

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model TGT

a. Pengertian Model TGT

Fauziah & Anugraheni, (2020) menyatakan bahwa rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Slavin, 2020) yaitu merupakan suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Sedangkan model pembelajaran TGT menurut Hermawan (2020) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar

yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik dapat belajar secara interaktif sambil bermain, meningkatkan keterlibatan mereka di dalam kelas. Model ini melibatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem penilaian skor untuk memantau kemajuan individu, di mana siswa bersaing sebagai bagian dari tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kinerja akademik yang sebanding (Fadlilatus Sholichah dkk., 2023).

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alfina Alawiyah dkk., 2023). Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta dengan guru/siswa. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajarannya saja, akan tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi dan pemahaman siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai definisi model TGT menurut para ahli, penulis berpendapat bahwa pembelajaran model TGT merupakan model pembelajaran inovatif berbasis permainan, sehingga model pembelajaran ini menjadikan siswa aktif dan dapat

menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis siswa.

b. Ciri-ciri Model TGT

Menurut Alfina Alawiyah dkk., (2023) ciri-ciri model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Peserta didik mengerjakan tugas dalam kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 peserta didik.
- 2) Games Tournament.
- 3) Penghargaan Kelompok

c. Langkah – langkah model TGT

Menurut pendapat Astuti., (2022) dapat dijelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT yaitu guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terbentuk tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat diklasifikasikan dalam pandai, sedang, dan rendah. Siswa dengan kemampuan pandai akan mengambil kegiatan turnamen di meja 1 bersama dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, siswa dengan kemampuan sedang akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 2 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, dan siswa dengan kemampuan rendah akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 3 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain. Masing-masing peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan menjawab secara bergantian sampai semua peserta mendapat peran yang sama. Skor

individu adalah skor yang diperoleh dalam menjawab kuis.

Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok yang membandingkan skor awal dan skor akhir masing-masing individu. Akhir dari kegiatan turnamen adalah pemberian penghargaan yang diberikan terhadap kelompok terbaik. Berdasarkan komponen-komponen di atas, dapat diketahui dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki beberapa komponen atau bagian penting dalam setiap proses pembelajaran, dapat dicermati bahwa komponen-komponen tersebut hampir sama dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran pada tabel sintak pembelajaran TGT. Menurut Shoimin, (2013) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas (*Class presentation*)
- 2) Pembentukan Tim
- 3) Permainan (Games)
- 4) Pertandingan (Tournament)
- 5) Penilaian (Scoring)
- 6) Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

d. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT

Kelebihan dari penggunaan model TGT, dapat memperluas wawasan peserta didik, peserta didik dapat menambah pengetahuannya dengan adanya berkelompok menjadikan peserta didik saling menceritakan pengetahuan mereka kepada siswa lain dalam kelompoknya hal ini akan membantu siswa memahami materi Pelajaran

dan memperluas wawasan siswa. Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT peserta didik dituntut untuk menghargai pendapat teman dalam satu kelompoknya maupun pada saat turnamen, dengan adanya pemahaman siswa yang berbeda dalam menyampaikan pendapat siswa akan menghargai temannya yang memiliki pendapat yang berbeda.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar, dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.

Penghargaan yang diberikan mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dikarenakan adanya reward atau penghargaan siswa akan bersemangat untuk

memperoleh nilai yang setinggi-tingginya agar kelompok mereka memenangkan games dan pertandingan.

Selain kelebihan ada pula juga kekurangan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu, Ruang kelas menjadi ramai, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang membuat suasana kelas menjadi ramai bahkan bisa mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, dalam pelaksanaan pembelajaran banyak sekali media pembelajaran yang harus dibuat untuk model pembelajaran TGT ini yaitu misalnya penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar dan juga persiapan kartu soal untuk turnamen. Peserta didik terbiasa dengan adanya hadiah, karena dalam proses pembelajaran adanya games dan turnamen, membuat siswa ketika proses pembelajaran ingin mengikuti proses belajar dikarenakan adanya hadiah untuk memenangkan games dan turnamen tersebut, jika tidak adanya hadiah siswa dikhawatirkan mengikuti proses pembelajaran biasa-biasa saja, berbeda dengan adanya hadiah antusias belajar siswa sangat tinggi (Adiputra & Heryadi, 2021).

2. Media P3

a. Pengertian Media P3

Media P3 adalah media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif. Media ini sering

berupa papan dengan lambang-lambang Pancasila yang bisa ditempel dan digunakan dalam permainan edukatif, seperti monopoli yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila. Media ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) di sekolah dasar.

Menurut Pramitasari (2021) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas rendah adalah media P3. Alat peraga edukatif yang saya buat yaitu “Papan Pintar Pancasila” yang digunakan untuk kelas II SD/MI. Tujuan pembuatan alat peraga ini adalah sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami arti dari setiap sila dalam Pancasila.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media P3

Kelebihan dari Alat peraga ini adalah dengan tampilan yang warna warni dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Dengan mencocokkan sila dan contoh sikap tanpa disadari mereka bermain sambil belajar. Sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyajian dengan adanya contoh sikap setiap sila dapat mengajarkan kepada siswa sejak dini mengenai hidup berlandaskan pancasila sebagai sikap warga negara yang baik. Kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dalam memahami konsep sila-sila Pancasila serta kemudahan untuk dipindahkan (Wardani et al., 2025).

Adapun kekurangan dari alat peraga ini adalah tulisan

keterangan pada contoh sikap yang terlalu kecil membuat siswa yang duduk agak jauh dari Alat peraga ini akan susah dalam melihat tulisan tersebut. Selain itu, bahan alat peraga yang sebagian terbuat dari kardus membuatnya sangat mudah rusak (sobek).

c. Langkah-langkah penggunaan media

Berikut merupakan cara penggunaan Alat peraga (P3) : 1)

Dipertemuan sebelumnya guru sudah mengenalkan papan pancasila dan arti dari setiap sila. 2) Guru menghimbau agar murid berhitung 1-5, dan siswa berkumpul sesuai angka yang diperoleh, 3) Setiap ketua memilih 2 orang sebagai perwakilan maju ke depan untuk mencocokkan arti dan contoh sikap sesuai yang diisyaratkan oleh kelompok masing-masing. 4) Setiap kelompok diberi waktu 5 menit untuk menyusun arti dan contoh sikap, setelah itu teman dari kelompok lain bersama-sama dengan guru menilai apakah hasilnya sesuai atau tidak. Dengan alat peraga ini diharapkan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa dan siswa juga mudah menangkap materi yang telah disampaikan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik

secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa (Rahman, 2021).

Berdasarkan pendapat (Yandi et al., 2023) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam - macam keterampilan, cita - cita, keinginan dan harapan.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Dakhi & Dosen, 2020).

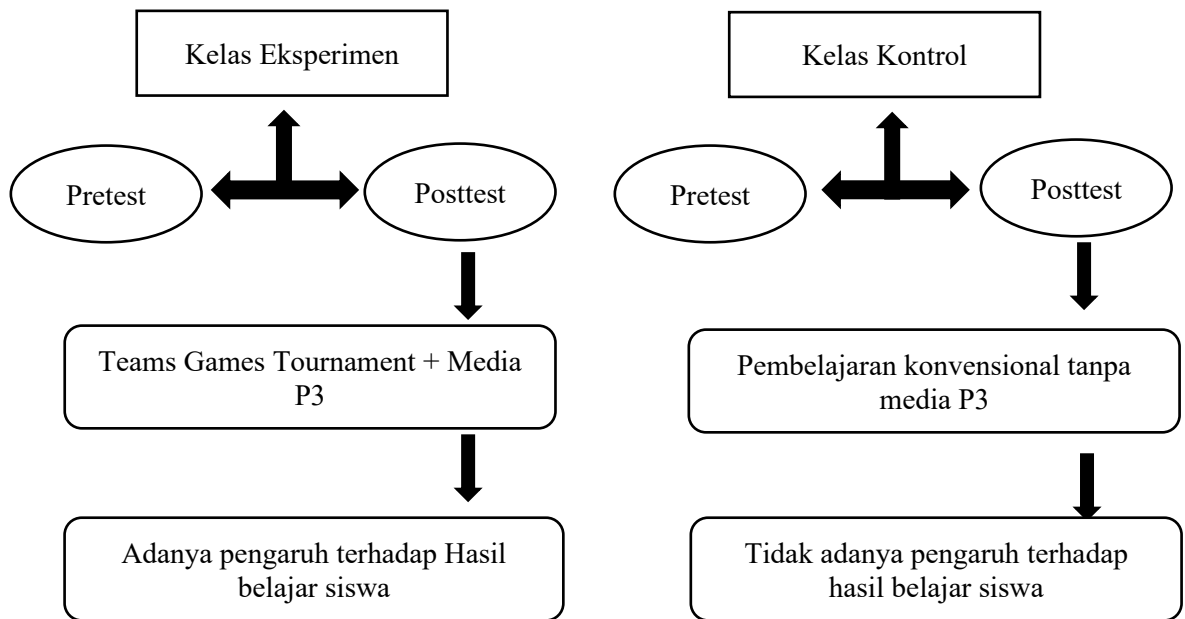
Menurut im(Setiawan dkk., 2022) hasil belajar adalah kemampuan

yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan sebuah proses perubahan dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang berkualitas dalam tingkah laku seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan kemampuan yang lain. Hasil belajar dapat terwujud secara maksimal jika menghasilkan perubahan baik dari segi pengetahuan maupun perubahan tingkah laku akibat dari adanya interaksi dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II sekolah dasar, ditemukan permasalahan berupa kurangnya pemahaman siswa dalam mengaitkan nilai-nilai pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung mengalami kesulitan dan kurangnya keterlibatan aktif saat proses pembelajaran serta minimnya penggunaan media yang mendukung pemahaman konsep secara konkrit. Guna menguji pengaruh yang terjadi terhadap hal tersebut, dilakukan penelitian dengan membandingkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan soal pretest dan posttest sebagai instrumen untuk mengetahui pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pada kelas eksperimen, digunakan model TGT yang berbantuan dengan media P3. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis permainan, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan membangun pemahaman konsep

lebih mendalam. Media P3 digunakan sebagai alat bantu konkret untuk memvisualisasikan simbol serta nilai-nilai Pancasila, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model TGT berbantuan media P3 terhadap hasil belajar. Sebaliknya, kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media bantu. Pembelajaran berlangsung secara biasa dengan metode ceramah. Hasil posttest menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan model TGT berbantuan media P3 terbukti dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2, khususnya pada materi simbol dan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan, ditunjang dengan media konkret, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pemahaman konsep pendidikan pancasila ditingkat sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir maka dapat disampaikan hipotesis penelitian yaitu Model TGT berbantuan media P3 berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Warurejo, Balerejo, Madiun.