

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang fundamental dalam kehidupan manusia karena melalui belajar individu dapat berkembang secara intelektual, emosional, dan sosial. Proses belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan memperoleh pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Mardicko (2022), belajar merupakan perubahan perilaku dalam bentuk aktivitas fisik maupun mental yang terjadi akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan yang bersifat menetap atau permanen. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar menuntut adanya keterlibatan aktif dari peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi pengalaman baru.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Faizah dan Kamal (2023) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, di mana perubahan tersebut bersifat berkelanjutan, aktif, dan terarah. Dalam konteks ini, belajar tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan aktivitas berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Hal ini menegaskan bahwa belajar merupakan aktivitas dinamis yang mendorong seseorang untuk terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan.

Selain itu, menurut Sari dan Putra (2020), belajar dapat dipahami sebagai proses transformasi diri yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dimiliki individu. Proses tersebut terjadi melalui pengalaman langsung, pembelajaran kolaboratif, maupun melalui media pembelajaran yang memfasilitasi eksplorasi ide-ide baru. Pandangan ini

memperkuat bahwa belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi dapat berlangsung di berbagai situasi kehidupan yang memberikan pengalaman bermakna bagi individu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif dan berkesinambungan yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya, menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat permanen, positif, serta terarah. Proses belajar menjadi sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan kehidupan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Melalui pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, dan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa aktif dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Pratama (2021), pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang bermakna. Pandangan ini menekankan bahwa pembelajaran tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Senada dengan hal tersebut, Rahmawati dan Nurhayati (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen, seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berhubungan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang efektif harus mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan kurikulum modern.

Sementara itu, Lestari dan Mulyono (2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa, di mana guru berfungsi sebagai pengarah dan pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai subjek aktif

yang mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata. Pendapat ini memperkuat bahwa pembelajaran berorientasi pada *student-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan kreativitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif dan terarah yang melibatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan suasana yang aktif, kolaboratif, serta bermakna agar peserta didik dapat berkembang secara optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu kegiatan utama dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, menumbuhkan keterampilan, serta membentuk karakter peserta didik. Kegiatan mengajar tidak hanya sebatas menyampaikan informasi atau materi pelajaran, tetapi juga menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara aktif dan bermakna. Menurut Hidayat dan Lestari (2021), mengajar adalah proses membantu peserta didik dalam belajar, di mana guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator agar siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Selanjutnya, Siregar (2022) menyatakan bahwa mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan komunikasi dua arah. Dalam kegiatan mengajar, guru tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap, nilai, dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, keberhasilan mengajar tidak diukur dari seberapa banyak materi yang disampaikan, melainkan dari sejauh mana siswa dapat memahami, mengaplikasikan, dan menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari.

Menurut Wahyuni (2023), mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses memfasilitasi peserta didik untuk belajar, di mana guru menciptakan lingkungan

yang kondusif agar siswa aktif dalam berpikir, berinteraksi, dan bereksperimen. Mengajar juga melibatkan kemampuan guru dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses interaktif yang melibatkan peran aktif guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran guna membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Mengajar tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya membentuk kemampuan berpikir kritis, sikap positif, dan keterampilan sosial siswa agar mereka siap menghadapi tantangan kehidupan nyata.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen dan dipadukan dengan aktivitas permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Menurut Slavin (2019), model kooperatif melibatkan siswa dalam kelompok belajar yang bekerja sama memahami materi, kemudian bersaing secara sehat melalui permainan akademik dalam suasana yang menyenangkan. Nurhayati dan Sari (2022) juga menegaskan bahwa model kooperatif bertujuan menumbuhkan semangat belajar serta memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kompetisi yang edukatif dan menyenangkan.

Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, saling menghargai, dan solidaritas antar siswa. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa memiliki peran yang sama penting dalam mencapai keberhasilan kelompoknya. Wulandari dan Prasetyo (2023) menambahkan bahwa model kooperatif tidak hanya meningkatkan semangat belajar dan interaksi sosial, tetapi juga membentuk suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara positif.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Tipe Games Tournament* (TGT) dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang memadukan kerja sama kelompok dengan kegiatan permainan dan turnamen akademik. Melalui suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, model ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, serta motivasi belajar siswa.

Langkah-langkah Penerapan Model *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2019) serta diperkuat oleh penelitian Rahmawati dan Siregar (2021), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi lima langkah utama, yaitu:

1. **Penyajian Materi (*Class Presentation*)**

Guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh siswa secara klasikal. Tujuan tahap ini adalah agar siswa memperoleh pemahaman awal yang sama terhadap topik yang akan dipelajari. Penyajian dapat dilakukan melalui ceramah, tanya jawab, atau demonstrasi yang menarik.

2. **Pembentukan Kelompok (*Teams*)**

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, biasanya beranggotakan 4–5 orang berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial. Setiap kelompok bertugas mempelajari materi bersama, berdiskusi, dan saling membantu agar semua anggota siap menghadapi tahap permainan.

3. **Permainan (*Games*)**

Guru menyiapkan permainan edukatif berupa soal-soal atau pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Permainan dilakukan untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan menantang, sekaligus memperkuat konsep yang telah dipelajari.

4. **Turnamen (*Tournament*)**

Pada tahap ini, perwakilan dari masing-masing kelompok mengikuti turnamen sesuai tingkat kemampuan akademiknya. Mereka menjawab pertanyaan secara

bergantian, dan skor yang diperoleh akan disumbangkan untuk kelompoknya. Kompetisi ini menumbuhkan semangat belajar dan tanggung jawab bersama.

5. **Pemberian Penghargaan (*Team Recognition*)**

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi dan motivasi. Penghargaan dapat berupa pujian, sertifikat, atau simbol tertentu yang menunjukkan prestasi kelompok terbaik.

Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan menghargai pendapat orang lain. Model TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Langkah – langkah Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)

Menurut DeVries & Edwards (1972) serta diperkuat oleh penelitian Robert E. Slavin, penerapan Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* TGT meliputi langkah langkah, yaitu:

a. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh kelas melalui ceramah, diskusi, atau demonstrasi.

b. Pembentukan Tim(*Teams*)

Siswa dibagi kedalam kelompok kecil (4-5 orang) yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin atau latar belakang

c. Permainan (*Games*)

Siswa memberikan permainan akademik berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi

d. Turnamen (*Tournament*)

Siswa dari tim yang berbeda tetapi memiliki tingkat kemampuan yang setara bertanding di meja tournament.

e. Penghargaan Tim (Team Recognition)

Tim memperoleh penghargaan (sertifikat ,Pujian atau predikat) berdasarkan akumulasi skor anggota tim.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2019), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar menjadi ukuran sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta penguasaan nilai dan sikap yang lebih baik. Artinya, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pratama dan Yuliani (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari proses belajar yang efektif, di mana siswa tidak hanya mampu mengingat materi, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, hasil belajar juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi yang merupakan kompetensi penting bagi peserta didik modern.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan menyeluruh yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta efektivitas model dan media yang digunakan.

2.1.6 Mata Pelajaran PKN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, moral, dan kesadaran berbangsa dan bernegara pada peserta didik. Menurut Saputra et al. (2021), PPKn adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan

pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan agar peserta didik mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Selanjutnya, Mediatati (2015) menyatakan bahwa tujuan utama dari PPKn adalah membentuk warga negara yang cerdas, berkarakter, dan demokratis, serta memiliki komitmen terhadap nilai-nilai Pancasila dan semangat kebhinekaan. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan dapat memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, menghargai perbedaan, dan menumbuhkan semangat gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nyoman dan Sandyagraha (2018), kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran PPKn mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) berpikir kritis, logis, dan inovatif dalam memahami isu-isu kebangsaan; (2) berpartisipasi aktif dalam masyarakat dengan pemikiran yang cerdas dan bertanggung jawab; (3) membangun kepribadian yang demokratis sesuai karakter bangsa Indonesia; dan (4) memanfaatkan teknologi informasi secara etis untuk memperkuat interaksi sosial dan kebangsaan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, PPKn memiliki peran strategis dalam mendukung Profil Pelajar Pancasila yang berfokus pada penguatan nilai-nilai keimanan, gotong royong, kemandirian, serta kemampuan bernalar kritis. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), pembelajaran PPKn diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab siswa sebagai warga negara Indonesia yang berintegritas, cinta tanah air, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PPKn tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan identitas nasional. Melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, berperan sebagai warga negara yang baik, serta ikut berkontribusi dalam menjaga keutuhan dan persatuan bangsa.

2.1.7 Pengertian Media

Media secara umum diartikan sebagai sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar informasi dapat diterima dengan lebih efektif. Menurut Sadiman et al. (2020), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai perantara komunikasi yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan bermakna.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media adalah komponen sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, menstimulasi pikiran, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, Wibowo (2022) menambahkan bahwa media berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, mengurangi kebosanan siswa, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi agar lebih mudah dipahami oleh penerima. Dalam dunia pendidikan, media berperan penting dalam memperkuat interaksi antara guru dan siswa serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.8 Media Pembelajaran Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media, proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih efisien karena pesan pembelajaran disajikan dalam bentuk yang konkret dan mudah dipahami.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sanjaya (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Sementara itu, Rahmadani dan Fauziah (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik, terutama di era digital yang menuntut inovasi dan kreativitas guru.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan secara efektif, menarik, dan bermakna. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi yang memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan.

2.1.8.1 Media Papan Saku

Media papan saku merupakan salah satu jenis media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan menyenangkan. Media ini biasanya berupa papan yang dilengkapi dengan saku-saku kecil tempat memasukkan kartu berisi informasi, gambar, atau soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui papan saku, siswa dapat berpartisipasi aktif dengan cara mengambil, menyusun, atau mencocokkan kartu sesuai dengan instruksi guru.

Menurut Huda (2020), media papan saku termasuk media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media ini tidak hanya menarik perhatian siswa,

tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman konsep karena melibatkan aktivitas motorik dan kognitif secara bersamaan.

Sementara itu, Pratiwi dan Suryani (2021) menjelaskan bahwa papan saku efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, terutama di jenjang sekolah dasar, karena mudah dibuat, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Media ini juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Dengan demikian, media papan saku berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media ini juga dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa melalui kegiatan belajar yang bersifat kolaboratif.

a) Pengertian Papan Saku

Papan saku merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk papan dengan beberapa saku atau kantong kecil yang digunakan untuk menempatkan kartu berisi gambar, tulisan, angka, atau simbol tertentu. Menurut Sari dan Lestari (2021), papan saku berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif sehingga siswa dapat belajar melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, dan menyusun informasi. Media ini sangat efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar karena mampu menggabungkan unsur bermain dan belajar.

Selain itu, menurut Wulandari (2020), papan saku membantu siswa memahami konsep pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui kegiatan manipulatif. Dengan demikian, papan saku tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berikut contoh ilustrasi media papan saku Pancasila dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gambar 2.1 Contoh Media Papan Saku Pancasila



b) Alat dan Bahan yang Dibutuhkan

Dalam pembuatan media papan saku, diperlukan beberapa alat dan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah maupun rumah. Adapun alat dan bahan tersebut meliputi:

1. Papan dasar (dapat berupa karton tebal, tripleks tipis, atau styrofoam).
2. Kertas warna atau kain flanel untuk membuat saku-saku.
3. Gunting dan penggaris sebagai alat bantu pemotongan dan pengukuran.
4. Lem atau perekat double tape untuk menempelkan saku ke papan.
5. Spidol, stiker, dan kertas label untuk menulis atau menghias kartu.
6. Kartu permainan atau kartu soal berisi materi yang akan diajarkan.

Menurut Mulyani (2022), pemilihan bahan sebaiknya disesuaikan dengan usia dan tingkat keamanan siswa, serta mempertimbangkan daya tahan media agar dapat digunakan dalam jangka panjang.

c) Langkah-langkah Pembuatan Papan Saku

Adapun langkah-langkah pembuatan papan saku adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan papan dasar sesuai ukuran yang diinginkan.
2. Memotong kertas warna atau kain flanel menjadi beberapa bagian kecil berbentuk persegi atau persegi panjang untuk dijadikan saku.
3. Menempelkan saku-saku tersebut pada papan dasar dengan jarak yang teratur dan rapi menggunakan lem atau double tape.
4. Membuat kartu-kartu kecil berisi tulisan, angka, atau gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
5. Memberi hiasan atau label pada papan agar menarik perhatian siswa.
6. Menguji fungsi papan saku dengan mencoba memasukkan dan mencabut kartu dari setiap saku untuk memastikan media berfungsi dengan baik.

e) Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Saku

Media papan saku memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar, seperti mengambil kartu dari saku dan membacakan isinya di depan kelompok. Hal tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan tidak monoton. Selain itu, tampilan visual yang menarik serta adanya unsur permainan mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Media papan saku juga mempermudah pemahaman konsep karena setiap kartu berisi contoh konkret yang berkaitan dengan materi, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami isi pembelajaran. Media ini juga sangat sesuai digunakan bersama model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, sebab mendukung kegiatan kelompok yang kompetitif namun menyenangkan. Keunggulan lainnya, papan saku dapat digunakan berulang kali apabila dibuat dari bahan yang tahan lama seperti karton tebal atau plastik laminasi.

Namun demikian, media papan saku juga memiliki beberapa kelemahan. Pembuatan media ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena memerlukan ketelitian dalam mendesain papan dan menyiapkan isi kartu yang bervariasi. Selain itu, penggunaannya kurang efektif di kelas dengan jumlah siswa yang besar, karena tidak semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif bila media yang tersedia terbatas. Media ini juga mudah rusak jika tidak dirawat dengan baik, terutama jika terbuat dari bahan kertas atau karton. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pendampingan yang intensif agar kegiatan pembelajaran tetap terarah dan siswa tidak sekadar bermain tanpa memahami makna dari kartu yang digunakan.

Untuk mengatasi berbagai kelemahan media papan saku, beberapa solusi dapat diterapkan agar penggunaannya tetap efektif dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, untuk mengatasi kendala waktu dalam pembuatan, guru dapat bekerja sama dengan rekan sejawat atau melibatkan siswa dalam proses pembuatan media. Selain menumbuhkan kreativitas siswa, hal ini juga dapat menghemat waktu persiapan. Kedua, agar media lebih efektif digunakan di kelas besar, guru dapat membuat beberapa set papan saku dalam ukuran lebih kecil untuk setiap kelompok, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Selanjutnya, guna menghindari kerusakan, media dapat dibuat dari bahan yang lebih tahan lama seperti karton tebal yang dilaminasi, plastik mika, atau bahan daur ulang yang kuat. Media yang sudah digunakan juga perlu disimpan di tempat yang kering dan aman agar awet untuk digunakan kembali. Terakhir, untuk mengatasi kurangnya arah dalam kegiatan, guru perlu memberikan petunjuk dan bimbingan yang jelas selama pembelajaran. Guru dapat menetapkan aturan permainan, memberi penilaian atas partisipasi siswa, serta melakukan refleksi di akhir kegiatan agar siswa memahami nilai dan makna dari materi yang dipelajari melalui papan saku. Dengan penerapan solusi tersebut, media papan saku dapat dimanfaatkan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model dan media yang digunakan guru. Berdasarkan hasil observasi di U;PT SDN 060972 Medan Tuntungan, ditemukan bahwa proses pembelajaran PPKn di kelas IV masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa rendah, dengan rata-rata nilai formatif 63 yang masih berada di bawah KKM 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi secara mendalam.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan **model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**. Model ini menggabungkan unsur kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan kegiatan permainan akademik yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, kemudian mengikuti turnamen yang berisi pertanyaan atau tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga belajar bekerja sama, berkompetisi secara positif, dan saling membantu antaranggota kelompok. Menurut Riyanto (2010) dan Kariyana (2014), model TGT mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Agar penerapan model TGT lebih efektif, perlu didukung oleh **media pembelajaran yang menarik dan relevan**, salah satunya adalah **media papan saku**. Media ini berbentuk papan dengan beberapa kantong berisi kartu pertanyaan dan jawaban yang digunakan dalam kegiatan permainan atau turnamen. Penggunaan papan saku memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi secara visual dan kinestetik, sehingga konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, media ini juga menumbuhkan rasa ingin

tahu, melatih kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat kerja sama antar siswa.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kegiatan permainan edukatif yang melibatkan siswa secara langsung, motivasi dan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran PPKn dapat meningkat. Pada akhirnya, pembelajaran yang interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, sehingga tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai secara optimal.

2.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan kerja sama dan kompetisi melalui permainan akademik. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari berbagai kemampuan. Setiap kelompok berpartisipasi dalam turnamen yang berisi pertanyaan atau tugas sesuai dengan materi pelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa belajar secara aktif, saling membantu, serta berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor tertinggi. Dalam konteks penelitian ini, model TGT digunakan pada mata pelajaran PPKn kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Media Papan Saku

Media papan saku adalah alat bantu visual berbentuk papan dengan beberapa kantong kecil yang berisi kartu berisi pertanyaan, jawaban, atau informasi terkait materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media papan saku digunakan sebagai pendukung model *Teams Game Tournament* (TGT) pada

materi *Pancasila sebagai Nilai Kehidupan* di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan. Media ini berfungsi untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan dalam memahami materi PPKn setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan saku. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes formatif yang mencerminkan pencapaian siswa terhadap Kompetensi Dasar yang telah ditentukan dalam Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan saku terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori, kerangka berpikir, serta rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Saku Terhadap Hasil Belajar Siswa Di kelas IV UPT SD dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan

2. Hipotesis Alternatif (H₁):

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media papan saku terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan.

