

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *GROUP INVESTIGATION* TERHADAP PROFIL PELAJAR PANCASILA ELEMEN GOTONG ROYONG DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Sekar Arum Purwitasari<sup>1</sup>, Suhandi Astuti<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>1</sup>292020111@student.uksw.edu, <sup>2</sup>suhandi.astuti@uksw.edu

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to test the effectiveness of the application of the Teams Games Tournament and Group Investigation learning model on the profile of Pancasila students with the element of mutual cooperation in IPAS grade IV elementary school. This study is an experimental study with Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique is through tests and observations, while the data analysis technique uses SPSS 27.0. The data analysis technique in this study uses the Independent T-Test with prerequisite tests in the form of data normality test and data homogeneity test. The normality test of the data of the experimental and control groups used the Kolmogorov-Smirnov test and the data homogeneity test using the Bartlett test. The conclusion of the study based on the results of the T test is that the value of Sig. (One-Sided p) 0.003, (Two-Sided p) 0.005 < 0.05 then Ho is rejected and Ha is accepted. This means that the implementation of the Teams Games Tournament model and the Group Investigation model have differences in effectiveness in increasing mutual cooperation. The average post test results obtained from the results of the T test of the Teams Games Tournament model were 84.10 and the Group Investigation model was 76.34. Thus, it is said that the Teams Games Tournament model has a higher level of effectiveness than the Group Investigation model on the Pancasila Student Profile of the gotong royong element in learning science science in grade IV elementary school.*

**Keywords:** *GI, gotong royong, TGT*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* terhadap profil pelajar pancasila elemen gotong royong dalam IPAS kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan SPSS 27.0. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Independent T-Test dengan uji prasyarat berupa uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas data kelompok eksperimen dan

kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas data menggunakan uji Bartlett. Kesimpulan penelitian berdasarkan hasil uji T diketahui bahwa nilai Sig. (*One-Sided p*) 0,003, (*Two-Sided p*) 0,005 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya penerapan model *Teams Games Tournament* dan model *Group Investigation* terdapat perbedaan efektivitas dalam meningkatkan gotong royong. Rata-rata hasil post test yang diperoleh dari hasil uji T hasil gotong royong model *Teams Games Tournament* adalah 84,10 dan model *Group Investigation* adalah 76,34. Dengan demikian, dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi daripada model *Group Investigation* terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD

**Kata Kunci:** GI, gotong royong, TGT

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh perkembangan globalisasi serta ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tantangan yang tidak kalah sulitnya yaitu era pasar bebas karena akan membuka peluang bagi organisasi, lembaga pendidikan dan tenaga pendidik asing masuk ke Indonesia. Untuk menghadapi pasar global, kebijakan pendidikan nasional harus mampu meningkatkan mutu pendidikan baik akademik maupun non akademik dengan cara memperbaiki manajemen pendidikan sehingga menjadi lebih efektif, efisien dan memberikan aksesibilitas yang luas kepada masyarakat luas. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, yang menuntut

untuk memiliki pemikiran yang kritis, mampu beradaptasi dan berinovasi. Kurikulum Merdeka telah dikembangkan menjadi kerangka kurikulum yang lebih fleksibel yang berfokus pada konten penting untuk mengembangkan karakter dan kemampuan siswa. Mengutip dari Surat Keputusan (SK) Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek nomor 009/H/KR/2022, dalam kurikulum merdeka, pembelajaran berbasis proyek penguatan profil pelajar Pancasila memiliki 6 (enam) karakter, diantaranya karakter gotong royong.

Bangsa Indonesia dengan keragaman budayanya memiliki ciri yang dikenal sejak dahulu hingga sekarang sebagai identitas bangsa yaitu gotong royong. Sikap solidaritas tanpa pamrih ini berakar pada diri

masing-masing individu dengan tujuan meringankan beban, sebagaimana tradisi masyarakat dalam pengamalan dan pelestarian nilai-nilai Pancasila. Budaya gotong royong dalam masyarakat ini mengandung muatan gotong royong, toleransi, dan solidaritas antar sesama warga. Gotong royong mengandung nilai-nilai positif yang tercermin lewat kerjasama, mengutamakan kebersamaan dan persatuan serta kesatuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Apriyani 2017:100). Gotong royong menjadi warisan pemersatu bangsa. Melalui kegiatan gotong royong dapat mempererat tali persaudaraan, kasih sayang dan kepedulian sesama warga sekolah.

Ilmu Alam dan Sosial (IPAS) berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang menggambarkan profil siswa Indonesia yang ideal. Penguatan pendidikan karakter dalam mata pelajaran IPAS akan membantu menanamkan karakter gotong royong pada siswa dan menumbuhkan nilai-nilai sosial yang baik. Solusi yang dapat ditawarkan pendidik terhadap permasalahan tersebut adalah dengan memberikan metode

pembelajaran yang lebih beragam, menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berfokus pada pengalaman dan aktivitas siswa (*student centered learning*). Model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Warsono & Hariyanto, (2014) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak variasi metode belajar, diantaranya model *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Group Investigation (GI)*.

*Teams Games Tournament (TGT)* adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain (Slavin: 2015:163). Penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok

mereka masing-masing. Sedangkan Model *Group Investigation (GI)* menurut Shoimin, (2014:80) adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menetapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas". Siswa bekerja sama dalam kelompok, bertukar ide dan pendapat, serta berdiskusi satu sama lain untuk memahami dan memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok. Oleh karena itu, dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* mempunyai kesamaan yaitu mengharuskan siswa untuk saling bergotong royong untuk memecahkan permasalahan secara berkelompok.

Keefektifan dari masing-masing model juga pernah dibuktikan oleh. Siti Ulfa Rohimatunnisa (2017) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe GI dalam pembelajaran IPA. Penelitian lainnya mencoba menguji cobakan model pembelajaran *Group Investigation (GI)*. Ibu Prasetyo dan

Eunice Widyanti (2016) menunjukkan model *Group Investigation (GI)* lebih dapat membuat siswa lebih teliti, karena terdapat kegiatan penelitian atau investigasi dalam kelompok dibandingkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan kedua penelitian terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil dari penelitian tersebut. Peneliti mengalami keragu-raguan dalam menentukan model pembelajaran yang lebih efektif dan signifikan dalam meningkatkan gotong royong materi pembelajaran IPAS tentang zat dan perubahannya kelas IV di Gugus Maruto, sehingga dilakukan penelitian "Efektivitas Model *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* terhadap Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong dalam Pembelajaran IPAS SD".

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) yang membandingkan efektivitas Model TGT dan Model GI terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

dimana satu grup kelas yang akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Populasi dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Samban 01 dan SD Negeri Samban 02 yang terdapat di Gugus Maruto, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sample* yaitu teknik menentukan sampel melalui pertimbangan suatu hal tertentu. Sampel penelitian ini meliputi 28 peserta didik kelas 4 SD Negeri Samban 01 dan 30 peserta didik kelas 4 SD Negeri Samban 02. Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan Model TGT dan dilaksanakan di SD Negeri Samban 01 dengan jumlah 14 peserta didik dan di SD Samban 02 dengan jumlah 15 peserta didik, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi perlakuan Model GI dan dilaksanakan di SD Negeri Samban 01 pada kelas 4 dengan jumlah 14 peserta didik dan di SD Samban 02 dengan jumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk

mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik. Tes yang digunakan yaitu tes untuk meningkatkan gotong royong berupa essay yang terdiri dari 10 item soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Independent T-Test dengan uji prasyarat berupa uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas data kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas data menggunakan uji Bartlet. Data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan SPSS 27.0. Data pre-test digunakan untuk mengetahui keseimbangan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sedangkan data post-test digunakan untuk mengetahui perbedaan pengaruh Model TGT dan Model GI terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong. Perbedaan pengaruh kedua model pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui efektivitas kedua model pembelajaran terhadap kemampuan Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong peserta didik Kelas 4 di SD Negeri Samban 01 dan SD Negeri Samban 02

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

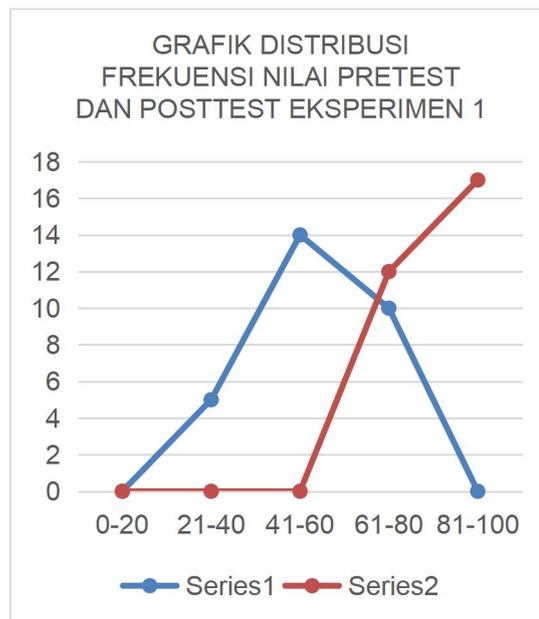
Pada hasil penelitian tingkat gotong royong peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD kelompok eksperimen 1, perhitungan sikap gotong royong dengan soal *pretest* dan *posttest* berupa 10 soal uraian yang terdiri dari nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan penyajiannya dalam bentuk grafik.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1**

	N	Ran ge	Minim um	Maxim um	Me an	Std. Deviat ion
Pre- Test	29	35.00	40	75	55.83	10.942
Post- Test	29	32.00	68	100	84.10	10.262
Valid N (listwi se)	29					

Melalui Tabel 1 diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 1 menggunakan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diikuti oleh 29 peserta didik sebesar 55.83 dengan nilai minimum 40 nilai maksimum 75 dan standar deviasi 10.942. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 84,10

dengan nilai minimum 68, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 10.262. Untuk lebih memperjelasnya disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



**Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1**

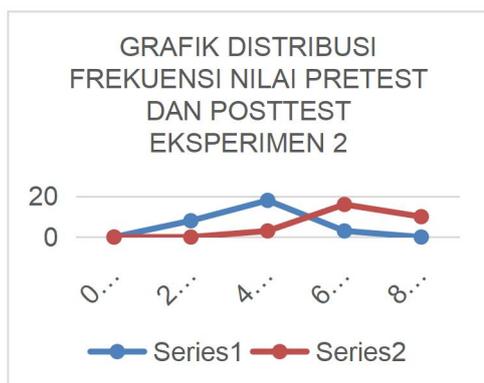
Pada hasil penelitian tingkat gotong royong peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD kelompok eksperimen 2, perhitungan sikap gotong royong dengan soal *pretest* dan *posttest* berupa 10 soal uraian yang terdiri dari nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan penyajiannya dalam bentuk grafik.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 2**

	N	Ran ge	Minim um	Maxim um	Me an	Std. Deviat ion
Pre- Test	2	27.0	38	65	49.0	8.525

Test	9	0		38	
Post-Test	2	30.0	60	90	76.10.185
Valid N (listwise)	9	0			34

Melalui tabel 2 diketahui nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 2 menggunakan perlakuan model pembelajaran *Group Investigation* yang diikuti oleh 29 peserta didik sebesar 49,38 dengan nilai minimum 38, nilai maksimum 65, dan standar deviasi 8,525. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan perlakuan model pembelajaran *Group Investigation*, nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat menjadi 76,34 dengan nilai minimum 60, nilai maksimum 90, dan standar deviasi 10,185. Untuk lebih memperjelasnya disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



**Gambar 2. Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 2**

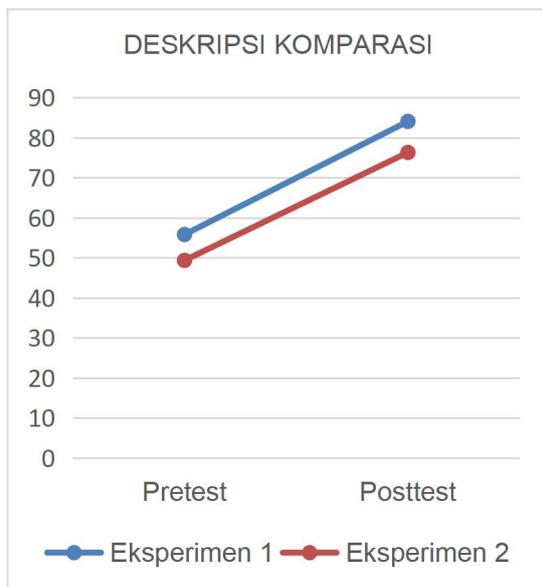
Hasil penelitian mengenai perbandingan atau komparasi pengukuran Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong baik yang diberikan perlakuan TGT maupun GI disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 3. Komparasi Hasil Pengukuran Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

Tahap Pengukuran	Rata-rata Kelompok		Selisih Skor
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	
<i>Pre-Test</i>	55,83	49,38	6,45
<i>Post-Test</i>	84,10	76,34	7,76

Melalui Tabel 3, diketahui perbedaan nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation*. Nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen 1 yaitu sebesar 55,83 dan kelompok eksperimen 2 sebesar 49,38. Maka, selisih nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yaitu sebesar 6,45. Selanjutnya, setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *posttest* baik pada kelompok eksperimen 1 maupun kelompok eksperimen 2. Nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen 1 yaitu sebesar 84,10 dan kelompok eksperimen 2 yaitu sebesar 76,34.

Maka, selisih nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yaitu sebesar 7,76. Untuk lebih memperjelas deskripsi komparasi, maka akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



**Gambar 3. Grafik Hasil Pengukuran Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

Sebelum melakukan uji Independent *T-Test*, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yang berupa uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan suatu data penelitian. Suatu data dikatakan normal apabila signifikan atau probabilitas  $> 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  diterima. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas data pada penelitian ini.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen 1	.151	29	.089
Posttest Eksperimen 1	.131	29	.200*
Pretest Eksperimen 2	.152	29	.084
Posttest Eksperimen 2	.157	29	.064

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil pretest dan posttest pada Kolmogorov-Smirnov melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa populasi data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 berdistribusi normal. Setelah uji normalitas terpenuhi, peneliti melakukan uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesetaraan data penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas data pada penelitian ini.

**Tabel 5. Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	2.954	1	56	.091
	Based on Median	2.861	1	56	.096
	Based on Median and with adjusted df	2.861	1	55.104	.096
	Based on trimmed mean	2.784	1	56	.101

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil dari *Test of Homogeneity of Variances* nilai *pretest* pada *Based on Mean* menunjukkan signifikansi 0,091, *Based on Median* menunjukkan signifikansi 0,096, *Based on Median and with adjusted df* menunjukkan signifikansi 0,096, dan *Based on trimmed mean* menunjukkan signifikansi 0,101. Dari hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa populasi data nilai *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan angka signifikansi >0,05, yang berarti populasi data nilai *pretest* mempunyai varian yang homogen atau sama.

*Homogeneity of Variances* nilai *posttest* pada *Based on Mean* menunjukkan signifikansi 0,813, *Based on Median* menunjukkan signifikansi 0,826, *Based on Median and with adjusted df* menunjukkan signifikansi 0,826, dan *Based on trimmed mean* menunjukkan signifikansi 0,815. Dari hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa populasi data nilai *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan angka signifikansi > 0,05, yang berarti populasi data nilai *posttest* mempunyai varian yang homogen atau sama.

**Tabel 6. Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

Posttest	Po	Bas	Le	f1	f2	S
			vene Statistic			
sttest	ed on Mean	Bas	.0	6	6	.813
		ed on Median	.0			
		ed on Median and with adjusted df	.0	5.6	90	.826
		ed on trimmed mean	.0	6	.815	

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa hasil dari *Test of*

Berdasarkan hasil dari uji normalitas dan homogenitas data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil signifikansi > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal, sehingga uji prasyarat telah terpenuhi dan data *posttest* dapat digunakan untuk uji T sebagai acuan menguji hipotesis yang berfungsi untuk melihat keunggulan nilai rata-rata secara signifikansi kelompok eksperimen 1 daripada kelompok eksperimen 2. Adapun hasil uji T kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebagai berikut.

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Data									Lower Upper
Equal variances assumed	.057	.813	2.890	56	.003	.005	7.759	2.685	2.380 13.137
Equal variances not assumed			2.890	55.997	.003	.005	7.759	2.685	2.380 13.137

**Gambar 4. Hasil Uji T Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

Berdasarkan gambar 4, analisis data menggunakan uji T *Independent Sample Test* menunjukkan nilai t hitung adalah 2,890 dengan *Sig. (One-Sided p)* 0,003, (*Two-Sided p*) 0,005, dan df sebesar 56. Dengan nilai probabilitas < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa hasil kelompok eksperimen 1 lebih tinggi daripada kelompok eksperimen 2. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.

Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan gotong royong dibandingkan dengan model pembelajaran GI. Model TGT ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu

meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. Dengan adanya model TGT, peserta didik dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam kegiatan terdapat permainan berupa turnamen. Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015) diantaranya: penyajian kelas, tim atau kelompok, game, turnamen, dan rekognisi tim.

Model pembelajaran GI juga merupakan salah satu model kooperatif, kelebihan model ini juga dapat meningkatkan kerja keras siswa menjadi lebih giat dan lebih termotivasi serta dapat merangsang unsur-unsur psikologis siswa agar lebih aktif karena rasa kebersamaan dalam kelompok. Adapun langkah-langkah model pembelajaran GI menurut Slavin (2015) langkah-langkah model pembelajaran Group Investigation, diantaranya: menyeleksi topik, merencanakan kerjasama, pelaksanaan, analisis sintesis, penyajian akhir, dan melakukan evaluasi.

Pelaksanaan penelitian di SD Negeri Samban 01 dan SD Negeri Samban 02 di Gugus Maruto, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang telah berjalan dengan lancar, tetapi masih terdapat beberapa kendala selama proses penelitian berlangsung. Keterbatasan penelitian ini yaitu keterbatasan waktu penelitian karena padatnya jadwal peserta didik diluar jam pelajaran. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS sebagai acuan untuk mengukur gotong royong peserta didik sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* secara signifikan lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD, menurut analisis data dan temuan pada penelitian ini. Perhitungan ini didasarkan pada hasil teknik *Independent Sample T-Test* untuk uji T menunjukkan nilai t hitung adalah 2,890 dengan *Sig. (One-Sided p)* 0,003, (*Two-Sided p*) 0,005, dan df sebesar 56. Dengan nilai probabilitas

< 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* lebih efektif secara signifikan terhadap Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong pembelajaran IPAS kelas IV SD

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriyani, N., Muchtarom, M., & Suryono, H. (2017). *Partisipasi Warga Dalam Gotong Royong Melalui Komunitas Pengelola Sampah Rukun Santoso. Educitizen*, 2(2), 98–109.
- Hariyanto, Warsono. (2014). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Prasetyo, Ibnu. 2017. "Efektivitas penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation (GI)* dan *Team Group Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SDN 3 Sindurejo Semester II 2016/2017".
- Rohimatunnisa, Siti Ulfa. 2017. "Perbedaan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* Kelas 5 Gugus Diponegoro 2 Cepogo, Boyolali".
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Nuha Litera.

Slavin, W. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* 2 ed. USA: Allyn & Bacon.

Surat Keputusan (SK) Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek nomor 009/H/KR/2022.