

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Pada bagian ini akan menguraikan berkenaan gambaran umum objek penelitian mencakup sejumlah sub-sub kajian yang diselaraskan dengan fokus penelitian yang beracuan pada dokumen hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di Sekolah Dasar 2 Gribig. Adapun sub-sub kajian gambaran umum objek penelitian yakni tertera berikut ini:

1. Profil SD 2 Gribig Gebog Kudus

Sekolah Dasar 2 Gribig Gebog Kudus merupakan lembaga pendidikan dasar negeri. Lembaga ini sudah lahir sejak tahun 1986-02-01. Selaras pada surat keputusan (SK) Pendirian sekolah nomor: 421.2/008/08/71/86 tentang pendirian dan ijin operasional sekolah, pada tanggal 01 Februari 1986. Adapun profil identitas Sekolah Dasar 2 Gribig yakni sebagai berikut:¹

Nama Sekolah	: SD 2 Gribig
NPSN	: 20317947
Alamat	: Gribig
Desa	: Gribig
Kecamatan	: Gebog
Kabupaten	: Kudus
Provinsi	: Jawa Tengah
Email	: sd2gribig@yahoo.co.id
Kode Pos	: 5933
Akreditasi	: B
Nama Kepala Sekolah	: Tri Ratna Yuliana Sari
Banyak Rombel	: 6
Banyak Siswa	: 122 siswa
Jumlah Guru	: 7

2. Letak Geografis SD 2 Gribig Gebog Kudus

- a. Letak daerah
 Sekolah dasar ini terletak di Jl. Raya Besito,
 Penganjaran, Penganjaran, Kecamatan Gebog, Kabupaten
 Kudus, Jawa Tengah 59332.²

¹ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

² Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

- b. Batas Area
 - 1) Sebelah barat : pemukiman penduduk
 - 2) Sebelah timur : pabrik industri rokok
 - 3) Sebelah selatan : pemukiman penduduk
 - 4) Sebelah utara : pemukiman penduduk
- c. Luas Wilayah
 - Luas tanah : 1,500m²

3. Visi Dan Misi SD 2 Gribig

Adapun visi SD 2 Gribig Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut:

“Terwujudnya generasi cerdas, berkarakter, berwawasan lingkungan, santun, unggul, berprestasi, berlandaskan iman dan taqwa”

Misi adalah bagaimana strategi yang diterapkan sekolah untuk dapat mencapai visi sekolah. Adapun misi SD 2 Gribig, Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut:

- a. Melatih aktivitas yang menggambarkan perangai Profil Pelajar Pancasila.
- b. Memaksimalkan PBM serta petunjuk yang mengimplementasikan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).
- c. Menjalankan pembelajaran yang membina keterampilan abad-21.
- d. Mengadakan program sekolah berlandaskan kearifan lokal.
- e. Mengadakan kegiatan pengorganisasian dan pelestarian lingkungan hidup untuk menyokong sekolah sehat dan bersih.
- f. Menjalankan aktivitas keagamaan.³

4. Tujuan SD 2 Gribig

Tujuan yang mau dicapai SD 2 Gribig sebagai wujud agar memanifestasi visi sekolah maka sudah diputuskan seperti yang tertera:⁴

- 1) Tujuan Jangka Pendek (1 tahun ke depan):
 - a. Membangun siswa yang patuh dan tepat waktu menjalankan ibadah.
 - b. Memaksimalkan sarana prasarana pendidikan guna mendukung rencana pembelajaran yang

³ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

⁴ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

memberikan motivasi agar berkeinginan selalu belajar.

- c. Menaikkan rasa empati serta simpati dalam diri siswa berkaitan pada kepedulian lingkungan dan sosial.
 - d. Menyusun program pendidikan untuk menumbuhkan karakter positif.
 - e. Merancang pembelajaran berbasis proyek.
 - f. Memaksimalkan sarana dan prasarana guna memfasilitasi rancangan pembelajaran yang memberi motivasi siswa agar semangat belajar dalam sekolah.
 - g. Mengadakan proses pembelajaran bagi siswa yang menyokong agar dapat berpikir kreatif, kritis, serta memperluas gagasan dan ide yang memajukan kepribadian gotong royong.
 - h. Mewujudkan kehidupan yang bersih serta sehat dalam diri siswa.
- 2) Tujuan Jangka Panjang (4 tahun ke depan):⁵
- a. Membina siswa memiliki akhlak mulia serta mempunyai perhatian sosial yang tinggi.
 - b. Membina siswa yang mempunyai kepribadian sopan, mandiri, santun serta kreatif bisa berkompetisi dengan perubahan zaman.
 - c. Mewujudkan pemimpin teruntuk diri serta temannya agar menjadi insan yang berpikir kritis dan mengutamakan nilai gotong-royong.
 - d. Menambahkan kecintaan dan kepuasan hati pada potensi daerah.
 - e. Menyusun pembelajaran selaras pada level perbedaan kapabilitas kognitif siswa mendidik pada kecakapan hidup dan keahlian sesuai bakat serta minat yang dimiliki.
 - f. Membuat pembelajaran menggembarikan pada siswa “Merdeka Belajar”.
 - g. Membentuk siswa dengan prestasi akademik ataupun non-akademik yang bagus.
 - h. Memupuk budaya PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) serta peduli lingkungan.

⁵ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

5. Kesiswaan SD 2 Gribig

a. Jumlah Seluruh Siswa

Jumlah semua siswa di SD 2 Gribig adalah 122 siswa. Keterangan terkait kuantitas siswa dapat dicermati dari sajian table berikut.:⁶

Tabel 4.1
Data Seluruh Siswa SD 2 Gribig

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas 1	5	6	11
2	Kelas 2	10	11	21
3	Kelas 3	8	9	17
4	Kelas 4	11	10	21
5	Kelas 5	13	13	26
6	Kelas 6	12	14	26
Jumlah		59	63	122

b. Jumlah siswa kelas 5 (Responden Penelitian)

Tabel 4.2
Data Responden Siswa Kelas 5 SD 2 Gribig

NO	NAMA	L/P	Kelas
1	Abid Aqila Pranaja	L	5
2	Aisyah Natasya Anggraini	P	5
3	Antonio Meilano Jomas	L	5
4	Aprilia Zahra Pranata	P	5
5	Ayu Aprilia Soraya	P	5
6	Davi Kiki Novianto	L	5
7	Desi Nofita Sari	P	5
8	Dewi Rahayu	P	5
9	Emirsyah Pramudya	L	5

⁶ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

10	Eva Nuruz Saudah	P	5
11	Fattah Al Fariel Baihaqi	L	5
12	Furosh Aqdas Alfandy	L	5
13	Galih Surya Pradana	L	5
14	Gita Hesti Ramadhani	P	5
15	Khoirun Risha Azzahra	P	5
16	Muhammad Farhan Dwi Kurniawan	L	5
17	Muhammad Said Mubarak	L	5
18	Muhammad Syarif Pradana	L	5
19	Muhammad Syihafudin Lutfi Abdullah	L	5
20	Nabila Maimunatul Izzah	P	5
21	Randy Ardian Firmansyah	L	5
22	Ratih Febri Galuh Nafisah	P	5
23	Ravhelina Geitsha Namira	P	5
24	Rizki Ruli Musthofa	L	5
25	Tiara Pelangi Fitriani	P	5
26	Zahra Dewi Kumaira	P	5

6. Data Guru dan Karyawan

Kegiatan belajar mengajar di SD 2 Gribbig waktu masuk kegiatan pembelajaran di mulai dengan berdo'a bersama serta pembacaan al Asma'ul khusna bersama-sama di halaman sekolah mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Setelah pembacaan selesai maka dilanjutkan dengan pembelajaran efektif yang diawali pada jam 07.00-10.45 untuk kelas 1 dan 2, 07.00-11.35 unruk kelas 3 dan 4, 07.00-12.10 untuk kelas 5 dan 6. Menyadari betapa utamanya tenaga kependidikan dalam melacarkan kegiatan proses mengajar, dimana sangat diperlukan mencermati mutu guru dalam lembaga pendidikan. Perihal ini dapat ditunjukkan melalui latar belakang guru yang notabene berasal dari studi pendidikan serta mereka mengemban materi ajar selaras dengan bidang studinya. Total tenaga keseluruhan terdapat 10. Adapun

daftar guru serta karyawan SD 2 Gribig yakni sebagai berikut:⁷

Tabel 4.3
Daftar Guru dan Karyawan SD 2 Gribig

NO	Nama	Jabatan Struktural	Jabatan dalam TPK/Bidang Studi
1	Tri Ratna Yuliana Sari, S.Pd.Sd.	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab TPK
2	Mufarlin, S.Pd.	Guru	Ketua Tim TPK merangkap Anggota/ Guru Kelas VI
3	Devi Rismawanti, S.Pd.	Guru	Wakil Ketua Tim TPK merangkap Anggota / Guru Kelas V
4	Whilda El Fasya, S.P.I	Guru	Sekretaris TPK merangkap Anggota / Guru PAIBP
5	Khimayah, S.Pd.Sd	Guru	Anggota / Guru Kelas IV
6	Orin Hilda Karina, S.Pd.	Guru	Anggota / Guru Kelas III
7	Rizkya Maulidha F, S.Pd	Guru	Anggota / Guru Kelas II
8	Diana Mistia Rani, S.Pd	Guru	Anggota / Guru kelas I
9	Bayu Purwoko Anggoro	Staf TU/ Perpus	Anggota
10	Indra Nata	Penjaga	Anggota

⁷ Hasil Dokumentasi SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 05 Maret 2024

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kepala Sekolah, Ibu Tri Ratna Yuliana Sari menuturkan bahwa, sebelum kegiatan pembelajaran di SD 2 Gribig Gebog Kudus diawali, siswa bersama seluruh guru melakukan pembacaan Asmaul Khusna dan do'a bersama di halaman sekolah. Setelah selesai seluruh siswa selanjutnya masuk dalam setiap kelasnya dan diteruskan dengan aktivitas belajar mengajar oleh guru kelas masing-masing sesuai jadwal yang sudah disediakan. Kegiatan pembelajaran di SD 2 Gribig Gebog Kudus dimulai pada pukul 07.00 WIB. Proses persiapan pembelajaran hendaknya guru mempunyai rencana proses pembelajaran yang terencana berawal dari persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi yang akan diterapkan dalam pembelajaran.⁸

Perihal ini selaras dengan penjelasan Guru kelas 5, Devi Rismawanti dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SD 2 Gribig, bahwa sebelum memulai proses pembelajaran guru selalu menyiapkan rencana pembelajaran yang terdapat dalam susunan modul ajar karena sudah menggunakan kurikulum merdeka. Penyusunan rencana pembelajaran dilakukan supaya proses pembelajaran mampu berlangsung dengan lancar serta selaras pada tujuan yang ditetapkan untuk dicapai.⁹

Dalam pelaksanaan mata pelajaran PPKn di SD 2 Gribig Gebog Kudus guru memakai sejumlah sumber yang dibuat acuan saat proses pembelajaran, misalnya buku guru atau siswa, buku pendamping, lembar kerja siswa (LKS), serta lingkungan sekitar yang nyaman bagi siswa. Selain itu dilengkapi dengan sarana prasana pendidikan guna mendukung rencana pembelajaran yang menghasilkan kegiatan belajar lancar.¹⁰ Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap

⁸ Tri Ratna Yuliana Sari, Wawancara oleh penulis, 13 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

⁹ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip.

¹⁰ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip.

interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn kelas 5 yang dilakukan oleh Devi Rismawanti melalui 3 tahap. Adapun 3 tahapan kegiatan pembelajarannya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Persiapan yang dilakukan oleh Devi Rismawanti selaku guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas 5 yakni melakukan pembuatan Modul pembelajaran ketika proses aktivitas pembelajaran belum diterapkan yang dimana didalamnya terdapat rancangan proses pembelajaran. Selanjutnya merancang materi serta model yang akan dipakai dan diajarkan, dalam penyampaian materi umumnya memakai diskusi dan ceramah berkenaan materi “Konteks wilayah kabupaten/kota”.¹¹

Berikut langkah dalam pembelajaran tahap kegiatan pendahuluan berdasarkan langkah-langkah yang ada pada modul ajar pembelajaran PPKn yakni sebagai berikut.

- 1) Guru memulai pengajaran dengan melafalkan salam dan do’a bersama siswa.
- 2) Guru melaksanakan absensi kehadiran siswa
- 3) Guru memberi tahu tujuan pembelajaran
- 4) Guru melakukan apersepsi tentang sejauh apa wawasan siswa berkenaan materi yang disampaikan
- 5) Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan: “apakah kalian mengetahui nama kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggal kalian masing-masing?”.¹²

Berlandaskan pengamatn yang diperoleh dari penulis yakni pada masing-masing pertemuan pembelajaran PPKn, bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada tahap awal, guru mengawali dengan salam dan berdoa’a bersama, melakukan pengecekan kehadiran masing-masing siswa kemudian menanyakan kondisi siswa, setelah itu guru menyampaikan materi serta tujuan yang disajikan ketika pembelajaran. Sebagaimana hasil

¹¹ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip.

¹² Hasil dokumentasi Modul ajar SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 14 Maret 2024, Foto Dokumentasi

wawancara penulis dengan guru pengampu mata pelajaran PPKn, Devi Rismawanti.

Dari pengamatan serta hasil wawancara tersebut, bisa diikhtisarkan bahwa sebelum permulaan pembelajaran tahap awal guru dapat melaksanakan yakni penyiapan modul ajar terlebih dahulu yang didalamnya terdapat langkah pembelajaran, model ataupun media yang digunakan serta materi beserta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, semua dipersiapkan dengan baik supaya selama proses pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat memberikan motivasi kepada siswa selama proses belajar.

b. Kegiatan Inti

Tindakan pada tahapan kegiatan inti berlandaskan langkah pembelajaran yang terdapat pada modul ajar PPKn materi “Konteks wilayah kabupaten/kota”. kegiatan inti pembelajaran PPKn terdiri dari penyajian kelas, pembentukan kelompok (*Team*), *game*, *tournament*, dan *team recognition*. Adapun tahap *penyajian kelas* siswa diharapkan agar mencermati penjelasan guru berkenaan materi “konteks wilayah kabupaten/kota” yang ada pada buku LKS. pada tahap *Team*, guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa. pada tahap *game*, seluruh siswa bermain kuis *game* menjawab pertanyaan dari guru untuk menguji pengetahuan siswa. Pada tahap *tournament*, guru menyiapkan soal yang ditempelkan di papan tulis dengan urutan yang berbeda-beda pada setiap kelompok, lalu siswa menyimak arahan guru tentang langkah-langkah pengerjaan soal yang ada di papan tulis dan masing-masing kelompok berlomba untuk menjawab soal dengan baik dan benar untuk mencapai finish. Pada tahap *team recognition* kelompok siswa dengan perolehan skor terbanyak akan mendapatkan reward atau hadiah dari guru.¹³

Berlandaskan pelaksanaan pengamatan penulis, dalam tahap inti materi yang disalurkan guru melalui pendekatan diskusi dan ceramah serta penyampaian tujuan belajar, siswa dibentuk menjadi berkelompok-

¹³ Hasil dokumentasi Modul ajar SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, 14 Maret 2024

kelompok, dan menyampaikan acuan jalannya diskusi. Selanjutnya agar membenarkan bahwa semua anggota dari kelompok sudah mengetahui pelajaran, semua siswa akan diberi permainan akademik. Dalam permainan tersebut siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok dimana dalam 1 kelompok beranggotakan 5-6 siswa dan perwakilan 1 siswa untuk maju kedepan melihat soal yang telah ditempelkan secara acak sesuai nomor kelompoknya masing-masing. Setelah itu siswa kembali ke meja kelompoknya dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab soal tersebut. kelompok yang berhasil selesai terlebih dahulu dengan skor jawaban benar tertinggi akan menjadi juara pertama pada sesi *tournament* tersebut.¹⁴

Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan guru pengampu mata pelajaran PPKn, Devi Rismawanti, bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Guru menerapkan 5 langkah pembelajaran, yang pertama yakni penyajian kelas, pembentukan *team*, *game*, *tournament*, dan yang terakhir *team recognition*. Selama proses diskusi berjalan, beliau berkeliling untuk melihat kondisi jalannya diskusi siswa. Beliau juga menekankan bahwa siswa harus bekerja sama dengan tim anggota kelompoknya supaya terjalin interaksi sosial yang positif. Sehubungan dengan waktu pengerjaan soal yang ada di papan tulis, beliau memberikan waktu pengerjaan 5 menit tiap soal serta memberikan reward agar siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar.¹⁵

Dalam kegiatan pembentukan kelompok, guru memandu supaya siswa mencermati aturan yang berlaku berkenaan materi “Konteks wilayah kabupaten/kota”. Pada pembagian kelompok, beliau menyesuaikan dengan keadaan siswa, yakni dengan tidak menjadikan satu siswa yang pintar dalam satu kelompok, hal ini supaya pembagian siswa yang pintar dan kurang pintar merata di setiap kelompoknya. Selain itu, guru juga memisahkan siswa yang biasanya hanya akrab dengan satu teman saja,

¹⁴ Hasil observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

¹⁵ Devi Rismawanti, Wawancara oleh peneliti, 14 Maret 2024, Wawancara 1,

hal ini supaya siswa bisa berinteraksi dan akrab dengan siswa yang lainnya.¹⁶ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, siswa kelas 5 terlihat sangat antusias dan bersemangat ketika menunaikan proses pembelajaran.¹⁷

Berlandaskan pengamatan yang diperoleh penulis, guru yang telah menyajikan materi berlanjut guru membentuk kelompok siswa, guru menempelkan soal yang sudah diacak di papan tulis dan disesuaikan dengan nomor kelompoknya, lalu memberikan arahan kepada siswa bagaimana cara mengerjakan soal tersebut dan diberikan waktu untuk berdialog terkait soal yang sudah ditempelkan di papan tulis dengan hitungan 1 soal 5 menit dan jumlah soal ada 4. Selanjutnya guru mengelilingi masing-masing kelompok guna mengamati berjalannya diskusi. Tampak masing-masing anggota turut aktif dalam pelaksanaan diskusi kelompoknya.¹⁸

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, setelah selesai waktu diskusi, guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan hasil diskusi kelompoknya. Kemudian, guru akan menilai hasil diskusi kelompok siswa diurutkan pada kelompok yang mengumpulkan paling awal dan kemudian guru menilai pengerjaan setiap kelompok dan mengumumkan kelompok mana saja yang mendapatkan juara. Kemudian memberikan peluang bertanya untuk siswa.¹⁹

c. Kegiatan Penutup dan evaluasi

Pada kegiatan penutup, siswa diajak melaksanakan refleksi oleh guru pada pembelajaran yang telah diselesaikan berupa pengambilan simpulan materi yang telah disampaikan secara cermat. Selanjutnya guru membagikan hadiah atau reward berbentuk motivasi supaya siswa semangat kedepannya dalam belajar. Berikutnya, guru menyampaikan tugas agar membaca

¹⁶ Devi Rismawanti, Wawancara oleh peneliti, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

¹⁷ Hasil observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

¹⁸ Hasil observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024.

¹⁹ Hasil observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

materi di pertemuan berikutnya serta pembajaran ditutup dengan do'a secara seksama.²⁰

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Devi Rismawanti upaya yang dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran ditandakan sukses ataupun tidak, sehingga penting adanya pelaksanaan ujian atau sebuah tes pada subjek pembelajaran yakni siswa. Dengan adanya ujian atau sebuah yang diadakan untuk siswa nyatanya memiliki wujud atau jalan bagaimana tes itu diadakan. Hasil ujian atau sebuah tes terbilang mampu diputuskan sebagai acuan dalam memahami implementasi model pembelajaran telah berhasil atau tidak. Memasuki tahap evaluasi, dilaksanakan evaluasi oleh guru lewat sebuah tes berbentuk soal yang diberikan ke siswa dengan maksud menelaah sejauh mana pemahaman dan penyerapan materi tentang “konteks wilayah kabupaten/kota”. Adapun penilaian yang dilakukan guru berdasarkan Modul ajar pembelajaran Ppkn materi “Konteks wilayah kabupaten/kota” dalam menaksir siswa atas ketercapaian kompetensinya ialah dengan wujud penilaian proses serta penilaian hasil. Pada penilaian proses siswa dinilai dari sikap ketika pembelajaran serta penilaian kecakapan konsep dilaksanakan akhir pembelajaran. Penilaian juga bisa berwujud berlatih menyelesaikan soal-soal untuk mengukur penguasaan materi. Sebaliknya penilaian hasil dilaksanakan dalam tiap akhir pembelajaran dari masing-masing pelajaran. Penilaian hasil bisa berbentuk berupa sikap, tes tertulis, dan kemahiran pada rubrik.²¹

Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Devi Rismawanti menuturkan bahwa evaluasi proses serta evaluasi hasil belajar mencakup tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotorik. Berdasarkan aspek afektif, diamati dari tingkah laku saat pengajaran agama serta interaksi sosial siswa terhadap pengajar maupun sahabat sebayanya. Selanjutnya, dari sisi ranah kognitif dilakukan pengamatan siswa oleh guru

²⁰ Hasil dokumentasi Modul ajar SD 2 Gribig Gebog Kudus oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024, Foto Dokumentasi

²¹ Devi Rismawanti, Wawancara oleh peneliti, pada tanggal 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

saat menjawab tes soal, kemampuan siswa untuk menjawabnya. Selanjutnya, dari sisi ranah psikomotorik diamati saat siswa berdialog bersama kelompoknya.²²

Berasal dari observasi serta hasil wawancara penulis maka mampu mengikhtisarkan bahwa ketika tahap evaluasi, terdapat tiga aspek yang dinilai oleh guru yakni ranah kognitif, afektif, serta ranah psikomotorik agar memahami sedalam mana wawasan siswa terkait materi “Konteks wilayah Kabupaten/Kota”.

2. Peningkatan Interaksi Sosial siswa melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus

Usaha yang dilaksanakan guru mata pelajaran PPKn dalam menaikkan interaksi sosial siswa khususnya pada materi “Konteks wilayah kabupaten/kota” adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Perihal ini disebabkan dalam pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak cuma menyimak ceramah dari pengajar melainkan siswa menjadi lebih mendapat dorongan agar lebih terlibat, tidak hanya itu wawasan siswa lebih bertambah dan interaksi sosialnya mendapatkan kenaikan. Perihal ini tampak saat diskusi berjalan siswa saling menolong satu sama lain, dengan melakukan kontak sosial dan juga komunikasi antar siswa hingga terjalinnya kerja sama pada setiap kelompok dan rasa menghargai serta toleransi satu sama lain sehingga mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu.²³

Terkait dalam mata pelajaran PPKn menurut Gita Hesti Ramadhani selaku siswa kelas 5 mengatakan bahwa pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dirasa sangat menyenangkan.²⁴ Perihal tersebut juga dijelaskan secara gamblang selaku guru mata pelajaran PPKn terkait respon siswa ketika proses penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*

²² Devi Rismawanti, Wawancara oleh peneliti, pada tanggal, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

²³ Hasil Observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

²⁴ Gita Hesti Ramadhani, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip.

(TGT) dalam pembelajaran PPKn, bahwa siswa cenderung aktif dan interaksi sosial antar siswa semakin meningkat karena dari penerapan Team Game Tournament siswa akan saling berkomunikasi dan bekerja sama, selain itu siswa juga bisa saling menghargai perbedaan pendapat satu sama lain dan meminimalisir pertengkaran.²⁵

Berlandaskan hasil amatan yang dikerjakan penulis, usaha yang dilaksanakan guru untuk menaikkan interaksi sosial siswa ialah dengan pemilihan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament* (TGT) serta melibatkan seluruh anggota kelompok untuk melaksanakan tugas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini terlihat ketika siswa berdiskusi, bekerja sama, toleran serta menunjukkan rasa empati terhadap sesama teman sebaya nya.²⁶

Zahra Dewi Kumaira, siswa kelas 5 mengatakan bahwa pembelajaran PPKn dengan bantuan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat memudahkan dalam menyelesaikan tugas kelompok.²⁷ Selain itu, Galih Surya Pradana selaku siswa kelas 5 meluruskan juga bahwa pembelajaran PPKn yang memakai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pembelajaran menjadi menyenangkan karena terdapat *game* dalam proses pembelajaran, selain itu ia juga menyampaikan bahwa dengan pembentukan kelompok dapat memudahkan interaksi antar sesama siswa.²⁸

Implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn bermaksud untuk menyokong siswa agar bisa memiliki interaksi antar teman sebayanya dan pula guru, memajukan siswa supaya berperan menjadi lebih aktif serta memiliki motivasi belajar, serta mampu mengasah siswa supaya menjalankan permainan bersama anggota timnya maupun anggota tim lain untuk

²⁵ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

²⁶ Hasil Observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

²⁷ Zahra Dewi Kumaira, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, wawancara 1, transkrip.

²⁸ Galih Surya pradana, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, wawancara 1, transkrip.

mendapatkan skor bagi tiap-tiap tim. Berlandaskan pengamatan penulis, implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn memiliki efek yang cukup bagus teruntuk siswa, misalnya mampu menciptakan interaksi siswa yang ditandai dengan terjalinnya kontak sosial, komunikasi yang baik, kerja sama tim, dan saling menghargai anggota kelompoknya. sehingga pembelajaran menjadi aktif dan interaktif.²⁹

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara dengan Devi Rismawanti, bahwa beliau memilih model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebelumnya sudah melakukan observasi kepada siswa terlebih dahulu, dengan kondisi siswa yang lebih pasif dalam pembelajaran dan kurang interaktif beliau memilih menggunakan model pembelajaran *kooperatif* salah satunya *Team Game Tournament* (TGT), karena menurut beliau model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat aktif dan interaktif satu sama lain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan belajar menjadi menyenangkan.³⁰

Berlandas data pengamatan serta wawancara penulis laksanakan, sehingga mampu penulis ikhtisarkan jika dalam menaikkan interaksi siswa pada mata pelajaran PPKn adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Di saat pengimplementasiannya guru mampu mengusahakan kenaikan interaksi sosial siswa melalui model pembelajaran tersebut. Adapun usaha yang ditempuh guru teruntuk menaikkan interaksi sosial dari siswanya ialah membantu siswa agar bisa melakukan interaksi antar sesamanya serta guru dan menyokong mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta mengasah siswa agar saling bekerja sama dan menghargai perbedaan pendapat dalam satu tim kelompoknya dan juga dapat melatih siswa dalam ikut andil permainan dengan anggota tim lain agar mendapatkan skor untuk timnya dengan adanya batasan waktu ditentukan oleh guru.

²⁹ Hasil Observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

³⁰ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, 14 Maret 2024, wawancara 1,

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Interaksi Sosial Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus.

Pelaksanaan pembelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus tentu tidak lepas dari faktor penyokog ataupun faktor penghalang, jika dari sisi internal atau eksternal. Berlandaskan hasil wawancara bersama Devi Rismawanti sebagai guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas 5 mengungkapkan bahwa faktor penyokong dari implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yakni kemampuan guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), faktor sarana prasarana yang ada, faktor siswa yang termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung serta faktor kenyamanan kelas. Beberapa faktor tersebut sangat mendukung proses penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT).³¹

Berdasarkan wawancara dengan Devi Rismawanti, beliau menuturkan mengenai faktor pendukung dari segi internal secara lugas ada faktor penyokong dari sisi internalnya yakni melalui siswa dimana maksudnya ada semangat dalam menjalani proses belajar bagi siswa, level kecerdasan siswa yang tinggi hingga menyebabkan mudah menangkap apa yang diterima dan menjalankan insntuksi yang diberi serta perilaku siswa saat diskusi berlangsung dan saling menghargai perbedaan pendapat anggota tim kelompoknya.³²

Kecuali atas sisi faktor internal, faktor yang menyokong implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam menaikkan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 pula didorong dari faktor eksternal, yakni faktor yang mendapat pengaruh luar. Berlandaskan pengamatan yang dilaksanakan oleh penulis, bentuk faktor eksternal telah menyokong pembelajaran yakni bersumber dari guru, yang memiliki keahlian guru saat menentukan materi, metode, media serta model yang diminati bagi siswa, secara sisi eksternal faktor penyokong lainnya bersumber

³¹ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip.

³² Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip

dari guru dengan maksud pengajar yang bisa menjadi panutan teruntuk siswa serta mempunyai sikap terbuka dalam mengungkapkan motivasi untuk siswa. Sementara itu, pemberian dukungan orang tua serta keluarga jauh lebih tinggi menjadi faktor penyokong dalam belajar.³³

Terdapatnya faktor pendorong yakin saja terselip faktor penghambat ketika implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). faktor penghambat dari segi internal dalam implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus adalah proses persiapan pembelajaran yang harus terperinci supaya pembelajaran berjalan dengan baik serta pengondisian siswa. Devi Rismawanti mengutarakan bahwa, untuk faktor penghambat yakni waktu pelaksanaan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang terpantau lama serta perencanaan pembelajaran harus benar-benar matang sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Selain itu pengondisian siswa yang terlalu sulit, sehingga memakan waktu banyak. Jadi guru harus pintar dalam membagi waktu antara penjelasan materi dengan pelaksanaan diskusi kelompok.³⁴

Menurut proses pembelajaran pastinya terdapat desakan yang harus disalurkan guru untuk siswanya, sebab dengan terdapatnya dorongan tersebut mampu menaikkan keaktifan serta interaksi siswa selama proses bekerja sama dalam suatu diskusi. Berkenaan usaha dalam meneruskan motivasi supaya interaksi dan keaktifan siswa makin melonjak seperti halnya yang diungkapkan Devi Rismawanti, bahwa beliau selalu memberikan *reward* baik berupa hadiah barang maupun hanya kata-kata motivasi agar memupuk antusiasme belajar siswa.³⁵

Berlandas pengamatan yang dilakukan oleh penulis, faktor penghalang menurut sisi internal pemakaian model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap

³³ Hasil Observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

³⁴ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip

³⁵ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip

interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn adalah persiapan yang harus dilakukan oleh guru memakan banyak waktu karena harus terperinci dan detail supaya proses pembelajaran berjalan dengan apa yang diinginkan. Sementara itu, terpatoknya waktu yang menjadikan guru mesti mampu manajemen waktu dalam pembelajaran serta pengondisian siswa yang terbilang cukup susah karena adanya sesi *game* atau *tournament* membuat suasana siswa susah untuk dikontrol³⁶. Sebagaimana yang disampaikan Gita Hesti Ramadhani siswa kelas 5, bahwa ia sangat menyukai sesi *game*, akan tetapi waktu pelaksanaan hanya sebentar.³⁷ Hal tersebut diperjelas oleh pernyataan dari Galih Surya Pradana selaku siswa kelas 5 terkait faktor penghambat dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yakni waktu yang singkat serta kondisi kelas yang terlalu ramai sehingga sulit untuk bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum dipahami selama proses pelaksanaan berlangsung.³⁸

Melalui keadaan tersebut, guru mempunyai solusi dalam mengatasi semua hambatan yang dihadapi yakni melalui pengulangan pembelajaran saat waktu dan jam lainnya dengan materi yang sama. sebagaimana yang dikatakan oleh Devi Rismawanti, dengan adanya keterbatasan waktu pengajaran apabila dirasa siswa masih kurang memahami materi tersebut, maka akan dilanjutkan pada minggu selanjutnya.³⁹

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Interaksi Sosial Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas 5 Di SD 2 Gribig Gebog Kudus

Analisis Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Interaksi Sosial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan

³⁶ Hasil Observasi oleh penulis, pada tanggal 13 Maret 2024

³⁷ Gita Hesti Ramadhani, wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip

³⁸ Galih Surya Pradana, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, wawancara 1, Transkrip

³⁹ Devi Rismawanti, Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Maret 2024, Wawancara 1, Transkrip

Kewarganegaraan (PPKn) Kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus. Dalam kegiatan pembelajaran di SD 2 Gribig Gebog Kudus, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) telah terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dicapai melalui perencanaan pembelajaran yang cermat, yang terdokumentasikan dalam modul pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap inti, dan tahap penutup. Dimana pada langkah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dimulai dengan penyajian kelas, pembentukan kelompok, bermain taya jawab, sesi *tournament*, dan pemberian penghargaan kepada siswa yang menang dalam sesi *tournament*. Hal ini sesuai dengan teori dari Silphy A.Octavia tentang langkah-langkah yang harus ada pada pembelajaran *kooperaif* tipe *Team Game Tournament* (TGT) : a) penyajian kelas b) belajar dalam kelompok c) permainan d) peertandingan atau *tournament* e) penghargaan kelompok. Dari hasil observasi dan wawancara tahapan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament*.

Aktivitas awal yang dilaksanakan dari Devi Rismawanti yakni saat guru memanggil tiap-tiap siswa untuk absensi kedatangan siswa. Selanjutnya guru bertanya keadaan siswa, memastikan siswa siap untuk proses belajar dimulai. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan dan topik pembelajaran yang hendak diutarakan bermaksud supaya mulainya kegiatan bisa berproses dengan efisien dan efektif. Perencanaan pembelajaran telah dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, lembar kerja siswa serta bahan ajar yang dipakai ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Jalan dari kegiatan inti pembelajaran disesuaikan rencana pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar yakni terdiri dari kegiatan diskusi kelompok, games tanya jawab dan sesi *tournament*.

Berdasarkan hasil analisis dari modul ajar yang penulis amati guru telah mencantumkan kegiatan diskusi kelompok

tentang materi PPKn yang akan dipelajari. setelah diskusi kelompok, guru beserta siswa melakukan interaksi tanya jawab pada sesi game tanya jawab tentang materi yang akan dibahas. Setelah melakukan diskusi kelompok dan *game* tanya jawab, guru menghimbau siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai pelaksanaan pertandingan/*tournament* yang akan dilaksanakan. Setiap kelompok diskusi mendapatkan satu lembar kerja kelompok yang akan di kerjakan dan dibahas bersama dengan teman satu kelompok, perwakilan satu siswa di setiap kelompok maju untuk membaca soal acak yang telah disediakan oleh guru lalu menyampaikan soal tersebut kepada teman kelompoknya lalu membahas soal tersebut bersamatemam satu kelompoknya. setiap kelompok memiliki durasi waktu 5 menit per soal untuk menjawab lalu menyerahkan hasilnya kepada guru, setelah itu guru berkewajiban untuk menilai hasil dari setiap kelompok dan mengumumkan kelompok mana yang menang dalam sesi *tournament* dan memberikan *reward* kepada kelompok yang juara. Pemaparan tersebut sesuai dengan hasil observasi pada implementasi model pembelajaran *kooperatif teams games tournament* (TGT) yang dilakukan oleh Devi Rismawanti.

Berdasarkan hasil observasi penulis, Sebagaimana yang dilakukan oleh Devi Rismawanti selaku guru pengemapu mata pelajaran PPKn. Di tahap evaluasi, guru melaksanakan evaluasi melalui pemberian tes berbentuk soal untuk setiap siswa yang bermaksud untuk mengukur pengetahuan sedalam mana pemahaman dan penyerapan siswa pada mata pelajaran PPKn materi konsep wilayah kabupaten/kota. Melalui terdapatnya evaluasi, mampu memahami siswa sejauh mana berhasil dalam menggapai capain saat turut dalam pendidikan. Saat situasi seorang siswa mampu menggapai nilai bagus sehingga akan menyalurkan efek berbentuk stimulus yang termotivator supaya terus mempertahankan prestasinya. Jika mendapati situasi siswa tidak mampu memperoleh nilai yang bagus maka siswa akan berupaya membangun kembali aktivitas belajarnya tetapi begitu sangat dibutuhkan suatu stimulus positif berupa dukungan tidak putus harapan dari guru/pengajar.⁴⁰

⁴⁰ Idrus L, "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN" 9, no. 2 (Agustus 2019): 920–935.

Jadi, dapat disimpulkan implementasi model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan 4-5 peserta dalam suatu tim diskusi yang diarahkan pada soal-soal yang tertera di lembar kerja lembar kerja agar dikaji dan dipecahkan bersama dalam bentuk permainan akademik. Pelaksanaan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus berlandaskan riset dan analisa telah berjalan dengan baik. Konteks ini tampak ketika pembelajaran PPKn belum dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana pembelajaran, menyiapkan lembar kerja siswa, hingga evaluasi pembelajaran yang dimanfaatkan dalam menyokong wawasan siswa. Terdapat langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran ada tiga, yakni aktivitas pendahuluan, aktivitas inti, serta aktivitas penutup. Selanjutnya melampaui tahap perencanaan dan pelaksanaan, paling ujung guru melaksanakan tahap evaluasi beserta menyajikan tes berbentuk soal untuk siswa agar memahami sedalam mana pemahaman dan penyerapan materi “koteks wilayah kabupaten/kota”.

Sebagaimana teori konstruktivisme yang terdiri dari dua jenis yakni konstruktivisme kognitif yang dijabarkan dari Jean Piaget serta konstruktivisme sosial yang dijabarkan dari Vygotsky. Berdasarkan Piaget, siswa wajib berpartisipasi aktif dalam memciptakan wawasannya sendiri serta perihal ini selaras pada prinsip pembelajaran kooperatif. Dari paham konstruktivistik menilik bahwa secara aktif siswa mengkontruksikan pelajarannya saat pembelajaran.⁴¹ hal tersebut berdampak pada tahap persiapan pembelajaran yang melibatkan penyusunan modul pembelajaran yang memberikan kesempatan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. proses diskusi kelompok dan tournament pada tahap inti memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sesuai dengan prinsip konstruktivisme bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung.

Dengan implementasi model pembelajaran TGT ini, interaksi sosial antara siswa dapat ditingkatkan. Mereka belajar bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi

⁴¹ Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 308-309

dengan teman sekelompok, serta memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan pribadi mereka. tidak ada siswa yang hanya diam atau merasa tidak aktif dalam pembelajaran, dengan bantuan model pembelajaran teams games tournament ini siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dari awal hingga akhir, berbagi dan memperluas pengetahuan mereka saat mereka berkolaborasi dalam tim dan berpartisipasi dalam tim tournament sehingga terbentuk interaksi sosial yang positif.

2. Analisis Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Di SD 2 Gribig Gebog Kudus

Analisis peningkatan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 melalui model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) di SD 2 Gribig Gebog Kudus menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam pola interaksi siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar interaksi sosial antar siswa cenderung terbatas pada kelompok kecil yang sudah terbentuk sebelumnya, dengan tingkat partisipasi yang tidak merata. Siswa cenderung berinteraksi dengan teman-teman yang akrab, sedangkan interaksi antar kelompok jarang terjadi.

Soerjono soekanto menyatakan bahwa interaksi sosial ialah relasi timbal balik antar pribadi, individu bersama kelompok, dan kelompok bersama kelompoknya⁴². Hal tersebut terlihat setelah implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terjadi perubahan yang signifikan dalam dinamika interaksi sosial siswa. Selama sesi Teams Games Tournament (TGT), siswa terlibat dalam berbagai aktivitas kelompok yang mengharuskan mereka berinteraksi secara aktif untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menghasilkan peningkatan dalam komunikasi antar siswa, kerjasama tim, dan partisipasi aktif dalam proses

⁴² Mahmud, Siregar, and Khoerudin, Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya,

pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung berinteraksi dengan teman-teman akrab mereka, sekarang terlibat dalam interaksi yang lebih luas dengan anggota tim yang mungkin sebelumnya tidak terlalu dikenal.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu menaikkan interaksi sosial siswa. hal ini terlihat ketika diskusi berlangsung, siswa saling bekerja sama dan membantu satu sama lain sehingga dapat merampungkan tugas sesuai waktu. Konteks ini searah dengan Priansa bahwa sejumlah keunggulan metode Team Game Turnament TGT) ialah memperlebar pandangan siswa dan menebarkan aksi dan tindakan menghargai individu lain dan keturutsertaan siswa aktif ketika pembelajaran serta memiliki semangat belajar.

Pemantauan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa semakin terampil dalam berkomunikasi, memecahkan masalah bersama, dan mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan tim. Interaksi antar kelompok juga terjadi secara alami selama sesi permainan, karena siswa harus berkomunikasi dengan kelompok lain saat berhadapan dalam permainan. Guru sebagai fasilitator memberikan dukungan yang dibutuhkan namun memberi kesempatan pada siswa untuk memimpin dan mengatur interaksi mereka sendiri. Data pasca-implementasi menegaskan peningkatan yang signifikan dalam interaksi sosial siswa. Siswa lebih terbuka terhadap kolaborasi dan berbagi ide, serta lebih sadar akan pentingnya mendengarkan pendapat anggota timnya. Peningkatan ini juga tercermin dalam evaluasi kualitatif oleh guru, yang mencatat perubahan positif dalam sikap siswa terhadap kerjasama dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan ciri-ciri terjalannya interaksi sosial asosiatif yang meliputi kerja sama dalam mencapai tujuan bersama, akomodasi atau proses penyesuaian antar individu, dan asimilasi atau usaha siswa untuk mengurangi perbedaan dan menyamakan sikap untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya.⁴³

⁴³ Fahri dan Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," 21 Mei 2019.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan kerja tim di masa depan. Sebagai rekomendasi, disarankan untuk terus mendorong dan mengembangkan model pembelajaran ini serta memberikan pelatihan tambahan kepada guru untuk memaksimalkan manfaatnya dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

Secara kualitatif, terlihat pergeseran dari atmosfer kompetitif menjadi kolaboratif dalam kelas. Sebelumnya, siswa mungkin bersaing satu sama lain untuk mendapatkan perhatian guru atau mendapatkan skor yang lebih tinggi dalam ujian. Namun, dengan Teams Games Tournament (TGT), mereka belajar bahwa keberhasilan individu terkait erat dengan kesuksesan tim secara keseluruhan. Ini menciptakan lingkungan di mana mereka merasa lebih nyaman untuk berbagi pengetahuan dan saling mendukung. Selain itu, analisis juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) membantu memperkuat rasa kepemilikan dan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka. Dengan membagi peran dalam tim, setiap siswa merasa memiliki kontribusi yang berarti terhadap kesuksesan kelompok mereka. Ini mendorong mereka untuk mengambil tanggung jawab atas tugas-tugas mereka dan bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan bersama.

Efek jangka panjang dari peningkatan interaksi sosial ini juga layak dipertimbangkan. Interaksi yang ditingkatkan antar siswa tidak hanya berdampak pada pembelajaran PPKn, tetapi juga dapat merembes ke mata pelajaran lain dan kehidupan di luar sekolah. Kemampuan untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan menghargai kontribusi individu adalah keterampilan yang sangat berharga dalam dunia nyata. Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam melanjutkan penerapan model TGT ini. Misalnya, perlunya pemantauan yang cermat terhadap dinamika kelompok untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat secara aktif dan merasa didukung.

Selain itu, pelatihan tambahan untuk guru dalam menerapkan model pembelajaran ini dengan efektif juga dapat membantu meningkatkan hasilnya.

Secara keseluruhan, analisis ini menegaskan bahwa model pembelajaran TGT memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus. Dengan pemantauan yang tepat dan dukungan yang berkelanjutan, model ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, kolaboratif, dan berorientasi pada prestasi. Penting untuk melakukan pemantauan yang berkelanjutan terhadap dinamika kelompok dan tingkat keterlibatan siswa. Dengan pemantauan yang tepat, guru dapat mengidentifikasi masalah atau kesulitan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran dan memberikan dukungan yang diperlukan kepada siswa untuk mengatasi tantangan tersebut.

Dengan memperhatikan semua faktor di atas, implementasi model pembelajaran TGT dapat menjadi lebih efektif dan berdampak lebih besar terhadap interaksi sosial siswa. Dengan pemantauan yang cermat, pelatihan tambahan untuk guru, pengembangan lingkungan belajar yang inklusif, dukungan dari orang tua dan keluarga, serta evaluasi dan penyesuaian yang terus-menerus, model TGT dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan berorientasi pada prestasi. Dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT, observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa model ini telah memberikan dampak positif pada interaksi sosial antara siswa. Beberapa hal yang dapat diperhatikan dari implementasi model TGT ini adalah:

- 1) **Peningkatan Keterlibatan:** Siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari persiapan hingga penutupan. Mereka memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam diskusi kelompok, berbagi ide, dan berpartisipasi dalam sesi turnamen. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan meningkatkan semangat siswa.
- 2) **Kolaborasi Tim:** Model Teams Games Tournament (TGT) mendorong kolaborasi tim yang kuat di antara siswa. Mereka belajar untuk bekerja bersama-

sama dalam mencapai tujuan bersama, merancang strategi, dan memecahkan masalah secara efektif. Kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok adalah keterampilan yang sangat berharga yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan.

- 3) **Pengembangan Keterampilan Sosial:** Melalui interaksi yang intens dalam kelompok, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial mereka. Mereka belajar untuk berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam menghadapi tantangan.

- 4) **Penghargaan atas Prestasi:** Pengumuman pemenang turnamen sebagai kelompok dengan skor tertinggi memberikan penghargaan atas prestasi siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih baik, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok.

Selain itu, dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa mampu berinteraksi baik dengan memenuhi indikator interaksi sosial yang positif yaitu antara lain:

- 1) **Kerjasama**

Salah satu faktor terpenting yang mempunyai dampak besar pada proses pembelajaran adalah sikap kerja sama yang ditunjukkan siswa. Sehingga adanya saling kerja sama siswa mampu berinteraksi sosial secara baik, sehingga siswa mampu untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama yang ditunjukkan di kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus dalam konteks pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yakni ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka cenderung memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman kelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

Berdasarkan hal tersebut dapat dianalisis bahwa kerja sama siswa diartikan sebagai sebuah interaksi sosial dengan hubungan siswa kepada siswa

maupun siswa kepada gurunya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat dihubungkan ke mata pelajaran PPKN yaitu sikap saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tersebut meliputi tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan

2) Akomodasi

Selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, guru dituntut untuk berperan aktif untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dan sukses. Agar proses pembelajaran terlaksana dengan efisien dan bermanfaat, maka perlu adanya peran aktif pengajar dalam kegiatan-kegiatan yang mencakup pembelajaran PPKn di kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus dalam konteks pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memiliki kepribadian yang mampu berpikir kritis, mulai menerapkan prinsip-prinsip logis, dan mampu menggunakan proses mental untuk memecahkan masalah nyata. Sehingga guru perlu dengan adanya sikap akomodasi, yakni memancing siswa untuk memberikan informasi dan ide-ide baru dalam proses pembelajarannya.

Ketika siswa diberikan guru terkait pengalaman baru atau informasi yang bertentangan, guru nantinya akan memberikan contoh kenyataan bahwa apa yang difikirkan siswa sesuai dengan keadaan sebenarnya dilingkungan sekitar. Dalam akomodasi belajar, guru menyebutkan keterkaitan dengan materi PPKn yang mencakup di dalamnya, yaitu bagaimana cara pemberian instruksi, bentuk tugas, atau bentuk materi belajar, setting Belajar, waktu belajar, jadwal belajar, Manajemen waktu dan tugas, serta bagaimana cara anak merespon dengan beberapa gambaran contoh.

3) Asimilasi

Kebiasaan belajar yang dibina siswa bermanfaat bagi terbentuknya sikap dan perilaku yang baik maupun negatif. Perilaku ini disebut sebagai perilaku

belajar. Kemampuan dan kepemimpinan yang dimiliki guru dalam bidang pendidikan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku dan sikap siswa terhadap perilaku belajar, yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran PPKn di kelas 5 SD 2 Gribig Gebog Kudus memberikan dampak positif terhadap perilaku dan sikap belajar siswa, yakni menumbuhkan sikap sosialisasi dalam berinteraksi sehingga suatu proses sosial siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda tidak menimbulkan suatu perpecahan melainkan mampu meningkatkan persatuan dalam menyelesaikan tugas kelompoknya. Konsekuensinya, siswa menunjukkan sikap, tindakan, berpartisipasi aktif, dan memprioritaskan kepentingan bersama dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menunjukkan solidaritas dan dukungan satu sama lain ketika terlibat dalam pembelajaran kelompok.

4) Akulturasi

Salah satu tantangan yang muncul ketika mencoba menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran PPKn di kelas 5 SD 2 Gribig Gebog Kudus adalah beragamnya ciri-ciri siswa yang sedang belajar. Ada siswa yang lebih cerdas dibandingkan siswa lainnya, ada siswa yang lebih patuh dibandingkan siswa lainnya, dan terdapat perbedaan sikap adat pemahaman lainnya. Sehingga muncullah penanaman sikap akulturasi dalam proses pembelajaran tersebut yang bertujuan agar siswa mampu menerima teman kelompoknya tanpa ada karakter membeda-bedakan. Sehingga dalam keterkaitan pembelajaran PPKn dalam akulturasi siswa menciptakan keharmonisan serta kerukunan dalam kewarganegaraan

Dengan demikian, model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan, dan kolaborasi di antara siswa. Hal ini

merupakan langkah positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan dinamis. Interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembelajaran ppkn, dimana peserta didik mampu memahami nilai-nilai, norma, dan identitas sebagai warga negara yang baik, peserta didik mampu belajar dengan baik bagaimana berinteraksi dengan sesama dalam masyarakat yang beragam. Dengan demikian interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembelajaran PPKN dengan membantu peserta didik mengetahui dan paham akan nilai-nilai pancasila, memperluas wawasan mereka tentang masyarakat serta mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang berkompeten, bertanggung jawab, dan suka bergotong royong.

3. Analisis Faktor pendukung dan penghambat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team game tournament (TGT) terhadap interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus.

Pelaksanaan pembelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat, baik dari segi internal maupun eksternal. Melalui wawancara dengan Devi Rismawanti, guru pengampu mata pelajaran PPKn kelas 5, dapat diidentifikasi beberapa faktor pendukung yang memengaruhi implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran tersebut.

1) Faktor Pendukung:

Terkait komponen pendukung dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada timbal balik sosial dalam mata pelajaran PPKn kelas 5 di SD 2 Gribig Genog Kudus adalah sebagai berikut :

a) Antusiasme Siswa

Peserta Siswa yang sangat antusias mengikuti pembelajaran, akan meningkatkan kualitas belajar dan menciptakan lingkungan yang lebih baik untuk pembelajaran. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament pada mata pelajaran Ppkn menjadikan siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif. Sewaktu proses

pembelajaran berlangsung siswa menunjukkan semangat yang tinggi sehingga terjalin interaksi yang positif antar individu dan menimbulkan motivasi belajar yang baik.

b) Tingkat Intelegensi Siswa

Tingkat intelegensi siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Jusriana juga menunjukkan bahwa penggunaan strategi atau model yang tepat dan sesuai dapat mempengaruhi peningkatan tingkat intelegensi siswa.⁴⁴ Dengan adanya pemilihan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan interaksi sosial siswa sebagaimana yang hasil observasi dan wawancara di SD 2 Gribig Gebog Kudus

c) Sikap Kerja Sama dalam kelompok

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran kooperatif teams games tournament dapat mendorong siswa untuk saling bekerjasama untuk tujuan yang sama, model pembelajaran kooperatif terutama teams games tournament tentunya membutuhkan kerjasama antar individu serta komunikasi yang baik antar siswa. Hal ini membantu meningkatkan interaksi sosial siswa ke arah positif, dimana biasanya siswa hanya akrab dengan dengan beberapa teman nya saja, namun setelah penerapan model ini, siswa bisa lebih akrab dan komunikatif terhadap teman yang lain dalam lingkup satu kelas tersebut. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 5 di SD 2 Gribig Gebog Kudus.

d) Kemampuan Guru dalam Memilih Materi dan model

Pemilihan model yang akan digunakan selalu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi siswa, sesuai dengan yang telah dilakukan Ibu Devi selaku guru pengampu mata pelajaran Ppkn memilih

⁴⁴ Jusriana, “Strategi Guru dalam Menghadapi Perbedaan Intelegensi Peserta Didik pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perubahan Wujud Benda Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Islahuddin Desa Kapidi Kecamatan Mappedeceng Kabupaten Luwu Utara.” (Desa Kapidi Kecamatan Mappedeceng Kabupaten Luwu Utara, IAIN PALOPO, 2019).

menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament karena dengan model pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih aktif dan komunikatif terhadap teman satu kelasnya sehingga terjalin interaksi sosial yang positif antar individu. Dengan peningkatan keterampilan guru, implementasi model TGT dapat menjadi lebih efektif dan berdampak lebih besar terhadap interaksi sosial siswa. Model TGT memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa merasa didukung dan dihargai. Dalam lingkungan yang inklusif, siswa dari berbagai latar belakang dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa bahwa kontribusi mereka diakui dan dihargai oleh anggota tim lainnya.

e) Dukungan Belajar dari Orang Tua dan Keluarga

Dukungan dari orang tua dan keluarga juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi model TGT. Orang tua dan keluarga dapat mendukung siswa dengan memberikan dukungan moral, membantu mereka mempersiapkan diri untuk sesi pembelajaran, dan memberikan dorongan positif untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

2) Faktor Penghambat:

a) Keterbatasan Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games tournament terpantau lama dan bisa menyita waktu pembelajaran selanjutnya, akan tetapi dari hasil wawancara terhadap Ibu Devi menyatakan bahwa jika terkadang waktu yang digunakan tidak cukup, maka biasanya akan dilanjutkan di jadwal jam pembelajaran selanjutnya. Jadi guru harus bijaksana dalam pembagian waktu untuk penjelasan materi dengan pelaksanaan diskusi kelompok.

b) Proses perencanaan

Proses perencanaan pembelajaran harus benar benar dipersiapkan secara matang supaya pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh pendidik.

c) Kesulitan Manajemen Kelas

Pengondisian siswa yang cukup susah dalam penggunaan model pembelajaran ini, karena siswa terlalu bersemangat dalam sesi tournament sehingga menjadikan suasana kelas menjadi ramai dan terkadang instruksi dari guru kurang terdengar oleh siswa.

Melalui pengidentifikasian faktor pendukung dan penghambat, guru dan stakeholder pendidikan dapat mempersiapkan strategi yang sesuai untuk mengoptimalkan implementasi model pembelajaran TGT dalam pembelajaran PPKn di SD 2 Gribig Gebog Kudus. Dengan apresiasi yang komprehensif tentang faktor-faktor yang memberi dampak proses pembelajaran, mereka mampu memutuskan metode-metode nyata untuk merancang lingkungan belajar yang membantu dan memupuk bagi siswa.

