

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) BERBANTUAN *QUESTION BOX*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN BALONGBESUK

Maghfiroh¹, Evi Rizqi Salamah²

Universitas Hasyim Asy'ary

maghfiroh@mhs.unhasy.ac.id, evirizqisalamah@unhasy.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah mengetahui pengaruh model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media question box terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV SDN Balongbesuk Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pre-test Post-test. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV A di SDN Balongbesuk Jombang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 21 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode soal tes. Tes tersebut berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) kemampuan memahami materi pada siswa kelas IV SDN Balongbesuk Jombang sebelum menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media question box secara umum dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 70,10. (2) Sedangkan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media question box secara umum dikategorikan mampu dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80,57. (3) pengaruh pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Balongbesuk Jombang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media question box terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Balongbesuk.

Kata kunci: Model TGT, Question Box, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the influence of the TGT (Teams Games Tournament) model assisted by media question boxes on the learning outcomes of Pancasila education in grade IV of SDN Balongbesuk Jombang. This research is a quantitative research with the type of Pre-Experimental Design research in the form of One-Group Pre-test Post-test. The population is all students of class IV A at SDN Balongbesuk Jombang. The sample taken in this study consisted of one class of 21 students. The data collection method used in this study is the test question method. The test is in the form of a written test in the form of multiple choice. The results of

Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

this study can be concluded that: (1) the ability to understand the material in grade IV students of SDN Balongbesuk Jombang before using the TGT (Teams Games Tournament) model assisted by media question boxes is generally categorized as medium with an average score of 70.10. (2) Meanwhile, after using the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by media, the question box was generally categorized as able with an average score of 80.57. (3) the influence of Pancasila Education learning on grade IV students of SDN Balongbesuk Jombang shows that there is a significant influence of 0.000. The significant value that shows $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant influence in the use of the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by question box media on the learning outcomes of Pancasila Education class IV rights and obligations material of SDN Balongbesuk.

Keywords: TGT Model, Question Box, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru bidang studi kelas IV di SDN Balongbesuk terdapat informasi bahwa model yang masih sering digunakan guru adalah model pembelajaran konvensional, sehingga masih banyak siswa-siswi yang merasa bosan. Dikarenakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional hasil belajar siswa pada materi menerima hak dan melaksanakan tanggung jawab masih rendah yakni 20% siswa dari 24 siswa yang nilainya diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 75. Selain itu belum pernah diadakan model-model pembelajaran yang bervariasi seperti model TGT (Teams Games Tournament), serta belum ada media yang bervariasi seperti question box.

Model pembelajaran TGT berbantuan media question box sangat efektif untuk melibatkan siswa dalam menganalisis materi dengan mendalam. Cara kerjanya yang kolaboratif memungkinkan siswa berperan sebagai tutor sebaya dan mengandung elemen permainan serta penguatan. TGT, yang singkatan dari Teams Game Tournament, adalah pendekatan pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam tim kecil dengan anggotanya berkisar antara 4 hingga 6 siswa. Setiap anggota akan berpartisipasi dalam turnamen di dalam kelompok mereka masing-masing. Siswa yang menjadi pemenang adalah yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu tercepat.

Studi yang berkaitan dijadikan referensi dengan maksud agar penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang sesuai harapan. Berikut ini merupakan penelitian-penelitian yang relevan antara lain: 1) Jurnal yang ditulis oleh Andhini Ayu Paramita dan Zulherman, 2022, menunjukkan bahwa hasil penelitian ini mengungkapkan dengan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan media question box dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, ditemukan perbedaan yang nyata dalam hasil belajar antara kelompok yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan dukungan media question box dan kelompok yang tidak menerima perlakuan tersebut. Seiring dengan temuan ini, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung media question box menunjukkan hasil yang lebih positif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. (Paramitha and Zulherman 2022). 2) Jurnal yang ditulis oleh Indy Deraya Ajiba, Lukman Hakim, Dina Sri Nindiati dan Nanang Winarno 2024, bahwa hasil penelitian ini mengungkapkan hasil uji T menunjukkan bahwa

2.924 > 2.004 dan nilai signifikan 0.005 (<0,05) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, hipotesisnya yaitu terdapat keefektifan dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media question box pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang. Bahwa dengan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan media question box dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Ajiba et al. 2024).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental. Pemilihan jenis eksperimen tersebut berdasarkan tidak adanya variabel kontrol atau kelas kontrol dan tidak dipilih secara random, sehingga penelitian dilakukan pada satu kelas saja (kelas eksperimen). Desain yang digunakan yaitu one grup sebelum dan sesudah perlakuan, yang memiliki alur penelitian berupa pemberian sebelum menggunakan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan question box terlebih dahulu, kemudian sesudahnya diberi perlakuan menggunakan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan question box. Instrumen penelitian menurut (Sugiyono 2013) adalah merupakan alat yang berfungsi untuk mengukur fenomena baik di bidang alam maupun sosial yang sedang diteliti. Dalam studi ini, instrumen penelitian yang diterapkan meliputi lembar observasi, wawancara, dan tes untuk mengukur hasil belajar. Sementara itu, metode pengumpulan data yang dipakai terdiri dari observasi, wawancara, tes, dan pencatatan dokumen. Metode analisis data yang digunakan mencakup pengujian persyaratan analisis, seperti uji normalitas dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 12 Desember 2024 sampai selesai. Kelas yang dilakukan untuk penelitian adalah kelas IV A SDN Balongbesuk yang terdapat 21 siswa. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari pemberian soal tes kepada siswa kelas IV A. Berikut gambaran statistik seperti tabel berikut ini

Tabel 1. deskripsi statistik pre-test dan post-test

Statistics			
		pretest	posttest
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		70.10	80.57
Median		68.00	84.00
Std. Deviation		21.189	14.928
Minimum		20	56
Maximum		96	100
Sum		1472	1692

Nilai rata-rata pre-test berjumlah 70,10 terdapat nilai tengah berjumlah 68,00 dan nilai tertinggi berjumlah 96 dan nilai terendah berjumlah 20. Sedangkan nilai rata rata post-test berjumlah 80,57 terdapat nilai tengah berjumlah 84 dan nilai tertinggi berjumlah 100 dan nilai terendah berjumlah 56.

Uji persyarat analisis data

1. Uji Normalitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji setiap item pertanyaan dalam mengukur setiap variabel. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkolerasikan skor dengan total skor. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0 menunjukkan bahwa soal yang diujikan sebanyak 25 butir soal kepada siswa. Berdasarkan hasil dari proses penghitungan validasi menggunakan rumus korelasi product moment, ada 25 item pertanyaan yang dianggap valid. Setelah menjalani proses perhitungan validasi yang telah dilakukan, langkah selanjutnya adalah menghitung reliabilitas untuk instrumen pertanyaan yang berjumlah 25 item, dan diperoleh $r(\text{hitung})$ lebih besar dari r_{tabel} , sehingga keseluruhan item pertanyaan dinyatakan memiliki reliabilitas. Hal ini disebabkan karena $r(\text{hitung})$ yang diperoleh sebesar 0,890 lebih besar dari 0,433. Dengan demikian, item-item pertanyaan dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	.156	21	.198	.921	21	.091
post	.159	21	.177	.916	21	.071

Nilai Sig shapiro-wilk pada pre-test dengan hasil 0,091 dan nilai Sig. shapiro-wilk pada post-test dengan hasil 0,071. Maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil $\text{sig} > 0,05$ sehingga dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dan analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0. Hasil pengujian hipotesis dilihat pada tabel.

Tabel 3. Uji hipotesis

Paired Samples Test					
		Paired Differences	t	d f	Sig. (2- tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-6.426	- 5.39 6	2 0	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), jadi hipotesis H_1 dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Maka artinya ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *question box*. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis uji-t terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai signifikan 0,000. Nilai signifikan yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 dinyatakan ditolak dan H_1 diterima. Hal itu juga didukung oleh nilai *mean* pada nilai *post-test* sebesar 80,57 lebih besar dari pada nilai *pre-test* yaitu 70,10. Artinya nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari rata-rata *pre-test*.

SIMPULAN

Dengan menggunakan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan question box terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV di SDN Balongbesuk menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis (H1) dalam penelitian ini diterima. Artinya bahwa variabel penggunaan model TGT (Teams Game Tournament) berbantuan question box berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2024). Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 165-171.
- AP, Nurfaziah, et.al. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar The Effect Of The Application Of The Game Tournament (TGT) Learning Model On The IPAS Learning Outcomes O. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1-11.
- Fadhilah, F. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV di MI Islamiyah Bojong Pekalongan. 13(1), 104-116.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). Pendidikan Pancasila. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswanto, M. B. E. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Ningsih, A., Ratnawuri, T., & Dewi, T. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT Berbantu Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri Banjar Margo Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 142-150.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79-87.
- Sakti, A. D. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Konsep Mol.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*. Jambi
- Sari, P., Kurniati, T., & Fitriani. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas Xi Ipa Man 1 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 5(1).

- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagan, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Penerbit Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif (2022nd ed., Vol. 2, Issue 1). CV.EUREKA MEDIS AKSARA.
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”
- Veronika, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd It Al-Muhsin Metro. Skripsi, 1-162.
- Wahyudi, D., Rahmawati, D. K., Zain, I. M., & Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 3541-3556.
- Yusuf, A. M. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Kencana.