

Efektivitas Penggunaan Model *Group Investigation* dan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan PPKn di Kelas 4 Sekolah Dasar

Latifatunnisa^{1*}, Wahdah Refia Rafianti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
latifatunnisa74@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 2130-2137

Article History:

Received: 12-12-2024

Accepted: 17-12-2024

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada muatan PPKn di kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji dan membandingkan dua model pembelajaran dari dua skripsi yang memiliki variable serupa yang berfokus pada hasil belajar siswa. Model GI menekankan pembelajaran berbasis investigasi kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu, sementara model TGT menggunakan pendekatan permainan dan kompetisi untuk memperkuat motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dan instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk memanfaatkan model GI dan TGT dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan berpusat pada siswa di muatan PPKn sekolah dasar.

Kata Kunci : *Group Investigation; Teams Games Tournament; Hasil Belajar; PPKn*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kualitas generasi penerus bangsa. Di Indonesia, perkembangan dunia pendidikan terus berupaya mengadaptasi pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi salah satu media strategis untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis melalui proses belajar yang aktif dan menarik.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar mengharapkan siswa untuk memahami konsep-konsep PPKn secara umum, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa. Oleh karena itu, proses pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar perlu dirancang dengan metode-metode kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut. Pendekatan yang kreatif ini diharapkan dapat memengaruhi aktivitas siswa, motivasi belajar maupun hasil belajar siswa, serta mendukung penerapan nilai-nilai PPKn dalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2020).

Peran guru dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan pengajaran. Guru perlu memberikan pembelajaran yang menarik dan merangsang aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran yang menarik dan merangsang aktivitas siswa sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal (Hendri, 2020). Pelaksanaan model pembelajaran seperti *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. GI membantu siswa mengeksplorasi materi dalam kelompok, sementara TGT menambahkan unsur persaingan yang mendorong siswa untuk berprestasi.

Group Investigation (GI) memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang sulit. Model ini melatih keterampilan sosial dan kemampuan kerja tim, yang sangat penting untuk perkembangan siswa di sekolah dasar. *Group Investigation* (GI) sangat bagus untuk digunakan dalam belajar karena siswa diajak untuk aktif dalam kelompok, mengutarakan pendapat, dan bekerja sama dengan teman-temannya (Supriyanto & Mawardi, 2020). Di sisi lain, *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengalaman belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan dengan mudah. Model ini menggabungkan pembelajaran dan permainan, dalam pembelajaran TGT, siswa terlibat tanpa memandang perbedaan mereka dan permainan yang menjadi bagian dari proses pembelajarannya. Melalui elemen permainan, TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif. Model ini juga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Wati et al., 2024).

Dengan menggunakan model GI dan TGT, diharapkan pembelajaran PPKn dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, tetapi juga memupuk keterampilan sosial dan kepercayaan diri mereka. Meskipun demikian, penerapan kombinasi model pembelajaran ini memerlukan kajian yang lebih mendalam untuk memastikan efektivitasnya pada konteks mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan model GI dan TGT terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memahami efektivitas model GI dan TGT, guru dapat memilih pendekatan yang paling sesuai untuk meningkatkan aktivitas

dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Penelitian ini relevan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, yang berarti hasilnya dianalisis, dirangkum, dan disajikan dalam bentuk angka dan tabel. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa dua skripsi peneliti sebelumnya, sedangkan data yang diamati adalah laporan hasil belajar siswa menggunakan model *group investigation* dan *teams games tournament*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan membaca buku, skripsi, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen, yaitu dengan mengumpulkan data atau dokumen dari skripsi yang sesuai dengan topik dan judul penelitian.

Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif. Teknik analisis datanya adalah dengan menggunakan rasio efektivitas yang dijelaskan oleh Sugioyono (2009) dalam (Dien et al., 2015). Lalu, hasilnya dibandingkan antara model GI dan TGT. Rumus rasio efektivitasnya adalah sebagai berikut :

$$\text{Rasio efektivitas} = \frac{\text{rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model GI atau TGT}}{\text{jumlah sample skripsi}} \times 100\%$$

Berikut tabel kriteria untuk tingkat efektivitas:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Efektivitas

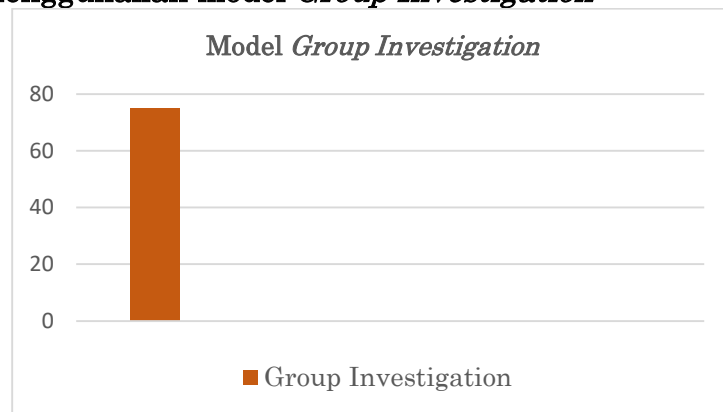
Tingkat Efektivitas	Keterangan
> 100%	Sangat efektif
90-100%	Efektif
80-89%	Cukup efektif
60-79%	Kurang efektif
< 59%	Tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang nyata antara dua model pembelajaran, yaitu *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT), dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas 4 sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan ada dua skripsi yang membahas penggunaan model GI dan TGT untuk meningkatkan hasil belajar. Data diolah dengan cara merangkum dan mengumpulkan informasi dari dua skripsi tersebut. Dengan menghitung *effect size* dari setiap penelitian, peneliti bisa menentukan seberapa besar pengaruh masing-masing model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Variabel bebas adalah variabel yang menjelaskan dan memengaruhi variabel lain, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas (X) yang digunakan adalah model GI dan TGT. Variabel terikat (Y) yang digunakan adalah hasil belajar (efektivitas) dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan data yang diperoleh, data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik dan disajikan dalam bentuk deskripsi kuantitatif.

Hasil belajar siswa menggunakan model *Group Investigation*



Gambar 1. Diagram Hasil belajar siswa menggunakan model *Group Investigation*

Dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Motivasi Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Model PRO GINTAMA Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Cempaka Banjarbaru”, peneliti mengambil hasil rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV dengan predikat kurang efektif. Perhitungan menggunakan rumus rasio efektifitas adalah sebagai berikut :

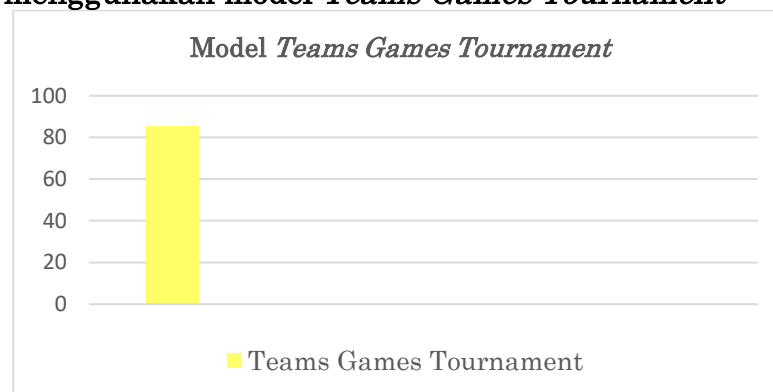
$$\text{Rasio efektifitas} = \frac{\text{rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model GI}}{\text{jumlah sample skripsi}} \times 100\%$$

$$\text{Rasio efektifitas} = \frac{75}{1} \times 100\%$$

$$\text{Rasio efektifitas} = 75\%$$

Jadi, rasio efektifitas penggunaan model *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa pada muatan PPKn di kelas 4 sekolah dasar adalah 75% (kurang efektif).

Hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament*



Gambar 2. Diagram Hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament*

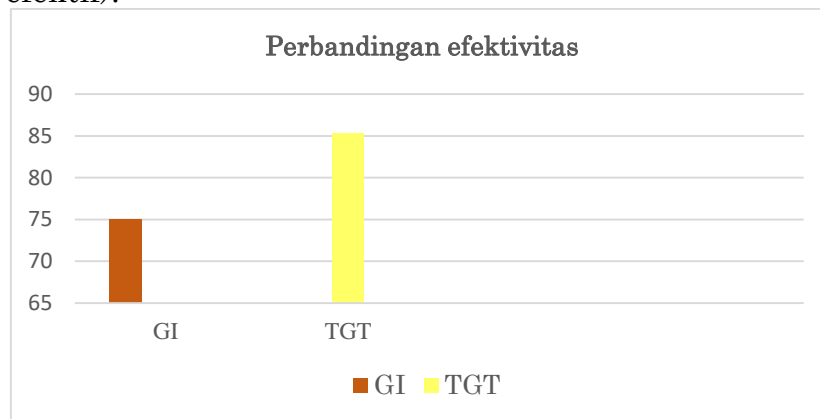
Dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Tema 7 Menggunakan Model BAATUR Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Landasan Ulin Utara”, peneliti mengambil hasil rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV dengan predikat cukup efektif. Perhitungan menggunakan rumus rasio efektifitas adalah sebagai berikut :

$$\text{Rasio efektivitas} = \frac{\text{rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model TGT}}{\text{jumlah sample skripsi}} \times 100\%$$

$$\text{Rasio efektivitas} = \frac{85,3333333333}{1} \times 100\%$$

$$\text{Rasio efektivitas} = 85,33\%$$

Jadi, rasio efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada muatan PPKn di kelas 4 sekolah dasar adalah 85,33% (cukup efektif).



Gambar 3. Diagram Perbandingan efektivitas rata rata hasil belajar model GI dan TGT

Hasil diagram menunjukkan ada perbedaan efektivitas hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn di kelas 4 antara penggunaan model *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT lebih baik daripada model GI. Dalam model GI, salah satu penelitian dari skripsi yang peneliti ambil, menemukan beberapa alasan mengapa hasilnya kurang maksimal. Misalnya, guru kurang memotivasi siswa untuk lebih aktif, waktu diskusi kelompok tidak cukup baik, dan petunjuk tugas investigasi kurang jelas. Namun, ini hanya terjadi di pertemuan awal, dan guru segera memperbaikinya dengan memberikan bimbingan lebih intens di pertemuan berikutnya.

Penggunaan model pembelajaran yang sukses sangat bergantung pada guru yang berkualitas dan berkomitmen. Guru perlu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan. Selain itu, persiapan yang baik dan evaluasi terus-menerus juga penting untuk memastikan model pembelajaran berjalan dengan efektif. Dengan dedikasi dan kemampuan guru, tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, dan siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Dari analisis data, ditemukan bahwa penggunaan model *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tingkat efektivitas yang berbeda. Model TGT menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan model GI, dengan tingkat

efektivitas 85,33% (cukup efektif) untuk TGT, sedangkan GI hanya mencapai 75% (kurang efektif).

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Elemen permainan dalam model ini juga berhasil membangun suasana belajar yang inklusif, mengurangi tekanan, dan meningkatkan kolaborasi antar siswa. Sebaliknya, model GI memiliki kelemahan pada implementasi awal, seperti kurangnya motivasi siswa, waktu diskusi yang tidak optimal, dan petunjuk tugas yang kurang jelas. Namun, kelemahan ini dapat diatasi dengan bimbingan intensif dari guru.

Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan model pembelajaran sangat tergantung pada peran guru. Guru perlu menyesuaikan model pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan, serta memberikan bimbingan yang konsisten selama proses belajar. Persiapan yang baik, pemahaman yang mendalam tentang model yang digunakan, dan evaluasi yang terus-menerus adalah faktor penting untuk mencapai hasil belajar yang efektif. Walaupun model TGT lebih baik, model GI masih berguna untuk melatih keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Oleh karena itu, menggabungkan atau memodifikasi kedua model ini bisa menjadi solusi kreatif dalam pembelajaran PPKn. Guru bisa mengambil bagian terbaik dari setiap model untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan.

Penelitian ini membantu guru dalam membuat pembelajaran yang lebih efisien. Hasilnya juga menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif lainnya di berbagai mata pelajaran. Dalam kurikulum merdeka, pendekatan seperti ini penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang. Secara umum, penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya inovasi dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Dengan cara yang tepat, siswa tidak hanya bisa belajar dengan baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, bekerja sama, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

Peneliti menyarankan agar guru memilih model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan. Saat menggunakan model *Group Investigation* (GI), guru perlu memberikan instruksi yang jelas, membantu diskusi kelompok dengan baik, dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Untuk model *Teams Games Tournament* (TGT), guru harus menjaga agar kompetisi dalam permainan tetap adil dan membuat semua siswa merasa termasuk. Kedua model ini bisa digabung atau diubah untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Selain itu, sekolah sebaiknya mendukung pelatihan dan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran yang baru. Guru juga bisa melakukan penilaian dan pemikiran ulang secara terus-menerus tentang bagaimana cara mengajar yang digunakan, serta meminta pendapat siswa untuk meningkatkan proses belajar. Penelitian selanjutnya bisa dilakukan untuk mencoba model pembelajaran yang berbeda atau menguji efektivitas model GI dan TGT di pelajaran lain, sehingga memberikan pemahaman yang lebih luas tentang strategi pembelajaran bersama di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan dedikasi. Dengan bimbingan yang diberikan, peneliti bisa menyusun artikel ini dengan lebih baik, mulai dari pembentukan ide sampai selesai. Bimbingan ini tidak hanya menambah pengetahuan peneliti, tetapi juga mendorong untuk terus belajar dan berkembang di bidang akademik, terutama dalam menulis karya ilmiah.

Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih yang sepuh hati kepada dua rekan yang telah memberikan inspirasi melalui skripsinya, yaitu dari Saudara Muhammad Nabil dan Saudari Mulyana Juraida. Skripsi mereka memberikan pemahaman dan referensi yang sangat berguna dalam menyusun artikel ini, terutama dalam memahami penggunaan model *Group Investigation* dan *Teams Games Tournament*. Peneliti sangat menghargai kontribusi akademik mereka yang telah membuat penelitian ini menjadi lebih baik. Semoga artikel ini bisa memberikan manfaat yang sama bagi pembaca dan peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dien, A. N. J., Tinangon, J., & Walandouw, S. (2015). *ANALISIS LAPORAN REALISASI ANGGARAN UNTUK MENILAI KINERJA KEUANGAN PADA KANTOR DINAS PENDAPATAN DAERAH KOTA BITUN*. 3(1), 2009–2013.
- [2] Hendri, H. (2020). Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendidikan Pesantren dalam Membentuk Keadaban Moral Santri. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 35. <https://doi.org/10.24114/jk.v17i1.18702>
- [3] Juraida, M. (2022). *Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Tema 7 Menggunakan Model BAATUR Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Landasan Ulin Utara*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- [4] Nabil, M. (2023). *Meningkatkan Aktivitas Motivasi Dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Model PRO GINTAMA Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Cempaka Banjarbaru*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- [5] Pertiwi, D. E., Samsuri, T., & Muliadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(2), 135-141.
- [6] Rizzaludin, R., Hidayat, H., Idhar, I., Srirahmawati, I., & Yusnarti, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 35-38.
- [7] Sari, B. T. W., & Kristin, F. (2020). Efektivitas penggunaan model problem based learning dan model group investigation terhadap kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 257-267.
- [8] Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>
- [9] Supriyanto, I., & Mawardi. (2020). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis*

Melalui Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Pada Siswa Sekolah Dasar. 4(3), 558–564.

- [10] Wati, H. B., Listyarini, I., & Artharina, F. P. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 4(April), 105–112.*