

**PENGARUH COOPERATIVE LEARNING (TIME GAME TURNAMEN)  
DENGAN BERBANTUAN MEDIA SPINNING WHEEL DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Husnawiyah**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[wiahhusna20@gmail.com](mailto:wiahhusna20@gmail.com)

**Zainuddin**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[zainuddintutik@gmail.com](mailto:zainuddintutik@gmail.com)

**Farich Purwantoro**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[farich.physics@gmail.com](mailto:farich.physics@gmail.com)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran cooperative learning (TGT) berbantuan media spinning wheel dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran cooperative learning (TGT) berbantuan media spinning wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan akan lebih banyak lagi wawasan yang didapat didalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Sunan Bonang Berani Wetan dan sekolah Miftahul Jannah. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa Sekolah Miftahul Jannah yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu wawancara, pengujian, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mendapat hasil analisis uji hipotesis yang didapat di kelas eksperimen dan kelas control dengan hasil yang didapatkan kelas control  $0.004 < 0.05$  Nilai yang didapatkan kurang signifikan, sedangkan kelas eksperimen  $0,621 > 0,05$  nilainya sangat signifikan. dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning berbantuan media spinning wheel. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Penggunaan model cooperative learning tipe TGT dengan berbantuan Media Spinning Wheel membuat siswa akan lebih semangat dalam belajar dan akan memunculkan wawasan baru didalam pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih aktif dan akan membuat daya tarik siswa lebih berkembang pesat.*

*Kata kunci: Hasil Belajar, Cooperative Learning Team Games Tournament (TGT), Spinning Wheel*

**Abstract**

*This study aims to determine the application of the cooperative learning (TGT) learning model assisted by spinning wheel media and to determine the effect of the cooperative learning (TGT) learning model assisted by spinning wheel media to improve student learning outcomes. And there will be more insights gained in learning. This study uses a quantitative method. This research was conducted at MI Sunan Bonang Berani Wetan school and Miftahul Jannah school. The subjects of this study were 15 students of Miftahul Jannah School consisting of 9 female students and 6 male students. Data collection was carried out in three ways, namely interviews, testing, and documentation. The results of this study obtained the results of the hypothesis test analysis found in the experimental class and the control class with the results obtained by the control class  $0.004 < 0.05$  The value obtained was less significant, while the experimental class  $0.621 > 0.05$  the value was very significant. by using the cooperative learning model assisted by spinning wheel media. This shows that learning using Spinning Wheel Media will make students more enthusiastic in learning and will bring up*

*new insights in learning and also the fun learning process will make students more active and will make students' attraction develop more rapidly.*

*Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Learning Team Games Tournament (TGT), Spinning Wheel*



© Author(s) 2025

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting terutama dalam pengembangan sumber daya manusia. Upaya meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian hakiki dari peningkatan kualitas manusia, baik dari segi keterampilan, akhlak, maupun tanggung jawab kewarganegaraan. Pendidikan dipandang sebagai wadah untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi, dan wadah inilah yang berfungsi untuk meningkatkan pendidikan.<sup>1</sup> Bukan hanya itu, guru juga merupakan contoh yang baik bagi peserta didik, maka dari itu humatisa harus diajarkan kepada peserta didik.<sup>2</sup> seperti Interaksi antar guru sangat diperlukan ketika berada didalam kelas, apalagi dalam proses belajar mengajar, siswa diharuskan untuk aktif dalam berbicara maupun berpendapat.

Ketika interaksi antar siswa selama di kelas terbatas, maka pola interaksi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik. Pemilihan metode yang tepat dapat mengatasi permasalahan tersebut dan menjamin pendidikan selalu mendapat kemajuan yang baik.<sup>3</sup> Seperti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning Team Games Tournament (TGT)* untuk membantu siswa mempermudah pemahaman serta kemampuan untuk berpikir kritis dan mengasah pola keterampilan komunikasi. sehingga dengan penggunaan pola interaksi yang tepat dalam proses pembelajaran akan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. sehingga siswa akan lebih menikmati pelajaran mereka dan lebih termotivasi untuk hadir. Di sisi lain, interaksi guru dan siswa yang buruk dapat mengganggu proses pembelajaran dan menyebabkan buruknya kinerja siswa.<sup>4</sup>

Hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media pembelajaran interaktif. media interaktif yaitu memaksa peserta didik tidak

---

<sup>1</sup> Susi Sihombing dkk., "Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan," *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education* 4, no. 1 (27 Juni 2021), <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.

<sup>2</sup> Elmi Masfufah dkk., "Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (22 Januari 2023), <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.981>.

<sup>3</sup> Herinto Sidik Iriansyah, "Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 24 November 2020.

<sup>4</sup> Aliyun Ula Walahum Yahzanun, "Pola Interaksi Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran IPS Masa Pandemi Covid-19," *EDUEKSOS: The Journal of Social and Economics Education* XI, no. 1 (17 Januari 2022), <https://repository.um.ac.id/201925/>.

hanya memperhatikan penyajian atau objek.<sup>5</sup> Karena Di era zaman sekarang Teknologi pendidikan berkembang sangat pesat, serta dunia pendidikan juga menyediakan berbagai alat dan metode inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Dengan System pendidikan diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi.<sup>6</sup>

Suatu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran itu membuat pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan. Sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa didalam pembelajaran.<sup>7</sup> Adapun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu media *spinning wheel*. *Spinning wheel* adalah media yang berbentuk bulat/bundar dan dapat diputar disebut media roda putar.<sup>8</sup>

Kurnianingsih dan Winda mengatakan bahwa media pembelajaran spinning wheel atau biasa yang dikenal dengan media pembelajaran roda putar, merupakan suatu media yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya sehingga berhenti didalam satu bagian gambar.<sup>9</sup> Dengan penggunaan media juga dapat membuat siswa berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan dan mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan.<sup>10</sup>

Beberapa peneliti sebelumnya yang di lakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh yuliani et.al mengenai model pembelajaran *team games tournament (TGT)*, bahwa keuntungan lain dari pembelajaran kolaboratif adalah mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam

---

<sup>5</sup> Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (Oktober 2020), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.

<sup>6</sup> Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022), <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.

<sup>7</sup> Septi Sundari dan Benny Prasetya, "Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning 'Kahoot' Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (30 Januari 2024), <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>.

<sup>8</sup> Sri Wahyudi dkk., "Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (10 Juni 2024), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7610>.

<sup>9</sup> Monika Fransis Kurnianingsih dan Winda Amelia, "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadengan 07 Jakarta Selatan," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (20 Mei 2023), <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.6993>.

<sup>10</sup> Herwin Herwin, Nirwana Rasyid, dan Hasan Hasan, "Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone," *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal* 1, no. 2 (29 Juli 2023), <https://doi.org/10.30863/maraja.v1i2.5131>.

pembelajaran melalui kegiatan kelompok kolaboratif. Dengan bekerja sama dapat menyelesaikan masalah serta menyelesaikan tugas, sehingga juga dapat mengembangkan pemahaman siswa.<sup>11</sup>

Sedangkan penelitian dari Az-Zahra, Abdullah dan Marini mengenai penggunaan model pembelajaran, dengan menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)*. yaitu siswa berkompetisi antar kelompok untuk memenangkan permainan dalam sebuah turnamen. Sehingga semua kelompok berperan aktif untuk memenangkan kompetisi dengan cara bersaing dengan cara yang baik.<sup>12</sup> Berbeda dari itu Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah dkk bahwa dengan media membantu anak-anak mengembangkan ide dan membangkitkan emosi positif saat belajar, melalui media “*spinning wheel*.” dengan hal ini dapat memungkinkan anak-anak akan termotivasi dan lebih semangat dalam belajar.<sup>13</sup>

Selain penelitian tersebut diatas, Penelitian yang dilakukan Puteri dan Mintohari menggunakan media *spinning wheel* merupakan media berbentuk lingkaran seperti roda yang mempunyai porosnya sendiri dan dapat berputar. Anak-anak memiliki rentang perhatian yang pendek, yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan media *spinning wheel* sebagai sarana komputasi bagi anak-anak.<sup>14</sup>

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *cooperative learning TGT (Team Games Tournament)* yaitu berfokus pada pembelajaran yang aktif dalam permainan. sedangkan penelitian ini, peneliti fokus Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *cooperative learning (TGT)* berbantuan media *spinning wheel* dan Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning (TGT)* berbantuan media *spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning Team Games Tournament*. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti ingin meneliti lebih jauh Pengaruh *cooperative learning (Time Game Turnamen)* dengan Berbantuan Media *Spinning Wheel* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

---

<sup>11</sup> Anak Agung Ngurah Yuliawati, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (29 Agustus 2021), <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

<sup>12</sup> Afifah Az-Zahra, Vivianne Abdullah, dan Arita Marini, “Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT),” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (26 Juni 2023), <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>.

<sup>13</sup> Fadilah Utami dkk., “Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan,” *Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 4, no. 2 (26 September 2022), <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.2959>.

<sup>14</sup> Lely Arum Syah Puteri dan Mintohari Mintohari, “Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 07 (2 Juli 2022), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah metode *kuantitatif*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis desain pre-test-post-test, yaitu membandingkan hasil uji eksperimen dan uji kontrol. Dalam desain ini merupakan penelitian pre-eksperimen desain, desain penelitian ini one grup pretest-posttest, peneliti menggunakan tes untuk mengetahui nilai siswa. penelitian ini memiliki dua sekolah yaitu Sekolah Mi Sunan Bonang dengan kelas eksperimen dan Sekolah MI Miftahul Jannah dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament (TGT)* dengan berbantuan media *spinning wheel*, sedangkan kelas kontrol tidak dikani perlakuan. Dengan menggunakan dua sekolah, peneliti ingin mengetahui sekolah mana yang memiliki dampak besar atau sedang terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Sunan Bonang Berani Wetan dan sekolah Miftahul Jannah. Sasaran penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Sunan Bonang Berani Wetan, yaitu 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, sehingga jumlah keseluruhan siswa adalah 23 siswa. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa Sekolah Miftahul Jannah yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Para peneliti berencana untuk mengambil sampel sebagian populasi dengan menguji kelas eksperimen dan kontrol, kelas eksperimen di Sekolah Mi Sunang Bonang dan kelas kontrol di Sekolah Mi Miftahul Jannah. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yang mana semua unsur ataupun anggota populasi tidak mempunyai suatu kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Pengambilan sampel saturasi digunakan dalam penelitian yang melibatkan populasi yang relatif kecil (kurang dari 30 orang).

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu wawancara, pengujian, dan dokumentasi. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur. Peneliti mengetahui secara pasti informasi apa yang ingin diperolehnya dan menyiapkan kuesioner sesuai dengan informasi tersebut. Sumber informasi untuk penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 4 di Sekolah Mi Sunan Bonang Berani Wetan dan Sekolah Mi Miftahul Jannah. peneliti menggunakan dua jenis tes berupa soal-soal pra-tes sebelum menggunakan model pembelajaran berbantuan media roda berputar *Team Game Tournament (TGT)*.

Setelah dilakukan perlakuan eksperimen dan control selanjutnya, diberikan soal post-test. Ini menunjukkan kelas mana yang memperoleh skor tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data pra-tes dan pasca-tes siswa akan diperiksa menggunakan uji yang diperlukan, yaitu uji normalitas dan uji sampel berpasangan. Kami kemudian menggunakan pengujian hipotesis, yaitu pengujian sampel berpasangan, untuk memeriksa hasil data siswa sebelum dan sesudah pengujian. pengujian statistik normalisasi sampel berpasangan dan pemikiran kritis untuk pemecahan masalah.

Variabel penelitian adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan media *spinning wheel*. Variabel dependennya adalah hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang

digunakan adalah RPP, LKS, dan soal tes. Data diperoleh dari instrumen penelitian berupa nilai ujian siswa. Pemutar media menyajikan beberapa pertanyaan dalam format melingkar, pembicara kelompok mengajukan pertanyaan terpilih dalam format melingkar, mengawasi siswa, mengumpulkan hasil tes, meninjau hasil tes, dan seterusnya. Terakhir, evaluasi hasil pengujiannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV mi sunan Bonang 2 berani wetan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV mi miftahul jannah gending sebagai kelas control yakni melibatkan jenis analisis “paired samples tes” Menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan menggunakan SPSS guna menghasilkan data yang dipaparkan. data yang dipaparkan dari pretest dan posttest yang diperoleh dari 8 siswa laki laki, 7 siswa perempuan. Adapun data hasil pretest dan posttest tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

**Tabel 1.** Data hasil Angket Penerapan *cooperative learning* TGT di MI Sunan Bonang 02 Brani Wetan

No	Nama	Nilai Rata-rata
1	Gibran	2,8
2	Ival	2,7
3	Lilu	2,8
4	Agung	2,6
5	Ian	3,1
6	Ubay	3,1
7	Ilham	3,1
8	Yayaz	2,6
9	Ifa	3,1
10	Amel	3,1
11	Sifa	2,9
12	Dina	3,2
13	Rara	3,1
14	Yani	3,4
14	Lisa	2,6
<b>Rata-rata</b>		<b>2,946667</b>

Dengan penelitian ini sangat membutuhkan kejujuran dari siswa/siswi sebagai responden supaya peneliti mendapatkan hasil data yang valid. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, diharapkan siswa membaca lebih teliti, supaya bisa menjawab sesuai dengan keadaan serta kondisi yang nyata. Dari kesimpulan hasil angket data mengenai hasil uji tes berupa pertanyaan yang melibatkan sebanyak 15 siswa responden yang akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa kesimpulan yang didapatkan dari data angket diatas bahwa hasil dari jumlah rata-rata ialah 2,946667.

Setiap komponen pernyataan dalam angket ini diberi skala skor 1-4.

SS: Sangat Setuju = 4

S: Setuju = 3

TS: Tidak Setuju = 2

STS: Tidak Setuju = 1

**Table 2.** Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas  
IV MI Sunan Bonang Berani Wetan 2

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	gibran	80	95
2	ival	75	85
3	lilu	80	95
4	agung	75	85
5	ian	60	70
6	ubay	80	95
7	ilham	80	95
8	yayaz	75	80
9	ifa	65	75
10	amel	55	70
11	sifa	60	70
12	dina	80	90
13	rara	75	85
14	yani	80	90
15	lisa	60	70

Berdasarkan table 2 dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa Kelas IV MI Sunan Bonang 02 sebanyak 15 siswa yang terdiri 8 siswa laki laki, 7 siswa perempuan. Adapun nilai minimum pretest

adalah 55 dan maksimum posttest adalah 80. Sedangkan nilai minimum pretest adalah 70 dan nilai maksimum terdiri Posttest adalah 95.

**Table 3.** Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas  
IV MI Miftahul Jannah Gending

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Alan	45	55
2	Dewantoro	50	60
3	Faisal	60	70
4	Haris	70	85
5	Azkiya'	45	60
6	Ibrahim	60	75
7	Ulan	70	80
8	Diana	70	85
9	Seli	60	70
10	Sinta	75	85
11	Belva	70	80
12	Ani	70	80
13	Uus	60	75
14	Dina	60	70
15	Lia	75	85

Berdasarkan table 3 dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa Kelas IV MI Miftahul Jannah Gending sebanyak 15 siswa yang terdiri 6 siswa laki laki, 9 siswa perempuan. Adapun nilai minimum pretest adalah 45, sedangkan nilai maksimum posttest adalah 70. Sedangkan nilai minimum pretest adalah 60 dan nilai maksimal Posttest adalah 85.

### Analisis Data

Hipotesis 1 (Pretest Eksperimen dan Kontrol):

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara nilai pretest kelas eksperimen dan nilai pretest kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara nilai pretest kelas eksperimen dan nilai pretest kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Hipotesis 2 (Posttest Eksperimen dan Kontrol):

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara nilai posttest kelas eksperimen dan nilai posttest kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara nilai posttest kelas eksperimen dan nilai posttest kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengujian Hipotesis 1, Perbandingan Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, Sebagai berikut:

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Eksperimen	87.00	15	7.020	1.813
	Pretest_Kontrol	75.67	15	8.423	2.175

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_Eksperimen & Pretest_Kontrol	15	-.356	.192

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Pretest_Kontrol	11.333	12.743	3.290	4.277	18.390	3.445	14	.004

Bedasarkan tabel ouput diatas dapat diketahui melalui analisis signifisikan pada nilai hasil belajar kelas control menunjukkan sebesar  $0,004 < 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Data tersebut merupakan hasil pretest dan posttest kelas control eksportori.

Uji hipotesis ini menggunakan uji paired samples tes. dengan ini menggunakan perumusan interpretasi yang digunakan sebagai menganalisis hasil pretest dan postets yang mana dilakukan oleh kelas eksperimen untuk melalui proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajarn Teams games tournament (TGT berbantuan media *spinning wheel* pada materi kewarganegaraan penelitian ini sebagai berikut.

Pengujian Hipotesis 2, Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, Sebagai berikut:

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Eksperimen	87.00	15	7.020	1.813
	Pretest_Kontrol	75.67	15	8.423	2.175

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_Eksperimen & Pretest_Kontrol	15	-.156	.579

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Pretest_Kontrol	1.267	9.714	2.508	-4.112	6.646	.505	14	.621

Berdasarkan tabel output “*Paired Samples Test*” di atas, diketahui nilai Sig. (2- tailed) adalah sebesar  $0,621 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai kelas eksperimen dan nilai kelas control sehingga lebih tinggi nilai kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning Team Games Tournament* dengan berbantuan media *spinning wheel*.

Setelah menganalisis data, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen Sekolah Mi Sunan Bonang. hasil tes analisis data menunjukkan bahwa skor pembelajaran pre-test dan post-test meningkat pada kategori tinggi setelah diterapkan model pembelajaran TGT team games tournament berbantuan media *spinning wheel*. (2-tailed) pada kelas control Sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), dan diketahui nilai sig pada kelas eksperimen adalah sebesar  $0,621 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil tersebut Adalah hasil yang diharapkan karena Pada signifikansi  $< 0,05$  yang Menunjukkan bahwa terdapat Perbedaan pada nilai pretest dan Posttest hasil belajar PKN. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantuan media *spinning wheel* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PKN kelas eksperimen. Hasil ini

berkat adanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *spinning wheel*.

Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), semua siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan mengikuti permainan yang menentukan pemenangnya. Model ini didukung oleh media, media pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur. Untuk menang, semua siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai skor tertinggi di setiap meja turnamen yang disediakan oleh guru. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran TGT, tidak hanya siswa yang memiliki intelegensi tinggi (kemampuan akademik tinggi) yang menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang memiliki kemampuan rendah juga turut berpartisipasi aktif dan memegang peranan penting dalam kelompoknya. karena Pembangunan bangsa harus disertai dengan pembangunan manusia, bukan hanya memberi kesempatan belajar saja, akan tetapi perlu diusahakan agar pendidikan itu bermutu tinggi.<sup>15</sup> Hal ini sesuai dengan kenyataan bahwa ini akan menjadi lebih umum. Sebaliknya, kegiatan pembelajaran menggunakan model tradisional dimana guru menjadi satu-satunya perantara selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran masih bersifat tradisional, minat dan hasil belajar siswa masih rendah. Siswa perlu mampu berkonsentrasi dalam mendengarkan selama proses pembelajaran, namun pada kenyataannya hal ini menyebabkan siswa tidak mampu memahami materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, model pembelajaran tradisional ini kurang efektif di kelas.<sup>16</sup> Secara tradisional, pembelajaran melalui model ini digambarkan difokuskan pada guru yang menyampaikan materi dalam bentuk ceramah.<sup>17</sup> Pembelajaran yang dilaksanakan dengan model TGT dan didukung dengan berbantuan media *spinning wheel* dapat membantu proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan prestasi siswa.

## KESIMPULAN

Proses pembelajaran yang baik dilakukan dengan cara pembelajaran yang bervariasi dan berkolaboratif. Supaya meningkatkan mutu serta motivasi siswa untuk belajar. dengan pola pembelajaran yang bervariasi siswa akan lebih semangat dalam belajar dan akan memunculkan wawasan baru didalam pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih aktif dan akan membuat daya tarik siswa lebih berkembang pesat.

---

<sup>15</sup> Siti Nur Khasanah, Sukirman Sukirman, dan Nurul Aswar, "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 13, no. 1 (1 Mei 2024), <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/345>.

<sup>16</sup> Prihastini Oktasari Putri, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.

<sup>17</sup> Fahrudin Fahrudin, Ansari Ansari, dan Ahmad Shofiyuddin Ichsan, "Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Hikmah* 18, no. 1 (1 September 2021), <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa hasil analisis uji hipotesis yang didapati oleh kelas eksperimen dan kelas control. Bahwa kelas control mendapati nilai sebesar  $0.004 < 0.05$  Nilai yang didapatkan kurang signifikan maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Sedangkan kelas eksperimen mendapati nilai sebesar  $0,621 > 0,05$  nilainya sangat signifikan maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dengan penggunaan model *cooperative learning* dengan berbantuan media *spinning wheel*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Az-Zahra, Afifah, Vivianne Abdullah, dan Arita Marini. "Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (26 Juni 2023). <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>.
- Fadilah Utami, Adila Setyaningsih, Ambar Rita, Pirasintiya, Aghnaita, dan Saudah. "Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan." *Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 4, no. 2 (26 September 2022). <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.2959>.
- Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, dan Ahmad Shofiyuddin Ichsan. "Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18, no. 1 (1 September 2021). <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.
- Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (Oktober 2020). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.
- Herwin, Herwin, Nirwana Rasyid, dan Hasan Hasan. "Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone." *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal* 1, no. 2 (29 Juli 2023). <https://doi.org/10.30863/maraja.v1i2.5131>.
- Iriansyah, Herinto Sidik. "Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 24 November 2020.
- Khasanah, Siti Nur, Sukirman Sukirman, dan Nurul Aswar. "Implementasi Model Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Konsepsi* 13, no. 1 (1 Mei 2024). <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/345>.
- Kurnianingsih, Monika Fransis, dan Winda Amelia. "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadengan 07 Jakarta Selatan." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (20 Mei 2023). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.6993>.
- Masfufah, Elmi, Erna Sari, Asshofar Munafi'ah, dan Heny Kusmawati. "Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (22 Januari 2023). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.981>.
- Puteri, Lely Arum Syah, dan Mintohari Mintohari. "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal*

Husnawiyah, Zainuddin, Farich Purwantoro: Pengaruh *Cooperative Learning (Time Game Turnamen)* dengan Berbantuan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

*Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 07 (2 Juli 2022).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>.

Putri, Prihastini Oktasari. “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.

Sihombing, Susi, Hizkia Ronaldus Silalahi, Jonas Ramza Sitinjak, dan Hardi Tambunan. “Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan.” *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education* 4, no. 1 (27 Juni 2021): 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.

Sundari, Septi, dan Benny Prasetya. “Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning ‘Kahoot’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris.” *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (30 Januari 2024). <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>.

Wahyudi, Sri, Safrudin Safrudin, Ramses Hutagaol, Debby Indah, dan Ari Aprilia Dwiana. “Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (10 Juni 2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7610>.

Yahzanun, Aliyun Ula Walahum. “Pola Interaksi Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran IPS Masa Pandemi Covid-19.” *EDUEKSOS: The Journal of Social and Economics Education* XI, no. 1 (17 Januari 2022). <https://repository.um.ac.id/201925/>.

Yuliawati, Anak Agung Ngurah. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (29 Agustus 2021). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.