

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Materi Harga Diri di Kelas III SDN Tanjungbaru

Rika Sintiasari¹ Meiliana Nurfitriani² Nandhini Hudha Anggarasari³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

Email: rikasintia429@gmail.com¹ meiliana.nurfitriani@umtas.ac.id²
nandhini.hagsr@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN materi harga diri di kelas 3 SDN Tanjungbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-experiment dengan desain penelitian pretest-posttest control group design. Dalam desain ini populasi dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Populasi yang digunakan Adalah siswa kelas 3 SDN Tanjungbaru sebanyak 31 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes pretest dan posttest dan data dianalisis menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa kelas 3 SDN Tanjungbaru. Nilai rata-rata pretest kelas control Adalah 39 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan posttest nilai rata-rata Adalah 72. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest yang didapat adalah 38.75 kemudian setelah diberi perlakuan dan dilakukan posttest nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa Adalah 82.50. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test pada program SPSS 26, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN Tanjungbaru.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, PKN



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

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar di sekolah dasar (SD) merupakan jenjang Pendidikan yang sangat penting karena merupakan penguatan untuk menuju ke jenjang berikutnya. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting untuk bisa mendidik dan menyiapkan generasi muda menjadi generasi penerus yang handal dan berkualitas di masa depan. Generasi muda sebagai saat ini pada umumnya telah melek teknologi digital, tapi mengalami pergeseran nilai, mereka cenderung individual, cenderung egois, cenderung serba instan dalam menyelesaikan tugas, dan cenderung meninggalkan etika dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Rusmin, 2022). Oleh karena itu guru memegang peran penting dalam mewujudkan proses pembelajaran pendidikan dasar di SD agar menghasilkan generasi muda yang baik. Penopang dari tumbuh dan berkembangnya kehidupan berbangsa dan bernegara adalah melalui peningkatan tingkat kecerdasan warga negara (*Civic Intelegensi*), mengembangkan dimensi spiritual dan tanggung jawab warga negara (*Civic Responsibility*) dan partisipasi warga negara dalam memajukan bangsanya (*Civic participation*) (Kumala Sari, 2021). Guru mempersiapkan generasi penerus bangsa seperti yang diinginkan diatas peran pendidikan dini sangat penting, karena dengan pendidikan sedini mungkin akan penanaman sikap berbangsa dan bernegara yang baik akan menjadi pondasi utama dari perilaku generasi di masa yang akan datang.

Dilihat dari segi keberhasilan pembelajarannya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan bisa membekali siswa mengenai pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai untuk menjadi generasi penerus bangsa. Pkn merupakan subjek inti yang harus diajarkan kepada murid mulai dari SD hingga perguruan tinggi. Pkn mengusung wawasan yang meluas, merangkum kehidupan kita sebagai warga negara, dan bertujuan memandu kita menjadi individu yang berintegritas dan berkecerdasan tajam. Menurut Wibowo, dkk. (2022: 3) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) memiliki tujuan yang mulia, yaitu memberikan wawasan yang mendalam dan pengalaman yang berharga mengenai hak dan tanggung jawab sebagai anggota negara, serta menggaris bawahi pentingnya etika dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Di dalam kurikulum Pkn kelas 3 terdapat materi yang tak ternilai, salah satunya yaitu pemahaman mengenai harga diri. Materi ini memiliki peranan penting dalam pembentukan siswa yang berkualitas, karena dapat membantu mereka meningkatkan rasa harga diri dan keyakinan diri secara signifikan. Adapun capaian pembelajarannya yaitu memiliki harga diri sebagai individu, kemudian tujuan pembelajarannya yaitu mengenal pentingnya harga diri, memberi contoh bentuk harga diri, dan menempatkan perilaku yang mencerminkan harga diri.

Menurut Nor Akhlis (2023: 5) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi harga diri Pelajaran PKN kelas 3 adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Powerpoint*. Dari hasil penelitiannya model *make a match* dapat meningkatkan presentase kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan menurut Lisnawati Rusmin (2022: 2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi harga diri adalah dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) aspek yang diteliti yaitu keterampilan psikomotorik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran dengan melakukan tes unjuk kerja kepada setiap siswa. Disimpulkan bahwa hasil belajar PKN materi harga diri pada siswa kelas III dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran CTL. Trianto (Budi & Tina, 2016: 5) menyatakan bahwa masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hal ini berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, di SDN Tanjungbaru pada tanggal 07 September 2024 di kelas pada saat guru mengajar siswa kelas III, menunjukkan bahwa sebagian besar siswanya cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan, gagasan ataupun menanggapi pertanyaan serta kurang mampu untuk bekerjasama dalam kelompok. Siswa juga kurang termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga pada akhir pembelajaran tidak menampakkan adanya peningkatan hasil belajar yang mengakibatkan aspek kognitif siswa masih berada dibawah standar rata-rata.

Adapun dari hasil wawancara yang dilakukan Bersama Ibu Elis selaku wali kelas kelas III, beliau mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa kerap kali merasa bosan karena kurangnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, hal ini menyebabkan nilai siswa rendah sedangkan nilai KKM untuk mata pelajaran PKN adalah 70. Pada materi Harga Diri dari 31 siswa hanya ada 9 (29%) siswa yang mampu menyerap pelajaran dengan baik dan nilainya pun diatas KKM, sedangkan 22 (71%) siswa lainnya nilainya masih dibawah rata-rata KKM. Dari uraian permasalahan di atas Solusi yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah et al.,

2023: 6). Model ini juga tidak hanya mengharapkan siswa menerima Pelajaran saja, akan tetapi peserta didik juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* atau pertandingan permainan tim, dikembangkan oleh *David De Vries* dan *Keath Edward*. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk menambah skor tim mereka. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi, saling berbagi pengetahuan yang dimiliki, serta saling mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok dalam memahami materi yang diberikan Slavin dalam (Susanti, 2019: 3). Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membantu siswa agar lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan lebih dekat satu sama lain agar terciptanya hubungan yang baik diantara peserta didik.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PKN khususnya pada materi harga diri. Peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan nilai-nilai positif terkait harga diri dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Materi Harga Diri di Kelas III SDN Tanjungbaru". Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut: Pemahaman siswa terhadap pelajaran PKN masih minim, yang dibuktikan dengan hasil evaluasi belajar yang rendah. Variasi media dan model pembelajaran dalam pelajaran PKN masih terbatas sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif yang dibuktikan dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas III. Nilai siswa pada materi harga diri hanya 29% yang mencapai KKM. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, peneliti membatasi permasalahan yang ada yaitu terkait penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi tentang harga diri khusus pada aspek kognitif. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut bagaimana pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PKN materi harga diri di kelas III SDN Tanjung Baru? Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PKN materi harga diri di kelas III SDN Tanjung Baru.

Kajian Teori

Hakikat Belajar

Dalam kehidupannya, manusia tidak lepas dari belajar. Belajar merupakan proses yang dilakukan manusia sepanjang hidupnya. Mulai dari lahir saat bayi belajar menyusui, saat tumbuh kembang belajar memahami nasihat orang tua sampai saat dewasa ketika belajar memahami materi perkuliahan, belajar merupakan bagian dari pendukung kehidupan manusia. Kemampuan belajar ini yang membedakan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Proses belajar terjadi dalam diri manusia agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Demikian juga Spear dalam (Putri Indah Lestari, 2021: 6) mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan dari perilaku seseorang akibat pengalaman yang didapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru. Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkahlaku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik (Astri Azani et al., 2024). Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan

konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap secara kognitif afektif, dan psikomotorik.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) atau biasa disebut dengan pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward, pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk menambah poin untuk skor tim mereka (Astuti et al., 2022). Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai orang sebaya dengan teman sekelasnya dan mengandung unsur permainan yang seru (Yuliawati, 2021). Aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan sangat rileks serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri peserta didik serta adanya persaingan yang sehat dalam permainan tersebut. Pada awal pembelajaran biasanya guru hanya membuka dan menyampaikan materi dengan model atau metode ceramah dan tanya jawab saja sehingga peserta didik tidak terlalu memperhatikan, tetapi pada model ini guru akan memberikan materi dan peserta didik diharapkan untuk fokus dalam memperhatikan guru sehingga pada saat guru memberikan *games* peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Dalam model *Team Games Tournament* ini guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang dilihat dari kemampuan masing masing peserta didik, serta jenis kelamin dan ras (Santosa, 2019). Semua itu dilakukan agar peserta didik lebih fokus dan mempersiapkan kerja sama dengan sebaik-baiknya.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan peserta didik dapat mencakup beberapa aspek, diantaranya aspek tingkah laku menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat menunjukkan prestasi belajar sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan peningkatan perubahan dari tingkah laku siswa. Menurut Susanto (Melinda Mardiana, 2021: 73) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sejalan dengan itu Sudjana (2009: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dari peserta didik dapat berupa kemampuan-kemampuan yang di dapatkan setelah melakukan aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu seorang peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dalam proses belajar.

Kajian Penelitian yang Relevan

Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* sejalan dengan beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sumandya (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil

Belajar Matematika Siswa” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dibuktikan dari hasil tes pada siklus I dan II yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan siswa dari pra-siklus ke siklus I sebesar 47,83% yaitu dari 13,04% menjadi 60,87% , serta dari siklus I ke siklus II sebesar 19,56% dari 60,87% menjadi 80,43%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian I Wayan Sumandya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada metode penelitian dimana penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sumandya menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK), sedangkan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian yang Dilakukan Norhayati Endah Permatasari (2020) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi pesawat sederhana memiliki pengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus 1 dan siklus II. Dari tabel dilihat bahwa rata-rata pada pra siklus yaitu 57,8, kemudian pada siklus I yaitu 68,47, dan pada siklus ke II meningkat menjadi 73,64. Dengan hasil yang meningkat dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang memberikan hasil belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Norhayati Indah Permatasari menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)
3. Penelitian yang Dilakukan Oleh Maya Erfiyana (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) *Team Games Tournament* Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Pecahan”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan didalam jurnal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih banyak dari kelas kontrol, dan itu dibuktikan dari hasil rata-rata kelas eksperimen yang sebelum perlakuan 44,14 dan setelah perlakuan meningkat menjadi 76,00, begitupun dengan kelas kontrol yang sebelum perlakuan hasil nilai rata-ratanya sebesar 36,57 dan setelah perlakuan hasil nilai rata-ratanya meningkat menjadi 64,14. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Erfiyani menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Fuzi (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa” maka dapat disimpulkan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, diperoleh data yang merupakan skor *pre-test* dan skor *post-test*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui hasil analisis deskriptif dimana nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 62,2. Sedangkan nilai rata-rata di kelas kontrol yang mengalami peningkatan sebesar 46,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uji paired sample T-test yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada pair 1 kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai Sig. (2-tailed) pada pair 2, diperoleh sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Selanjutnya didukung dengan

uji independen sample t-test yang menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Endah (2020) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar" Metode penelitian yang digunakan adalah metode Pre-eksperimental dengan tipe *One-group Pretest-Posttest Design*. Dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan yaitu tes berupa uraian dan dokumentasi. Analisis data berupa data kuantitatif yaitu perhitungan rata-rata nilai pretest-posttest, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji One Sample T-test menggunakan teknik one samples test dengan bantuan SPSS 20. Hasil penelitian : 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung $60,208 > t$ tabel 1,698 dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang kita hadapi. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya secara empiris. Hipotesis disusun sebelum melakukan penelitian dilapangan atau sebelum melaksanakan penelitian. Karena dengan adanya hipotesis akan mempermudah peneliti pada tahap pengumpulan, analisa dan interpretasi data. Dengan membuat hipotesis, peneliti akan lebih mudah dalam menjalankan serta melakukan penelitiannya. Dengan adanya kerangka berfikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar PKN dikelas III SDN Tanjungbaru.

H1: Terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar PKN dikelas III SDN Tanjungbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini yaitu jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (treatment). Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pkn materi harga diri, kelas eksperimen diberi tindakan dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Pada desain penelitian ini akan melibatkan dua kali pengukuran yaitu pretest dilakukan sebelum diberikannya tindakan atau perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan sesudah diberikannya tindakan atau perlakuan. Serta akan menghasilkan empat kelompok data pengukuran yaitu data *pretest-posttest* dari kelompok kelas eksperimen, dan data *pretest-posttest* dari kelompok kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan dari subjek yang akan dijadikan bahan kajian. Populasi ini akan dipelajari oleh peneliti guna bahan untuk mendapatkan informasi atau menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan pada subjek tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Sugiyono dalam Hoffman (2022: 4) bahwa yang disebut dengan populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas III SDN Tanjungbaru yang berjumlah 31 orang. Menurut Rianto (2006: 52) sampel merupakan bagian dari populasi. Jenis sampel yang diambil juga harus mencerminkan suatu populasi. Selain itu, sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Sugiyono (2014: 120) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling, yaitu teknik penentuan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan pengacakan (random) tanpa memperhatikan tingkatan dalam anggota populasi tersebut. Adapun sampel penelitian ini yaitu kelompok yang menjadi kelas eksperimen sebanyak 16 orang dan kelompok kelas kontrol sebanyak 15 orang. Pembagian kelompok ini menggunakan teknik random, dalam satu kelas di bagi secara acak menggunakan undian kertas, pada kertas undian tersebut tercantum huruf abjad A dan B, siswa yang mendapatkan kertas undian A akan menjadi kelompok kelas eksperimen, sedangkan siswa yang mendapatkan kertas undian B akan menjadi kelompok kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tanjungbaru yang beralamat di Kampung Tanjungbaru, RT 02 RW 06, Desa Mangkonjaya, Kecamatan Bojonggambir, Kabupaten Tasikmalaya mulai agustus sampai november.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang mencakup identifikasi variabel yang akan dikumpulkan, sumber data, teknik pengukuran, instrument, dan teknik mendapatkan data. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri lebih spesifik dibandingkan dengan teknik wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang maka observasi tidak terbatas pada orang bisa juga kepada obyek alam dan lainnya. Pedoman observasi ini dipakai saat studi pendahuluan. Adapun hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 07 September 2024 yaitu peneliti menemukan bahwa di SDN Tanjungbaru saat pembelajaran berlangsung dalam penggunaan model pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab, serta peneliti juga tidak menemukan penggunaan media pembelajaran pada saat itu. Rancangan instrumen observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.
2. Wawancara. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan pihak terkait yang dijadikan objek penelitian untuk memperoleh informasi yang tepat. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui keadaan kelas serta karakteristik siswa kelas 3 yang merupakan kelas eksperimen peneliti. Pedoman wawancara ini dipakai saat studi pendahuluan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung dengan narasumbernya guru wali kelas 3 SDN Tanjungbaru, wawancara dilakukan seperti percakapan biasa namun terstruktur. Wawancara dilakukan dengan cara pengumpulan

data membawa pedoman yang hanya merupakan garis-garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

3. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memberikam bukti dan data yang akurat mengenai keterangan dokumen-dokumen yang ada di sekolah. Teknik yang dilakukan yaitu dengan memotret dan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, seperti modul ajar guru pada materi harga diri, nilai ulangan harian siswa, foto saat melaksanakan observasi di kelas, foto saat melaksanakan wawancara bersama guru kelas, gambar atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek yang diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjungbaru pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Januari 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan tanya jawab. Sebelum diberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pretest* pada tanggal 19 Januari 2026 untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran PKN materi harga diri. Selanjutnya, perlakuan diberikan pada kedua kelas dari tanggal 20 Januari sampai 23 Januari sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah dan tanya jawab. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *posttest* pada tanggal 26 Januari 2026 untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi harga diri di kelas III SDN Tanjungbaru. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Hasil Awal (*Pretest*) Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan *pretest* kepada 31 siswa yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 Januari tepat pada pukul 07.30 – 08.30. Nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki variasi nilai. Nilai minimum yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 20 dan kelas kontrol adalah 10, kemudian nilai maksimum untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 60. Selanjutnya rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 38.75 dan untuk kelas kontrol adalah 39. Median dari nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 40. Standar deviasi untuk kelas eksperimen sebesar 11.180 dan untuk kelas kontrol sebesar 12.421. Dan variansi yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 125.000 dan untuk kelas kontrol adalah 154.286. Dengan demikian, deskripsi statistik ini memberikan gambaran menyeluruh tentang performa awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran.

Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Setelah melaksanakan *pretest*, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

1. Pertemuan ke-1. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Januari pukul 08.00–09,30 di kelas III SDN Tanjungbaru. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik

mampu memahami arti penting harga diri dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan awal, peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi berupa pertanyaan tentang pengalaman siswa ketika merasa percaya diri atau tidak percaya diri. Peneliti kemudian membagi kelompok menjadi tiga kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah kelompok terbentuk, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan jembatan harga diri dan langkah pilihanku.



Gambar 1. Design Jembatan Harga Diri

Pada permainan jembatan harga diri, siswa secara bergiliran berjalan melewati jalur pijakan yang berisi gambar perilaku baik dan tidak baik. Jika siswa menginjak pijakan yang menunjukkan perilaku baik, maka siswa dapat melanjutkan langkahnya, sedangkan jika menginjak perilaku yang tidak baik, siswa harus melakukan aksi sederhana sebagai bentuk perbaikan, seperti menunjukkan sikap percaya diri atau berkata baik kepada teman. Selama permainan berlangsung, anggota kelompok lain memberikan dukungan sehingga tercipta interaksi dan kerja sama, serta muncul suasana kompetisi antar kelompok untuk mencapai garis akhir. Kegiatan kemudian dilanjutkan ke level 2 yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi. Pada tahap ini, siswa berjalan secara berkelompok sehingga membutuhkan kekompakan dan koordinasi. Selain itu, terdapat variasi seperti zona diam yang mengharuskan siswa berkomunikasi tanpa berbicara dan zona tantangan yang mengharuskan seluruh anggota kelompok melakukan gerakan bersama. Jika menginjak pijakan yang menunjukkan perilaku tidak baik, maka semua anggota kelompok yang berada di jalur harus melakukan aksi perbaikan secara bersama-sama. Di bagian akhir, setiap kelompok diminta menampilkan aksi atau yel-yel yang mencerminkan sikap harga diri sebelum mencapai garis akhir.

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan langkah pilihanku. Dalam kegiatan ini, guru menyiapkan dua pilihan tempat, yaitu "Aku Mau Lakukan" dan "Aku Perlu Belajar", tanpa memberikan penjelasan mana yang benar atau salah. Siswa kemudian diminta berdiri di tengah dan mendengarkan beberapa situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti berani tampil di depan kelas, membantu teman, atau mengakui kesalahan. Setelah itu, siswa diminta bergerak memilih salah satu tempat sesuai dengan kondisi dan perasaan mereka. Melalui kegiatan ini, siswa secara tidak langsung belajar mengenali dan memahami perilaku yang berkaitan dengan harga diri melalui pengalaman pribadi. Selama permainan berlangsung, siswa juga diberi kesempatan untuk berbagi alasan sederhana mengenai pilihan yang diambil bersama teman satu kelompok. Selain itu, beberapa siswa diminta untuk memperagakan sikap yang mencerminkan harga diri, seperti percaya diri, berkata baik, atau meminta maaf. Kegiatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga terlibat langsung. Dengan demikian, pemahaman siswa tentang pentingnya harga diri dalam kehidupan sehari-hari terbentuk secara alami melalui pengalaman, interaksi, dan

refleksi diri. Setelah permainan selesai, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kecepatan, kekompakan, dan keberanian. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan refleksi, di mana siswa diajak menyampaikan pengalaman selama permainan dan memahami pentingnya menjaga harga diri dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti kemudian memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang telah dipelajari sebelum menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

2. Pertemuan ke-2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 21 Januari 2026 pukul 08.00-09.30. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu mengenali dan menunjukkan sikap menghargai diri sendiri dan orang lain. Kegiatan diawali dengan doa dan mengulas kembali materi sebelumnya. Peneliti kemudian melanjutkan permainan yaitu permainan estafet saling menghargai. Pada permainan ini peneliti menyiapkan kartu aksi yang berisi berbagai contoh perilaku menghargai, seperti memberi semangat, mengucapkan terima kasih, mendengarkan teman, meminta maaf, dan berani tampil. Selanjutnya masing-masing kelompok berdiri di belakang garis awal seperti permainan estafet. Pada level 1, permainan dilakukan secara bergiliran, di mana setiap siswa maju satu per satu untuk mengambil satu kartu aksi, kemudian langsung mempraktikkan aksi tersebut dengan melibatkan teman, baik teman satu kelompok maupun kelompok lain. Setelah selesai, siswa kembali ke barisan dan memberikan tanda kepada teman berikutnya untuk melanjutkan permainan. Kegiatan ini berlangsung hingga semua anggota kelompok mendapatkan giliran. Selama permainan, anggota kelompok lainnya memberikan semangat sehingga tercipta interaksi dan kerja sama, serta muncul suasana kompetisi antar kelompok untuk menyelesaikan permainan dengan baik dan cepat.

Setelah level 1 selesai, permainan dilanjutkan ke level 2 dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Pada tahap ini, siswa tidak lagi bermain sendiri, tetapi secara berpasangan sehingga membutuhkan kekompakan dan kerja sama yang lebih kuat. Setiap pasangan maju bersama, mengambil kartu aksi, dan melakukan aksi secara bersamaan dengan lebih nyata, seperti menyebut nama teman saat memberi semangat atau menunjukkan sikap menghargai dengan ekspresi yang tepat. Selain itu, guru memberikan variasi tantangan seperti "mode diam" di mana siswa harus melakukan aksi tanpa berbicara dan hanya menggunakan gerakan atau ekspresi, serta "mode cepat" yang mengharuskan siswa menyelesaikan aksi dengan lebih cepat namun tetap benar. Dalam permainan ini juga terdapat tantangan berantai, di mana pasangan yang sudah selesai harus mengajak pasangan berikutnya dengan cara yang baik dan menghargai. Pada bagian akhir, setiap kelompok diberikan tantangan untuk menampilkan aksi bersama, seperti yel-yel atau gerakan yang menunjukkan sikap saling menghargai. Setelah permainan selesai, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kecepatan, kekompakan, dan keberanian. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan refleksi, di mana siswa diajak menyampaikan pengalaman selama permainan dan memahami pentingnya menjaga harga diri dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti kemudian memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang telah dipelajari sebelum menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3. Pertemuan ke-3. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Januari pukul 07.00-08.30. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu menunjukkan pemahaman tentang harga diri melalui kegiatan turnamen dan evaluasi. Pada kegiatan awal, peneliti membuka pembelajaran dengan doa dan motivasi. Selanjutnya, siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk melaksanakan tahap turnamen sebagai bagian dari model TGT. Setiap kelompok mencari "harta karun" berupa amplop berisi soal evaluasi. Soal tersebut

kemudian digunakan dalam kegiatan turnamen. Dalam tahap turnamen, soal LKPD ditempel di papan tulis. Setiap anggota kelompok maju secara bergantian untuk menjawab pertanyaan dalam waktu dua menit. Jika waktu habis, soal dilanjutkan oleh anggota berikutnya. Kegiatan berlangsung dengan suasana kompetitif namun tetap kondusif. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan soal dengan jawaban benar diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Peringkat pertama pada pertemuan ke-3 dimenangkan oleh kelompok 1 dimana setiap anggota kelompok menjawab pertanyaan dengan tepat dan waktu sesuai dengan aturan. Pada akhir pembelajaran, peneliti memfasilitasi refleksi bersama. Siswa menyampaikan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Peneliti kemudian memberikan penguatan materi serta menyimpulkan pentingnya menjaga harga diri melalui sikap percaya diri, sopan, dan menghargai orang lain.

Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

1. Pertemuan ke-1. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Januari pukul 10.00–11.30 di kelas III SDN Tanjungbaru. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu memahami arti penting harga diri dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan apersepsi mengenai pengalaman siswa tentang rasa percaya diri. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi tentang pengertian harga diri melalui metode ceramah. Guru menuliskan poin-poin penting di papan tulis dan meminta siswa mencatat materi yang disampaikan. Setelah penjelasan selesai, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi tentang pentingnya harga diri dan memberikan tugas rumah berupa menjawab beberapa soal tertulis yang berkaitan dengan materi.
2. Pertemuan ke-2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Januari 2026 pukul 10.00–11.30. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu mengenali sikap yang mencerminkan menghargai diri sendiri dan orang lain. Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa dan mengulas kembali materi pertemuan sebelumnya. Guru kemudian menjelaskan contoh-contoh sikap yang menunjukkan harga diri, seperti percaya diri, sopan santun, dan menghargai perbedaan. Selama pembelajaran, siswa mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang dianggap penting. Guru juga memberikan beberapa contoh situasi dan meminta siswa menjelaskan sikap yang seharusnya dilakukan. Di akhir pembelajaran, guru memberikan latihan soal tertulis yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.
3. Pertemuan ke-3. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Januari 2026 pukul 09.00–10.30. Indikator yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu menunjukkan pemahaman tentang harga diri melalui penyelesaian soal. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan doa dan memberikan motivasi kepada siswa. Guru kemudian mengulas kembali materi secara singkat melalui tanya jawab. Selanjutnya, siswa diberikan soal evaluasi tertulis yang dikerjakan secara individu. Guru mengawasi jalannya evaluasi dan memastikan suasana kelas tetap kondusif. Pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan doa bersama.

Hasil Akhir (*Posttest*) Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilaksanakan *pretest* dan pemberian perlakuan sebanyak tiga kali kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya siswa diberikan *posttest*. Tujuannya untuk

melihat hasil pencapaian pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari Senin 26 Januari 2026 pada pukul 07.30 – 08.30. Kegiatan *posttest* diikuti oleh siswa yang diberikan perlakuan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang berjumlah 31 orang. Nilai *posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki variasi nilai. Nilai minimum yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 70 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 50, kemudian nilai maksimum untuk kelas eksperimen mencapai 95 sedangkan untuk kelas kontrol mencapai 85. Selanjutnya rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 82.50 dan untuk kelas kontrol adalah 72. Median dari nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 80 dan untuk kelas kontrol adalah 75. Selain itu, standar deviasi untuk kelas eksperimen sebesar 6.583 dan untuk kelas kontrol sebesar 9.220. Dan variansi yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 43.333 dan untuk kelas kontrol adalah 85.000. Dengan demikian, deskripsi statistik ini memberikan gambaran menyeluruh tentang performa akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Interpretasi dan Diskusi Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKN materi harga diri pada siswa kelas III SDN Tanjungbaru. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif tidak jauh berbeda. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* kedua kelas yang menunjukkan tingkat kemampuan awal yang hampir sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki titik awal yang sebanding, sehingga perbedaan hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penggunaan model pembelajaran yang diterapkan. Setelah diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan, terjadi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 82.50, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 72.00. Selain itu, nilai minimum dan maksimum pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 70 dan 95, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 50 dan 85. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 10.50 juga menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar yang cukup jelas antara kedua kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliasari (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam proses pembelajaran serta mengandung unsur permainan yang dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Melalui kegiatan permainan dan kerja sama dalam kelompok, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari anggota dengan kemampuan yang beragam sehingga memungkinkan terjadinya saling membantu antar siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2024) yang menyatakan bahwa model TGT mengembangkan kolaborasi antar siswa melalui pembentukan tim heterogen yang saling mendukung dalam proses belajar dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan timnya. Dengan adanya kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling bertukar pemahaman sehingga materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami.

Ditinjau dari penyebaran data, standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 6.583 lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 9.220. Hal ini menunjukkan bahwa variasi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih kecil atau lebih homogen dibandingkan kelas kontrol. Dengan kata lain, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen tidak hanya lebih tinggi secara rata-rata, tetapi juga lebih merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu membantu sebagian besar siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tidak hanya siswa tertentu saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2024) bahwa kolaborasi dalam tim heterogen memungkinkan terjadinya tutor sebaya, di mana siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi membantu rekan timnya yang kesulitan, sehingga penguasaan materi menjadi lebih merata di seluruh anggota kelompok. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji Independent Samples t-test. Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0.001 atau lebih kecil dari 0.05. Selain itu, diperoleh nilai t sebesar -3.668 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Hidayat (2025) yang menyatakan bahwa aspek kompetitif dalam model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi stimulus yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan turnamen dan permainan akademik, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif serta berusaha memperoleh hasil yang terbaik bagi kelompoknya. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PKN materi harga diri pada siswa kelas III SDN Tanjungbaru. Model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, sehingga model TGT dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian dilaksanakan dalam ruang lingkup dan waktu yang terbatas, sehingga hasil yang diperoleh menggambarkan kondisi pada saat penelitian berlangsung. Selain itu, subjek penelitian terbatas pada satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol dalam satu sekolah. Di samping itu, terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa yang tidak seluruhnya dapat dikendalikan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Meskipun demikian, penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan penelitian yang sistematis, sehingga hasil yang diperoleh tetap dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan adanya keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, waktu yang lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan, dan Penelitian

1. Implikasi terhadap Pelayanan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan kualitas layanan pembelajaran di sekolah. Dengan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini dapat mendukung terciptanya pelayanan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mendorong guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif.

2. Implikasi terhadap Pendidikan. Secara pendidikan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran PKN, khususnya pada materi harga diri. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat melalui kegiatan turnamen, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penerapan model ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Dengan demikian, guru dapat mempertimbangkan penggunaan TGT sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Implikasi terhadap Penelitian. Dari segi penelitian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif. Peneliti berikutnya dapat memperluas cakupan penelitian pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi yang berbeda, atau dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji aspek lain dalam proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PKN materi harga diri pada siswa kelas III di SDN Tanjungbaru. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82.50 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 72.00. Selisih rata-rata sebesar 10.50 menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, dengan nilai signifikansi uji homogenitas sebesar 0.262 yang lebih besar dari 0.05. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan uji *Independent Samples t-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKN. Model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Guru juga diharapkan dapat menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik siswa.

2. Bagi Siswa. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat bekerja dalam kelompok dan mengikuti turnamen akademik. Dengan berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama dengan teman satu kelompok, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi Peneliti. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun materi pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang atau menambahkan variabel lain agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. H. (2022). Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 233–242. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1676>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Anjasari, T., & Janti, S. A. (2023). Efek Psikologis Pembelajaran Homeschooling dalam Penerapan Teori Sosial Kognitif dan Konstruktivisme. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(1), 113–128. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Budi, A., & Tina, A. (2016). Konsep Diri, Harga Diri, Dan Kepercayaan Diri Remaja. In *Konsep Diri, Harga Diri, Dan Kepercayaan Diri Remaja* (Vol. 23, Issue 2, pp. 23–30).
- Darmayanti, I., Fitri, R., Padang, N., Biologi, P., Hamka Air Tawar, J., & Barat, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Biologi Aspek Kognitif dan Psikomotor. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 18–25. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/2087>
- Fauziana, A., & Dessy Wulansari, A. (2021). Analisis Kualitas Butir Soal Ulangan Harian di Sekolah Dasar dengan Model Rasch. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6, 10–19. <https://doi.org/10.21154//ibriez.v6i1.112>
- 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>
- Hermawan, H., Komalasari, G., & Hanim, W. (2019). Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(2), 65. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i2.924>

- Hidayati, A., Rozy, F., & Budiyanti, L. R. (2025). Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial dan Budaya melalui Model Teams Games Turnament (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN Ketegan. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 76-85.
- Hoffman, D. W. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Peneltian Tindakan Kelas* (S. S. Sa'diyah (ed.); 1st ed.). Insight Mediatama.
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 34-44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1480>
- Indriani, M., Rosra, M., & Andriyanto, R. E. (2019). Hubungan antara Harga Diri dengan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(1), 1-16. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/18197/13037>
- Keuangan, P., & Stan, N. (2017). *Politeknik keuangan negara stan*. 14(021), 1-8.
- Kumala Sari, F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKNYang Mencerminkan Perilaku Harga Diri Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 1(1), 35-41. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i1.4>
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11.
- Lolong, S. V., Sulastrri, A., & Utami, M. S. S. (2025). Peningkatan Harga Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smapeningkatan Harga Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1996-2004. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.38704>
- Muarifah, A., Fauziah, M., Saputra, W. N. E., & Da Costa, A. (2019). Pengaruh Regulasi Emosi terhadap Harga Diri Siswa Sekolah Menengah Atas di Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 94. <https://doi.org/10.17977/um001v4i32019p094>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya Pendahuluan Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan masa depan bangsa . Pendidikan yang berkualitas dapat ditempuh melalui Sekolah Dasar , Sekolah Men. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137-156.
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 149-158.
- Repi, P. A., Lubis, Z., Dayantri, M. N., Pramita, S., & Nasution, U. N. (2024). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Hadits*. 4, 486-492.
- Rokhmatika, N., & Muslikah. (2024). Pengembangan Instrumen Self-Esteem Coopersmith (Citra Diri). *Jurnal Literasi Indonesia (JLI)*, 1(1), 1-8.
- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6, 228-234.
- Rusmin, L. (2022). *PROSIDING Vol.1 No.1 2022*. 1(1), 20-26.



- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Susanti, Y. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Melalui Model Quantum Teaching Di Man 3 Padang Panjang. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, 1(1). <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v1i1.1525>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>