

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*(TGT)BERBANTUAN MEDIA PAPAN SAKU TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA DI KELAS IV UPT SDN 060972 MEDAN TUNTUNGAN T.P 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ASSISTED BY POCKET BOARD MEDIA ON CIVICS LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE STUDENTS AT UPT SDN 060972 MEDAN TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026***

**Sonia Br Sipayung<sup>1</sup>, Tina Seba Cornelia Sitompul<sup>2</sup>, Rupina Magdalena Br Tarigan<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality. Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan

[soniasipayungnia@gmail.com](mailto:soniasipayungnia@gmail.com), [domtinasisitompul@gmail.com](mailto:domtinasisitompul@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang menerapkan desain *pretest–posttest control group design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 55 orang, dengan kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar berbentuk soal uraian. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 81,76, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 63,95. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), Media Papan Saku, Hasil Belajar.

## ABSTRACT

*This study aimed to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by pocket board media on the Civics (PPKn) learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 060972 Medan Tuntungan during the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The population of this study consisted of all fourth-grade students, totaling 55 students. The sample included Class IV-A as the control group and Class IV-B as the experimental group. The sampling technique used was saturated sampling, in which all members of the population were selected as research participants. Data were collected using a learning achievement test in the form of essay questions. The data were analyzed through normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing using an independent sample t-test. The results showed that the average learning outcome score of students in the experimental group was 81.76, while the average score of students in the control group was 63.95. The hypothesis test results indicated that the t-count value was greater than the t-table value at a significance level of 0.05, resulting in the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_1$ . Therefore, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by pocket board media has a significant effect on the Civics learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 060972 Medan Tuntungan.*

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), Pocket Board Media, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta mengembangkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara sejak tingkat sekolah dasar. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran PPKn perlu dirancang secara efektif dengan melibatkan aktivitas belajar yang mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa.

Namun, pelaksanaan pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PPKn, khususnya konsep-konsep yang bersifat abstrak. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional dengan dominasi

peran guru, sementara keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dan belum optimalnya pencapaian hasil belajar.

Pembelajaran yang efektif pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Hamalik (2019) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman, sehingga pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan terlibat secara langsung. Sejalan dengan hal tersebut, Uno dan Mohamad (2021) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn adalah menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi, kerja sama, dan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang dapat digunakan karena menggabungkan kerja sama kelompok dengan kegiatan permainan akademik. Slavin (2015) menjelaskan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, tanggung jawab individu, serta hasil belajar melalui interaksi positif antaranggota kelompok.

Penerapan model TGT pada siswa sekolah dasar akan lebih optimal apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan saku. Media pembelajaran berperan dalam membantu menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran (Arsyad, 2021). Penggunaan media papan saku dalam model TGT diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penelitian untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan

saku terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* dan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 060972 Medan Tuntungan pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab tanpa penggunaan media papan saku. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar berbentuk soal esai yang telah melalui tahap uji validitas.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Data penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data memenuhi persyaratan analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-*t* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data Pretest

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Nilai rata-rata tes awal (pretest) kelas kontrol (IV A) = 54,80
2. Nilai rata-rata tes awal (pretest) kelas eksperimen (IV B) = 55,50

Perbedaan rata-rata kedua kelas relatif kecil, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berada  $\alpha = 0,05$  pada kategori yang hampir sama. Untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal, dilakukan uji *t* terhadap nilai tes awal (uji kesamaan dua rata-rata). Hasil pengujian menunjukkan bahwa *t* hitung < *t* tabel pada taraf

signifikansi  $\alpha=0,05$ , sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelas IV A dan kelas IV B. Dengan demikian, kedua kelas dinyatakan setara sebelum perlakuan diberikan. uji hipotesis menggunakan uji t (independent sample t-test) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

## 2. Deskripsi Data Posttest

Setelah perlakuan diberikan, siswa mengikuti tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar akhir. Hasil analisis data posttest pada tabel di bawah ini:

| Kelas      | Nilai Rata-Rata | Varians | Jumlah |
|------------|-----------------|---------|--------|
| Eksperimen | 81,77           | 43,18   | 25     |
| Kontrol    | 70,90           | 78,51   | 30     |

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 17,81 poin. Selain itu, nilai varians pada kelas kontrol lebih besar daripada kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa penyebaran hasil belajar siswa pada kelas kontrol lebih beragam dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku memberikan pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok, kompetisi akademik yang menyenangkan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media papan saku juga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis. Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

1. Pada kelas eksperimen (IV B), nilai L hitung pre-test sebesar 0,1130 dan post-test sebesar 0,1194, sedangkan Ltabel sebesar 0,170.
2. Pada kelas kontrol (IV A), nilai L hitung pre-test sebesar 0,1217 dan post-test sebesar 0,1312, sedangkan Ltabel sebesar 0,167.

Karena seluruh nilai L hitung  $< L$  tabel, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji F untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen.

1. Pada data pre-test diperoleh F hitung sebesar 1,15 dan Ftabel sebesar 1,91.
2. Pada data post-test diperoleh F Hitung sebesar 1,81 dan Ftabel sebesar 1,91. Karena nilai F hitung  $< Ftabel$  pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t)

### 4. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis. Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen (IV B), nilai L hitung pre-test sebesar 0,1130 dan post-test sebesar 0,1194, sedangkan L tabel sebesar 0,170. Pada kelas kontrol (IV A), nilai L hitung pre-test sebesar 0,1217 dan post-test sebesar 0,1312, sedangkan L tabel sebesar 0,167. Karena seluruh nilai L hitung  $< L$  tabel, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji F untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen. Pada data pre-test diperoleh F hitung sebesar 1,15 dan Ftabel sebesar 1,91. Pada data post-test diperoleh F hitung sebesar 1,81 dan Ftabel sebesar 1,91. Karena nilai F hitung  $< Ftabel$  pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar PPKn siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dengan nilai rata-rata sebesar 81,76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).
2. Hasil belajar PPKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,95. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung, peningkatan tersebut masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen dan belum menunjukkan hasil yang optimal.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar PPKn siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan nilai thitung (5,41) > t tabel (2,00) pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Faizah, N., & Kamal, R. (2023). *Psikologi Belajar dalam Konteks Pendidikan Abad 21*. Deepublish.
- Hidayat, M., & Lestari, A. (2021). *Strategi Mengajar Kreatif dan Inovatif*. Prenadamedia Group.

- Huda, M. (2020). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik. Pustaka Pelajar.
- Kariyana, A. (2014). Strategi Pembelajaran Aktif dan Inovatif. Alfabeta.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lestari, D., & Mulyono, H. (2023). Teori dan Praktik Pembelajaran Berbasis Siswa (Student Centered Learning). Bumi Aksara.
- Mardicko, A. (2022). Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pendidikan Dasar. Deepublish.
- Mediatati, N. (2015). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Bangsa. Graha Ilmu.
- Mulyani, S. (2022). Desain Media Pembelajaran Kreatif untuk Guru Sekolah Dasar. Deepublish.
- Nyoman, I. G., & Sandyagraha, A. (2018). Penguatan Nilai Kebangsaan dalam Pembelajaran PPKn. Andi Offset.
- Pratama, R. (2021). Konsep Dasar Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar. Prenadamedia Group.
- 51Pratama, R., & Yuliani, T. (2023). Evaluasi Hasil Belajar dalam Pendidikan Dasar. Deepublish.
- Pratiwi, R., & Suryani, E. (2021). Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. Pustaka Pelajar.
- Rahmadani, F., & Fauziah, L. (2023). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. Media Akademi.
- Rahmawati, D., & Nurhayati, T. (2022). Desain Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan. Deepublish.
- Rahmawati, D., & Siregar, R. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Bumi Aksara.
- Riyanto, Y. (2010). Paradigma Baru Pembelajaran. Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers. Sanjaya, W. (2019). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Prenadamedia Group.
- Saputra, D., Nugroho, T., & Rahman, A. (2021). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Abad 21. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sari, D., & Lestari, N. (2021). Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Visual untuk Anak SD. Deepublish.
- Sari, M., & Putra, B. (2020). Belajar Sepanjang Hayat: Perspektif Teori dan Praktik Pendidikan. Rajawali Pers.
- Siregar, H. (2022). Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran. Prenadamedia Group.
- Slavin, R. E. (2019). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.). Allyn and Bacon.

- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2022). *Metode Statistika (Edisi Revisi)*. Tarsito.
- Sugiyanto. (2023). *Profesionalisme Guru di Era Kurikulum Merdeka*. Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Wahyuni, N. (2023). *Pengelolaan Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wibowo, D. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Wulandari, F. (2020). *Desain Media Visual untuk Pembelajaran SD*. Media Akademi.
- Wulandari, R., & Prasetyo, A. (2023). *Pembelajaran Kooperatif dan Pengembangan Karakter Siswa SD*. Deepublis