	80	95
Tertinggi				
X	30	50	30	60
Terendah				
Rata-rata	57,758	71,896	58,103	74,655

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar pada kelas eksperimen mendapati nilai rata-rata 58,103 dan kelas kontrol mendapati nilai rata-rata 57,758. Setelah peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terdapat peningkatan yang lebih besar dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan. Pada kelas eksperimen mendapati nilai rata-rata 74,655 dan kelas kontrol mendapati nilai rata-rata sebesar 71,896. Kesimpulan pada deskripsi data penelitian adalah nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dibandingkan nilai rata-rata *pretest* yaitu $74,655 > 58,103$ dan pada nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol dibandingkan nilai rata-rata *pretest* yaitu $71,896 > 57,758$.

b. Data Hasil Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Pengambilan data respon peserta didik terhadap model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar pada lembar observasi yang dinilai peneliti selama pembelajaran yang berlangsung sebanyak 3 pertemuan pada kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil analisis aktivitas pembelajaran peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan	Jumlah	Rata-rata
1.	> 80	Sangat Aktif	21	80,00 - 93,67
2.	60 – 79	Aktif	8	69,00 - 78,67
3.	50 – 59	Cukup Aktif	-	-
4.	< 50	Kurang Aktif	-	-

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui aktivitas peserta didik pada pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar yang berlangsung pada tiga pertemuan pada kelas eksperimen mendapati tingkat keberhasilan dengan kategori sangat aktif dan aktif. Tingkat keberhasilan dengan kategori sangat aktif berjumlah 21 peserta didik dengan rata-rata 80,00 - 93,67 dan tingkat keberhasilan dengan kategori aktif berjumlah 8 peserta didik dengan rata-rata 69,00 - 78,67.

c. Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Kegiatan yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran adalah dengan memberikan *pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum peserta didik diberikan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar. Butir soal yang diberikan sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 4. Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

No.	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Kelas Interval	Frekuensi	Kelas Interval	Frekuensi
1.	30-39	2	30-38	2
2.	40-49	3	39-47	4
3.	50-59	8	48-56	8
4.	60-69	11	57-65	8
5.	70-79	2	66-74	1
6.	80-89	3	75-83	6
	Jumlah	29	Jumlah	29

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Pada kelas kontrol memiliki interval nilai dengan frekuensi tertinggi ada pada frekuensi 11 yang terletak pada interval nilai 60-69, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada frekuensi 2 yang terletak pada interval nilai 30-39 dan 70-79. Selanjutnya pada kelas eksperimen memiliki interval dengan frekuensi tertinggi ada pada frekuensi 8 yang terletak pada interval nilai 48-56 dan 57-65, sedangkan fekuensi terendah terdapat pada frekuensi 1 yang terletak pada interval nilai 66-74.

Tabel 5. Distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

No.	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Kelas Interval	Frekuensi	Kelas Interval	Frekuensi
1.	50-56	2	60-65	8
2.	57-63	4	66-71	3
3.	64-70	9	72-77	7
4.	71-77	3	78-83	6
5.	78-84	6	84-89	2
6.	85-91	5	90-95	3
	Jumlah	29	Jumlah	29

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Pada kelas kontrol memiliki interval nilai dengan frekuensi tertinggi ada pada frekuensi 9 terletak pada interval nilai 64-70, sedangkan frekuensi terendah ada pada frekuensi 2 terletak pada interval nilai 50-56. Selanjutnya pada kelas eksperimen memiliki interval nilai dengan frekuensi tertinggi ada pada frekuensi 8 terletak pada interval nilai 60-65, sedangkan frekuensi terendah ada pada frekuensi 2 terletak pada interval nilai 84-89.

d. Uji Normalitas

Terdapat dua data yang perlu diuji normalitas, yaitu data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat* dengan menggunakan alat bantu hitung program *Microsoft Office Excel 2019*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ ($dk = k-1$). Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh $X^2_{hitung} 9,328 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi. Selanjutnya hasil uji normalitas data *pretest* kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} 6,390 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal (lampiran 41 halaman 177). Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh $X^2_{hitung} 10,591 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} 6,041 \leq X^2_{tabel} = 11,070$ berarti data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

e. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan rumus uji-F dengan menggunakan alat bantu hitung program *Microsoft Office Excel 2019*, kaidah Keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen. Taraf signifikan yang ditetapkan adalah 0,05. Hasil perhitungan didapat F_{hitung} untuk *pretest* $F_{hitung} 1,095 < F_{tabel} 1,87$. Berdasarkan perbandingan nilai F tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varians yang homogen.

f. Uji Normal Gain (N-Gain)

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus *N-Gain* dengan menggunakan alat bantu hitung program *Microsoft Office Excel 2019*.

Tabel 6. Klasifikasi nilai *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	<i>N-Gain Score</i>
1.	Tinggi	1	
2.	Sedang	24	0,40
3.	Rendah	4	

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Tabel 7. Klasifikasi nilai *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas kontrol

No	Kategori	Frekuensi	<i>N-Gain Score</i>
1.	Tinggi	-	
2.	Sedang	18	0,33
3.	Rendah	11	

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,40 artinya

pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar termasuk ke dalam klasifikasi *N-Gain* sedang. Sedangkan nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 0,33 artinya pembelajaran dengan menggunakan model *direct learning* termasuk ke dalam klasifikasi *N-Gain* sedang.

g. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana dengan alat bantu hitung program *Microsoft Office Excel* 2019. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $F_{hitung} = 26,483$ dengan taraf $n = 29$ untuk taraf 5% atau 0,05 maka yang didapat yaitu $F_{tabel} = 4,21$. Data menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 26,483 \geq F_{tabel} = 4,21$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn peserta didik.

PEMBAHASAN

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025. Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar pada pembelajaran kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol menggunakan perlakuan dengan model *direct learning* (pembelajaran langsung), sedangkan pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar.

Pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar di kelas eksperimen peserta didik menjadi lebih mudah dalam menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik pada tiap pertemuan dikarenakan peserta didik terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan, bekerjasama dengan kelompok, dan menyelesaikan soal-soal kelompok pada media yang disediakan pendidik. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Paling dkk., (2023) bahwa peserta didik harus melibatkan aktivitas mental yang terjadi pada setiap orang sebagai bagian dari interaksi yang melibatkan lingkungan sehingga memperoleh perubahan yang dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perilaku *relative*.

Adapun hasil analisis yang diperoleh peneliti yaitu terdapat perbedaan tingkat hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Utara yang dapat dilihat dari perolehan persentase hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar, hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget dalam Alamsah dkk., (2023) yang menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol yang menggunakan perlakuan dengan model *direct learning* dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar, dapat dilihat pada pemerolehan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dan *N-Gain* kelas kontrol. Kedua kelas

tersebut memiliki peningkatan hasil belajar, namun hasil belajar lebih tinggi kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar. Artinya rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan *direct learning*, hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Fiqhi dkk., (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan *model direct learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana diperoleh $F_{hitung} = 26,483$ dengan taraf $n = 29$ untuk taraf 5% atau 0,05 maka yang didapat yaitu $F_{tabel} = 4,21$. Data menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 26,483 \geq F_{tabel} = 4,21$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima serta berdasarkan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini juga dilihat dari hasil nilai *posttest* peserta didik lebih besar dari nilai *pretest* peserta didik pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Syafruddin, M., dan YPUP Makassar, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 05(1), 52–58.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., dan Nurdianti, R. R. S. 2023. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229.
- Apriliani, M. A., Nurhasanah, N., dan Maksum, A. 2022. Hubungan Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Kecamatan Bekasi Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 214–227.
- Aritonang, I. B., Martin, R., dan Akbar, W. 2021. Peran Model Pembelajaran Blanded Learning Dalam Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas V UPTD SPF SDN Teluk Rumbia. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–14.
- Astuti, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu* (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyidin Tembilahan).
- Azhari, U. L., dan Kurniady, D. A. 2017. Manajemen Pembiayaan Pendidikan, Fasilitas Pembelajaran, Dan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(2).
- Badriyah. 2015. Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36.
- Buhari, B. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa

- Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68.
- Fadil, K. 2023. Peran Guru Dalam Penanaman Sikap Anti Bullying Verbal Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 123–133.
- Fiqhi, I. A., Mesterjon, M., & Susanto, E. (2023). PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Computer and Informatics Education Review*, 4(01), 1-6.
- HAPIT, P. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.*, 3(1), 19–27.
- Hasanah, N. 2015. Dampak Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Salatiga. *Inferensi*, 9(2), 445.
- Irwan, I., dan Hasnawi, H. 2021. Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245.
- Larasati, N., Apriliana, S. M. A., Sapitri, I. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). PENERAPAN MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 309-318.
- Meilandari, A., Loliyana, L., Perdana, D. R., dan Surahman, M. 2023. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Logis terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1441–1450.
- Mukhlisotin, F. A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 214.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.
- Nadiroh, N., Zulfa, V., dan Yuliani, S. 2021. Learning transformation of the 21st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 802(1).
- Pada, T., Pelajaran, M., Di, I. P. A., dan Dasar, S. 2021. *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar 1*, 2). 104–111.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., dan Hilir, A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran PT. Mifandi mandiri digital*.
- Perdana, D. R., dan Mujiati, I. 2022. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 51–58.
- Prahesti, S. I., dan Fauziah, S. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512.

- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., dan Roysa, M. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283–296.
- Rozi, F., Marpaung, J. B., dan Erwianti, A. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar PPKn melalui Pembelajaran Kooperatif STAD. *Prosiding ...*, 1–7.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RdanD* (p. 329). Alfabeta, Bandung.
- Tiara Febriani Harahap, dan Zainal Efendi Hsb. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301.
- Yahya, A., dan Bakri, N. W. 2019. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90.