Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wheel Board* Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II MIN 3 Bima

Nurhikmah[1] , Ihsan[2], Putri Febrianti[3]
[1,2,3]STKIP Taman Siswa Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Jl. Pendidikan Taman Siswa No. 1, Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat.
Email: nurhikmah05bm@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran pendidikan Pancasila yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif, rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih bergantung pada buku paket. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II MIN 3 Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimental*. Teknik pengumpulan data mengunakan *pre-test* dan *post-test* dan didukung oleh angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 34,7 pada *pre-test* menjadi 62,4 pada *post-test*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0{,}001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,435 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II MIN 3 Bima.

Kata Kunci: TGT, *Wheel Board*, Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila, Siswa Kelas II.

PENDAHULUAN

Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Bab III Pasal 9 Ayat 1, menjelaskan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah diselenggarakan diantaranya secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk peserta didik dalam menuangkan ide, gagasan, inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Ritonga, 2022). Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini (Setiawan et al., 2025).

Pembelajaran Pancasila bukan hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi merupakan penanaman nilai yang menuntut pemahaman. Khaidaroh (2021: 45) dalam (Fauziyah & Warsono, 2023), Pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memberikan uraian yang lebih rinci tentang sesuatu yang telah dipelajari, lebih tinggi satu tingkatan dari pengetahuan yang sifatnya hafalan. Pemahaman merupakan kegiatan mental intelektual yang mengakomodasi temuan-temuan baru seperti definisi, informasi dan fakta yang kemudian diasimilasikan dengan struktur kognitif yang ada dan berakhir dengan membentuk struktur kognitif yang baru. Proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar, idealnya seluruh siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini menyebabkan pemahaman terhadap materi pelajaran menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas II MIN 3 Bima pada tanggal 5 Desember Tahun 2025, Kegiatan pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*Teacher Centered)*, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang variatif dan bermakna, siswa yang sulit untuk duduk diam dalam waktu lama dan cenderung belajar sambil bergerak, serta lebih menyukai bermain dari pada belajar secara konvensional. Hal ini wajar mengingat anak-anak pada usia sekolah dasar kelas rendah masih berada dalam tahap perkembangan bermain sebagai bagian dari belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah, sebagian siswa umumnya hanya mampu menyebutkan simbol-simbol Pancasila dengan benar. Namun, sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan makna dari setiap simbol Pancasila, belum mampu mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta belum mampu memberikan contoh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga masih kesulitan dalam membedakan perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila, serta belum mampu menunjukkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki siswa dengan kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Selain itu, karakteristik siswa kelas rendah cenderung aktif dan menyukai kegiatan bermain belum

sepenuhnya diakomodasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru berusaha mengintegrasikan unsur bermain dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan tetap aktif. Dengan demikian, dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, masih dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani antara kebutuhan bermain anak dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa tidak terlepas dari bagaimana cara guru menerapkan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen*t (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang memadukan turnamen akademik, kuis-kuis, serta sistem skor berdasarkan kemajuan individu, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan siswa lain yang memiliki kemampuan akademik setara (Astuti et al., 2022).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian model TGT dengan media *wheel board* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas II Sekolah Dasar, yang hingga saat ini masih jarang diterapkan secara bersamaan, khususnya untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas rendah. Melalui penerapan model TGT berbantuan media *wheel board*, pembelajaran diharapkan menjadi lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka peneliti ingin menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media *wheel board.* Dengan hal ini, peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan model dan media ini dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila maka peneliti tertarik meneliti "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Wheel Board* Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Sisiwa Kelas II MIN 3 Bima".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* karena bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan secara objektif dan terukur (Anantasia & Rindrayani, 2025). Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah

perlakuan diberikan (Umar et al., 2025). Dalam desain ini, tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum perlakuan diberikan, dan tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah perlakuan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui efektivitas perlakuan secara lebih tepat, karena hasilnya dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Desain ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pre-test	**Perlakuan**	***Post-test***
O_1	**X**	**O_2**

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*Pre-Test)* pemahaman nilai-nilai Pancasila

X = Perlakuan (*Treatment)* model TGT berbantuan media *wheel board*

O_2 = Tes akhir (*Post-Test)* pemahaman nilai-nilai Pancasila

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Bima, jalan lintas Rade kec. Madapangga. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah sebanyak 31 orang, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 16 orang dan siswa perempuan sebanyak 15 orang dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *non-probability* sampling dengan metode purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai tujuan penelitian. Sampel penelitian berjumlah 17 siswa yang dipilih berdasarkan kriteria, yaitu siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, hadir pada saat pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta mengisi angket penelitian secara lengkap. Dengan demikian, hanya siswa yang memenuhi kriteria tersebut yang dijadikan sampel penelitian. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas II yang memenuhi kriteria penelitian dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran (Timamah et al., 2025).

Data awal dalam penelitian ini didapat melalui teknik observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda 10 butir dan lembar angket pemahaman nilai-nilai Pancasila. Berikut kategori pemahahaman angket.

Tabel 2. Kategori Pemahaman

Skor	Kategori
25-30	**Sangat Baik**
19-24	**Baik**
13-18	**Cukup**
<12	**Kurang**

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan *jamovi versi 2.6.44 for windows*. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data *pre-test* dan *post-test* melalui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan minimum.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui validitas konten, yaitu dengan menilai kesesuaian isi instrumen dengan konsep atau variable yang diteliti. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi antar butir dalam instrumen penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas ≥ 0,70 sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian (Sobiri, 2026). Instrumen tes berupa pre-test dan post-test disusun berdasarkan indikator pemahaman pada Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl yang meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Pemilihan indikator tersebut disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II sekolah dasar dan tujuan pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila.Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes pemahaman nilai-nilai Pancasila berupa *pre-test* dan *post-test* serta media *wheel board* terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian instrumen dengan indikator penelitian, tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa kelas II sekolah dasar, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta kelayakan media dari aspek isi, bahasa, tampilan, dan kegunaannya dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, instrumen tes memperoleh skor 26 dari skor maksimal 28 dengan persentase kelayakan sebesar 92,86% sehingga termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, media *wheel board* memperoleh skor 55 dari skor maksimal 68 dengan persentase kelayakan sebesar 80,88% yang juga termasuk kategori sangat valid. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, terutama pada penyempurnaan redaksi soal dan kejelasan kalimat agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, instrumen tes dan media

wheel board dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* untuk data berdistribusi normal. Apabila data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dan jika data tidak berdistibusi normal maka mengunakan uji non parametrik yaitu Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Jamovi versi 2.6.44. for windows.* Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test , yaitu* untuk membandingkan rata-rata dua data yang saling berpasangan, yaitu nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada kelompok yang sama. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahuai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board*. Kriteria interpretasi N-Gain dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria N-Gain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Interprestasi nilai N-Gain

Interval N-Gain	Kategori
N-Gain > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimen kuantitatif yang dilaksanakan pada satu kelas eksperimen, yakni siswa kelas II MIN 3 Bima, Kabupaten Bima, Provinsi Nusa Tenggaara Barat, dengan jumlah sampel sebanyak 17 orang pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar *pre-test* dan *post-test* serta angket sebagai data pendukung.

Hasil *pre-test*

Tes awal (*pre-test)* dilakukan sebelum perlakuan diberikan, bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Hasil *pre-test* menunjukan

bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai *pre-test* berkisar antara 10 hingga 70, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 34,7 dan standar deviasi sebesar 14,6. Nilai median sebesar 30 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor yang relatif rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sebelum diberikan perlakuan masuk kedalam kategori rendah, artinya pembelajaran masih belum optimal sehingga diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Perlakuan (*Treatment)*

Perlakuan diberikan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* sebanyak dua kali pertemuan (28 April hingga 29 April 2026). Setiap pertemuan dirancang secara progresif:

- Pertemuan 1 (28 April 2026) : Penyampaian materi, pembagian kelompok, dan permainan.
- Pertemuan 2 (29 April 2026) : Tournamen, penghargaan kelompok.

Hasil *post-test*

Tes akhir *(post-test)* bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah perlakuan diberikan, dengan menggunakan instrumen yang sama, namun pilihan jawaban di randomisasi agar melatih dan menguji pemikiran siswa. Terdapat peningkatan performa dari *pre-test ke post-test.* Hasil *post-test* menunjukan adanya peningkatan nilai berkisar antara 40 hingga 80, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 62,4 dan standar deviasi sebesar 14,4. Nilai median sebesar 60 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Peningkatan rata-rata skor dari 34,7 pada *pre-test* menjadi 62,4 pada *post-test* menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ serta nilai N-Gain sebesar 0,435 yang berada pada kategori sedang.

Tabel berikut menyajikan perbandingan statistik deskriptif antara *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 3. Statistik Deskriptif *Pre-Test* dan *Post-Test* Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	STD. Deviation
Pre-Test Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila	17	10	70	34,7	14,6
Post-Test Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila	17	40	80	62,4	14,4

(Sumber data: *Output Jamovi 2.6.44*)

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 17 siswa. Nilai minimum pada *pre-test* sebesar 10 dan nilai minimum pada *post-test* sebesar 40. Kemudian nilai maksimum pada *pre-test* sebesar 70 dan nilai maksimum pada *post-test* sebesar 80. Nilai rata-rata (mean) *pre-test* sebesar 34,7, sedangkan nilai rata-rata (mean) *post-test* sebesar 62,4. Adapun nilai standar deviasi pada *pre-test* sebesar 14,6 dan pada *post-test* sebesar 14,4. Dengan demikian, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board*. Peningkatan rata-rata nilai dari 34,7 menjadi 62,4 menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Hasil Angket Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila

Angket digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil tes pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board*. Angket terdiri atas 10 pernyataan yang mencakup aspek pemahaman simbol Pancasila, pemahaman makna simbol, serta sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Angket disusun dengan pilihan jawaban yang mudah dipahami oleh siswa kelas II, yaitu Ya dengan skor 3, Kadang-kadang dengan skor 2, dan Tidak dengan skor 1.

Tabel 4. Hasil Presentase Angket Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	14	82,35%
Baik	3	17,65%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Total	17	100%

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap 17 siswa, diperoleh 14 siswa (82,35%) berada pada kategori sangat baik dan 3 siswa (17,65%) berada pada kategori baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori Cukup maupun Kurang. Rata-rata skor angket yang diperoleh siswa adalah 26,47 dari skor maksimum 30.

Berdasarkan kategori penilaian angket, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media *wheel board* menarik, membantu memahami materi, meningkatkan keaktifan, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini juga membuktikan bahw siswa memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board.*

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pre-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,258 (> 0,05), sehingga berdistribusi normal. Sementara itu, data *post-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,037 (< 0,05), sehingga tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Descriptives		
	Pre-test	**Post-test**
N	17	17
Missing	0	0
Mean	34.7	62.4
Median	30	60
Standard deviation	14.6	14.4
Minimum	10	40
Maximum	70	80
Shapiro-Wilk W	0.934	0.884
Shapiro-Wilk p	0.258	0.037

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* karena salah satu data yaitu data *post-test* yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi p < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil

dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Wilcoxon Signed Rank Test					
			Statistic	**df**	**p**
Pre-test	***Post-test***	***Student's t***	-15.1	16.0	**<.001**
		Wilcoxon W	0.00		**<.001**
Note. H_a $\mu_{\text{Measure 1 - Measure 2}} \neq 0$					

Analisis N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil bersikan deskrispi data penelitian yang di hasilkan. Hasil analisis N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

No	Siswa	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kategori
1	NAP	20	50	0,375	Sedang
2	DHS	30	50	0,286	Rendah
3	MSP	20	40	0,250	Rendah
4	NH	40	70	0,500	Sedang
5	LM	30	60	0,429	Sedang
6	A	70	80	0,333	Sedang
7	MPZ	30	50	0,286	Rendah
8	MRP	40	60	0,333	Sedang
9	MGK	30	60	0,429	Sedang
10	IJM	50	80	0,600	Sedang
11	AAT	30	70	0,571	Sedang
12	MNA	10	40	0,333	Sedang
13	AM	50	80	0,600	Sedang
14	NK	50	80	0,600	Sedang
15	S	20	50	0,375	Sedang
16	AP	30	60	0,429	Sedang
17	AR	40	80	0,667	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,435. Berdasarkan kriteria N-Gain, nilai tersebut berada pada kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$).

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa dengan tingkat efektivitas sedang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II MIN 3 Bima. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 34,7 pada *pre-test* menjadi 62,4 pada *post-test*. Pada *pre-test* nilai rata-rata pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa adalah 34,7, dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 10, sedangkan pada *post-test* nilai rata-rata pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa adalah 62,4, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40, dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata sebesar 27,7 poin yang menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil angket pemahaman nilai-nilai Pancasila yang menunjukkan bahwa 82,35% siswa berada pada kategori sangat baik dan 17,65% berada pada kategori baik. Tingginya persentase pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan pada aspek kognitif yang diukur melalui tes, tetapi juga memiliki pemahaman yang baik mengenai simbol, makna, dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil angket ini mendukung temuan *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board*.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan permainan akademik, dan turnamen yang menciptakan suasana belajar menyenangkan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.
Penggunaan media *wheel board* turut mendukung efektivitas pembelajaran. Media ini mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan yang menarik dan aktivitas permainan yang melibatkan seluruh peserta didik. Karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang

masih berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan *wheel board* membantu siswa memahami konsep-konsep nilai Pancasila secara lebih mudah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi p < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,435 yang berada pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *wheel board* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Dari 17 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 14 siswa berada pada kategori peningkatan sedang dan 3 siswa berada pada kategori peningkatan rendah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori peningkatan tinggi. Meskipun demikian, dominasi kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *wheel board.* Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Model dan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa sehingga berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggabungkan turnamen akademik, kuis-kuis yang mengunakan sistem skor yang melib atkan siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran (Aje, 2022). Kebaruan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kemampuannya menjadi solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik (Putri, 2025).

Media *wheel board* adalah alat sederhana yang berisi angka pertanyaan yang dapat diputar dan dimainkan oleh siswa. Novianti (2015) menjelaskan bahwa roda putar "*wheel board"* adalah media pembelajaran yang cara penggunaannya dilakukan dengan

diputar seperti roda. Ketika roda tersebut berhenti pada satu titik, peserta didik diminta untuk melaksanakan tugas atau menjawab pertanyaan yang telah disiapkan pada bagian tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi antar anggota kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran berbantuan media *wheel board* yang efektif dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Model dan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Menurut Vygotsky dalam (Dewi & Fauziati, 2021), proses belajar akan lebih efektif ketika siswa berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru dalam menyelesaikan suatu tugas pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran melalui aktivitas kelompok dan permainan edukatif. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap terhadap konsep-konsep nilai Pancasila yang dipelajari. Selain itu, peningkatan pemahaman siswa juga tidak terlepas dari penggunaan media *wheel board* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut Karomah et al., (2024)**,** media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, *wheel board* digunakan sebagai sarana permainan edukatif yang memadukan unsur belajar dan bermain. Penggunaan media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret

sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dalam (Anggrian & Saefurahman, 2025), yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret, aktivitas langsung, dan pengalaman nyata.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Astuti et al., (2022) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui kegiatan permainan akademik dan kompetisi antar kelompok. Penelitian (Kurnia, 2023) juga menunjukkan bahwa pemahaman nilai-nilai Pancasila dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan didukung media yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Niken (2025) dengan judul penelitiannya "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh TGT berbantuan roda putar terhadap hasil belajar PPKN peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa model pembelajaran kooeratif tipe TGT berbantuan media roda putar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian lain Nurluthfiana & Rondli (2025) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap
Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PPKN Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukan peningkatan yang signifikan setelah belajar menggunakan model pembelajaran *teams geams tournament* (TGT) dengan hasil *post-test* lebih tinggi dari hasil *pre-test.* Dalam satu kali perlakuan dapat meningkatkan nilai dengan rata-rata *pre-test* 57,9 menjadi dengan rata-rata *post-test* 75,95. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *teams geams tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada pembelajaran PPKN siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wheel board* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, komunikasi, dan motivasi belajar siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Melalui perpaduan antara aktivitas kelompok, permainan edukatif, dan media yang menarik, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dapat berkembang secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas model pembelajaran koopertif tipe TGT berbantuan media *wheel board* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila Siswa kelas II MIN 3 Bima, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* efektif terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 34,7 pada saat *pre-test* menjadi 62,4 pada saat *post-test*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,435 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wheel board* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas II MIN 3 Bima.

DAFTAR PUSTAKA

Aje, A. U. (2022). *Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (tgt)*. CV. Azka Pustaka. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VjB-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Model+pembelajaran+kooperatif+tipe+TGT+adalah+pembelajaran+kooperatif+yang+menggabungkan+turnamen+akademik,+kuis-kuis+yang+mengunakan+sistem+skor+yang+melib+atkan+siswa+secara+aktif+dalam+setiap+proses+pembelajaran.&ots=597OTeDOuc&sig=SlsneV3cKZjQWN9KDMuzK1HOPbc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, *5*(2), 183–192. https://www.researchgate.net/profile/Muh-Fauzan-Nastiar/publication/388231347_METODOLOGI_PENELITIAN_QUASI_EKSPERIMEN/links/67905704ec3ae3435a74786d/METODOLOGI-PENELITIAN-QUASI-EKSPERIMEN.pdf

Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.64724/y20wk478

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/https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran tematik di sekolah dasar dalam pandangan teori konstruktivisme vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *3*(2). https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/95575381/680-libre.pdf?1670763914=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPembelajaran_Tematik_di_Sekolah_Dasar_da.pdf&Expires=1780932117&Signature=GUgVOr-FNZFoq4cLwf2hVLfr-a4euQtLigRdz97pgxK1kqFLV2rBVcNNu~0O23NQcjv31aXi9oyidEssv2cQuSDzNPtSADJuEGHFTwHMnvn5B0Y0JTSB--7csFZQvq6LrxgjEi5~5gsGidHjjrqoLVIJHeT5-Jib-ATFnV3PBAkHw7wSejalS-hFgys6hB~b8Og2-UK3MLP0YDx~0lijdWDaL0tZIRCGAuQPCrwOCjiWn3EXGrlNo7ypnrFDuIe2~FjIVi7IpCAsHpVAArh4PeuRCdArCl7l0359GStdAOr9czzIVh2fw5UqkRMzA8o1PdK6r6kxAepbgHaY3DOA5Q__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Fauziyah, F. W., & Warsono, W. (2023). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Daring di SMPN 1 dan 2 Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, *11*(1), 49–63. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p49-63

Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, M. odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, *15*(2), 211–222. https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768

Kurnia, H. (2023). Upaya meningkatkan pendidikan indonesia berdasarkan nilai-nilai pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(1), 472–478. https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/login?source=%2Findex.php%2Fpkn%2Farticle%2Fview%2F4807

NIKEN, L. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen*t (TGT) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Sekolah Dasar. http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/86515

Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *4*(1), 56–63. https://www.neliti.com/publications/22946/pengembangan-permainan-roda-putar-untuk-meningkatkan-kemampuan-berhitung-angka-a

Nurluthfiana, F., & Rondli, W. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(2. B), 83–90. https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9820

Putri, F. K. (2025). Efektivitas Metode *Team Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III MIS Kuripan Lor Pekalongan. UIN. KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/16506

Ritonga, A. H. (2022). *Implementasi standar proses pendidikan pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di Kelas IV SDN 06 Aek Goti Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/8839

Setiawan, M. D. D., Zahra, S., Darmawan, I. T., Putra, R., & Antoni, H. (2025). Peran pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan mengatasi

dekadensi moral di kalangan Generasi-Z pada era digital. *Journal of Student Research*, *3*(3), 43–54. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v3i1.3610

Sobiri, M. (2026). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Dalam Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, *2*(1), 1048–1057. https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/article/view/4042/3521

Timamah, I., Sa'diyah, H., Munawarah, F., & Jannah, F. (2025). *The important role of population and samples in educational research. Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, *3*(1), 55–66. https://doi.org/https://doi.org/10.61166/demagogi.v3i1.66

Umar, S., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inquary Terbimbing Untuk Menumbuhkan Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD GMIT Kuanino 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 229–237. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26080