

ABSTRAK

CATHERINE ELISABETH SINAGA. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Di Kelas V SDN 060858 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament berbantuan media baamboozle terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V di SDN 060858 Medan Tembung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dengan desain one group pretest posttest. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata meningkat dari 55,10 pada pretest menjadi 82,37 pada posttest, serta hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji effect size Cohen's d sebesar 4,180 dan termasuk dalam kategori efek kuat atau besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament berbantuan media baamboozle terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Baamboozle, Hasil Belajar, dan Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

CATHERINE ELISABETH SINAGA. The Effect of the Team Games Tournament Cooperative Learning Model Assisted by Baamboozle Media on the Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at SDN 060858 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Faculty Of Education, State University Of Medan 2026.

This research aims to determine the effect of the cooperative learning model of the team games tournament type, supported by the Baamboozle media, on the learning outcomes of Pancasila education for fifth-grade students at SDN 060858 Medan Tembung. This study is a quantitative study using an experimental method, with a one group pretest-posttest design. The sample in this study consisted of all fifth- grade students at SDN 060858 Medan Tembung, totaling 30 students. The data collection techniques used were interviews, tests, and observations. The results of this study indicate an improvement in student learning outcomes, with the average score increasing from 55.10 on the pretest to 82.37 on the posttest, and the paired sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$. The Cohen's d effect size test result was 4.180 and falls into the strong or large effect category. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the cooperative learning model of the team games tournament type with the aid of Baamboozle media on the learning outcomes of Pancasila education of fifth-grade students at SDN 060858 Medan Tembung.

Keywords: Team Games Tournament, Baamboozle, Learning Outcomes, and Pancasila Education