

## MEDIA INTERAKTIF MATCH SNAIL ADVENTURE BERBASIS PERMAINAN EDUKASI SOFTWARE MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 4 SD

Ahmad Munir<sup>1</sup>, Su'ad<sup>2</sup>, Wawan Shokib Rondli<sup>3</sup>

[202003004@std.umk.ac.id](mailto:202003004@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>, [suad@umk.ac.id](mailto:suad@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [wawan.shokib@umk.ac.id](mailto:wawan.shokib@umk.ac.id)<sup>3</sup>

Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus

**Abstrak: Media Interaktif Match Snail Adventure Berbasis Permainan Edukasi Software Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Media Interaktif Match Snail Adventure Berbasis Permainan Edukasi Software Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd. Penelitian ini berjenis R&D dengan tahapan perancangan, produksi, evaluasi, dan menganalisis data dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI sudah layak untuk dipakai pada proses pembelajaran. Berdasarkan pengujian, media pembelajaran dikategorikan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI dan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lanjutan.

**Kata Kunci:** *Education Games, Media Interaktif, Macromedia Flash 8, Matematika*

**Abstract: Match Snail Adventure Interactive Media Based on Educational Game Macromedia Flash 8 Software in 4th Grade Mathematics Subject.** This study aims to develop Match Snail Adventure Interactive Media Media Based on Macromedia Flash 8 Software Educational Games in Mathematics Subjects for Grade 4 Elementary School. This research is an R&D type with the stages of design, production, evaluation, and data analysis with percentages. The results of this study indicate that the android-based learning media developed in the class XI Network Operating System subject is feasible to be used in the learning process. Based on the test, the learning media is categorized as valid with a feasibility level of 82% with good criteria. This research is expected to be a medium of learning in the subject of Network Operating Systems Class XI and can be useful for teachers, students, and advanced researchers.

**Keywords:** *Education Games, Interactive Media, Macromedia Flash 8, Mathematics*

### PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang paling dasar dari segala aspek pengetahuan. Menurut (Suherman & Fitri, 2021: 125-132) Matematika adalah ilmu logika, yang berkaitan dengan bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berkaitan satu sama lain. Matematika dibagi menjadi tiga bagian: aljabar,

analisis, dan geometri. Peserta didik cenderung menganggap bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang sulit untuk dipelajari. Karena kesulitan inilah, peserta didik cenderung mengabaikan pelajaran matematika karena matematika sudah dianggap terlalu sulit untuk dipelajari. Dalam prakteknya guru terbiasa mengajar dengan cara paradigma lama. Alhasil,

apa yang diperoleh siswa sekadar apa yang disampaikan gurunya. Maka untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya pembelajaran paradigma baru yaitu suatu pendekatan atau model pembelajaran kooperatif. Menurut Guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan untuk pembelajaran matematika, menurut Harjanto, (2011). Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif selain menciptakan lingkungan yang menyenangkan, karena siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran matematika dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dari isi pembelajaran (Arsyad, 2013: 67-69).

Secara umum kemampuan guru dalam menciptakan dan menggunakan alat-alat multimedia sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang sangat interaktif. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media belajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya. Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut (Sihaloho et al., 2020: 91-95) bahwa anak dibawah umur 12 tahun mempunyai minat yang tinggi terhadap permainan *game online*. Dalam hal ini kolaborasi antara pelajaran matematika dan permainan *video game* yang dibuat dengan menggunakan *software macromedia flash 8*, yang sudah santer dikenal dalam bidang komputer grafis karena dibekali dengan aplikasi dan animasi yang dapat mendukung daya tarik dalam pembuatan media

pembelajaran antara lain multimedia, presentasi, CD interaktif, animasi, permainan, slid show foto, dan sebagainya.

Penggunaan media permainan edukasi *software macromedia flash 8* pada mata pelajaran matematika kelas 4 SD yang memiliki perbedaan dan keunikan pada konsep jalan cerita permainan edukasi ini yang memasukkan unsur materi pembelajaran matematika kedalam permainan edukasi dan desain media media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tema anak-anak, sehingga anak-anak akan tertarik dengan media pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut peran guru dalam model pembelajaran matematika adalah sebagai motivator, fasilitator, mediator, evaluator dan pembimbing, sedangkan siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang aktif sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Center Learning*). Proses pembelajaran seperti inilah yang tepat diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya pembelajaran matematika materi bangun datar kelas 4 SD. Melalui metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode tersebut dianggap lebih relevan karena metode tersebut sudah teruji keefektifannya dalam menguji media pembelajaran sehingga mampu memecahkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi.

Untuk membuat suatu produk, lakukan analisis kebutuhan dan nilai sejauh mana efektivitas produk yang ingin Anda ciptakan berhasil atau bernilai dalam lingkungan pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Produk yang

dipermasalahan adalah penggunaan game edukasi Macromedia Flash 8, dimana game digital berbentuk game lapangan yaitu bangun datar diisi dengan tantangan matematika kelas 4 SD.

Berdasarkan data pra penelitian, peneliti menemukan nilai rata-rata siswa kelas VI SD Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak pada materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila tahun ajaran 2020/2021 semester genap jika persentasenya adalah 60%. kurang dari KKM yaitu 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak masih kurang memadai. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran tetap menggunakan paradigma lama, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, tidak menarik, dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila di Kelas VI Sekolah Dasar” penelitian dilaksanakan di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah true eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Tujuan penelitian ini adalah menguji ada tidaknya hubungan sebab akibat (kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan, yaitu perlakuan (treatment) dan efek yang terjadi sesudahnya (Arikunto, 2006: 3). Tiga Langkah desain pretest-posttest control group design (Arikunto, 2006: 210), sebagai berikut: (1) Memberikan pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur pemahaman materi siswa sebelum dilakukan treatment atau perlakuan, (2) Memberikan treatment atau perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan treatment atau perlakuan, (3) Memberikan posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur peningkatan pemahaman materi setelah dilakukan treatment atau perlakuan.

Penelitian berlangsung di Gugus Sunan Kalijaga, Kecamatan Guntur, Kabupaten Demak. Populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas VI SD sebanyak 9 SD yang ada di Gugus Sunan Kalijaga Kecamatan Guntur Kabupaten Demak. Selain itu, dua sampel sekolah dasar diambil secara acak. Sampel terdiri dari 24 siswa kelas VI SDN Blerong 2 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan 18 siswa dari SDN Sidokumpul yang dijadikan sebagai kelas kontrol.

Tes tertulis digunakan untuk mengumpulkan data untuk penyelidikan ini. Instrumen tes terdiri dari soal pilihan ganda. Instrumen tes ini hanya berfokus pada pengetahuan dan diatur di sekitar

kisi-kisi yang peneliti buat berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Instrumen tes yang diperoleh terdiri dari 25 soal pilihan ganda dengan empat kemungkinan jawaban. Instrumen tes ini divalidasi oleh dua tim tenaga kependidikan dari Kabupaten Guntur sebelum digunakan dengan membandingkannya dengan kurikulum dan RPP, kemudian diujicobakan ke kelas/kelompok selain sampel penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Akibatnya, 20 dari 35 pertanyaan disertifikasi asli dan kredibel. Untuk soal pretest dan posttest akan digunakan soal yang sah dan reliabel.

Hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari kedua kelas atau kelompok sampel dianalisis. Adapun analisis data yang dipakai yakni: (1) Uji prasyarat analisis, Uji prasyarat analisis data diolah dengan menggunakan program SPSS 28. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas data dari sampel yang diteliti. (a) Uji Normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang berasal dari populasi berdistribusi atau bersebaran secara normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas bisa dikatakan normal apabila nilai taraf signifikansi lebih besar dari

taraf signifikansi 0,05. (b) Uji Homogenitas, Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas. Uji homogenitas atau Uji kesamaan varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelompok dalam sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah Jika nilai signifikansi (sig) Based on Mean > 0,05, maka varian data homogen. Jika nilai signifikansi (sig) Based on Mean < 0,05, maka varian data tidak homogen. (2) Uji Hipotesis, Uji hipotesisnya menggunakan *uji independent sampel T Test*. Uji *independent sampel T Test* ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model TPS terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Uji tersebut memakai SPSS 28. dengan ketentuan berpengaruh jika nilai signifikannya kurang dari 0,05. Hipotesis yang diajukan adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh model TPS terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak.

Ha: Ada Pengaruh model TPS terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk memberikan

gambaran data pretest posttest secara lebih terinci dan jelas, maka dilakukan uji statistic deskriptif dengan SPSS 28. Data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi data pretest dan posttest

Statistics			
Pretest		Posttest	
Kelas Kontrol	Kelas TPS	Kelas Kontrol	Kelas TPS

<b>N</b>	Valid	18	24	18	24
<b>Mean</b>		52,78	59,38	67,78	81,04
<b>Median</b>		55,00	60,00	65,00	80,00
<b>Mode</b>		60	65	60 <sup>a</sup>	85
<b>Std.</b>		14,269	9,361	9,735	9,666
<b>Deviation</b>					
<b>Variance</b>		203,595	87,636	94,771	93,433
<b>Range</b>		45	35	35	40
<b>Minimum</b>		30	40	50	60
<b>Maximum</b>		75	75	85	100

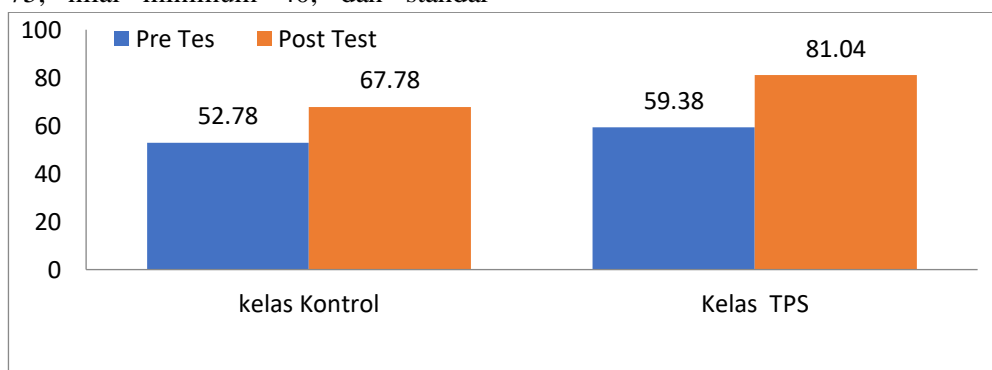
**a. Multiple modes exist. The smallest value is shown**

Berdasarkan table 1 dijelaskan: Kelas kontrol dengan jumlah sampel 18 siswa diperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 52,78, nilai maximum 75, nilai minimum 30, dan standar deviasi sebesar 14,269. Untuk nilai posttest rata-rata sebesar 67,78, nilai maximum 85, nilai minimum 50, dan standar deviasi sebesar 9,375. Sedangkan Kelas TPS dengan jumlah sampel 24 siswa diperoleh nilai pretest rata-rata sebesar 59,38, nilai maximum 75, nilai minimum 40, dan standar

deviasi sebesar 9,361. Nilai posttest rata-rata sebesar 81,04, nilai maximum 100, nilai minimum 60, dan standar deviasi sebesar 9,666.

Perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas control maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini:

Gambar 1. Digram batang perbandingan nilai pretest dan posttest kelas TPS dengan kelas control.



## Uji Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 28 dengan uji normalitas Saphiro-Wilk. Peneliti menggunakan uji Saphiro-Wilk karena jumlah sampel dari masing-masing kelas

$\leq 50$ . Hasil uji normalitas Saphiro-Wilk nilai pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

Hasil uji normalitas pretest dengan uji Shapiro-Wilk pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bisa dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Nilai Pretest

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<b>Nilai</b>	Kelas Kontrol	0,138	18	0,200*	0,942	18	0,316
<b>Pretest</b>	Kelas Ekperimen (TPS)	0,152	24	0,161	0,959	24	0,420

**a. Lilliefors Significance Correction**

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 2, uji normalitas nilai pretest kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai signifikan hitung sebagai berikut: 0,316 adalah kelas nilai kontrol. 0,420 adalah nilai kelas eksperimen. Berdasarkan temuan tersebut, data nilai pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol

berdistribusi normal karena nilai signifikansi untuk semua kelas lebih besar dari 0,05.

Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji normalitas posttest dengan uji Shapiro-Wilk pada kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Nilai Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<b>Nilai</b>	Kelas Kontrol	0,168	18	0,195	0,955	18	0,517
<b>Posttest</b>	Kelas Ekperimen (TPS)	0,117	24	,200*	0,972	24	0,716

**a. Lilliefors Significance Correction**

\*. This is a lower bound of the true significance.

Dari perhitungan uji normalitas nilai posttest kelas kontrol dengan kelas eksperimen diperoleh nilai hitung signifikansi sebagai berikut: Kelas kontrol sebesar 0,517. Kelas eksperimen 2. Uji Homogenitas Data

sebesar 0,716. Berdasarkan hasil tersebut maka data nilai posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi untuk semua kelas > 0,05.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 28. Berikut ini

tabel hasil uji homogenitas nilai posttest dari masing-masing kelas.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Nilai Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>Nilai</b>	Based on Mean	0,031	1	40	0,861
<b>Posttest</b>	Based on Median	0,001	1	40	0,970

Based on Median and with adjusted df	0,001	1	39,688	0,970
Based on trimmed mean	0,031	1	40	0,862

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) hasil based on mean nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 0,861, jadi  $0,861 > 0,05$ . Sehingga berdasarkan pada pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa variabel posttest di atas adalah sama atau homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji independent sampel T*

*Test*. Uji Independent Sample T test digunakan untuk menguji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Think Pair Share* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga. Pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan statistik SPSS versi 28. Berikut hasil perhitungan *uji independent sampel T Test* yang disajikan dalam table di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	Df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
<b>Hasil Posttest</b>	Equal variances assumed	0,031	0,861	-4,388	40	0,000	0,000	-13,264	3,023	-19,374	-7,154
	Equal variances not assumed			-4,383	36,631	0,000	0,000	-13,264	3,026	-19,398	-7,130

Berdasarkan perhitungan pada tabel 5 diketahui Nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar  $0,000 < 0,05$  karena Sig. (Two-Sided p)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh model *Think Pair Share* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga.

### PEMBAHASAN

Hasil analisis data dari kelas model *Think Pair Share* dengan kelas pembelajaran paradigma lama terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila bahwa nilai rata-rata posttest model *Think Pair Share* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran paradigma lama.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji t didapatkan hasil untuk variabel *Think Pair Share* diperoleh nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena Sig. (Two-Sided p)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa terdapat pengaruh model *Think Pair Share* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani, Riska Dewi dan Yanti, Yuli (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* terhadap Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig =  $0,011 < 0,025$ . Dengan demikian, dengan perbandingan rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,81 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 69,25, maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar PKn siswa kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung selama tahun pelajaran 2016/2017. Dan perbedaan dengan penelitian ini adalah bagaimana kelompok kontrol diperlakukan. Kelompok kontrol dalam penelitian ini menerima paradigma pembelajaran lama (ceramah dan tugas), sedangkan Handayani, Riska Dewi, dan Yanti, Yuli, kelompok kontrol, menerima model pembelajaran *note-taking*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Reinita, Delsa Andrika (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

berdasarkan analisis t-test, ditemukan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3.943 > 2.023$ ). Jadi,  $H_a$  diterima. Ini berarti ada pengaruh yang signifikan dari jenis *Think Pair Share* (TPS) untuk mencapai hasil belajar peserta didik kelas 5 pada pembelajaran pendidikan PKn. Dan perbedaannya terletak pada penggunaan desain eksperimen yang digunakan, penelitian ini menggunakan desain penelitian *simple random sampling pretest-posttest control group design*, sedangkan penelitian Reinita, Delsa Andrika menggunakan desain penelitian *non-randomized control-group pretest-posttest design*.

Menurut Sanjaya (Handayani, 2012:102), manfaat model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* adalah sebagai berikut: 1) tidak membuat siswa terlalu bergantung pada guru, melainkan meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan berpikirnya sendiri; 2) memungkinkan siswa untuk menemukan informasi dari berbagai sumber; dan 3) memungkinkan siswa untuk belajar dari siswa lain. 2) Siswa mampu meningkatkan kemampuan, mengkomunikasikan ide atau gagasan secara lisan, dan membandingkannya dengan gagasan orang lain. 3) Siswa akan terbantu dalam menghargai orang lain, menyadari keterbatasannya sendiri, dan menerima perbedaan hidup. 4) dapat memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajarannya; 5) anak-anak dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan sosial. Rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan orang lain, keterampilan manajemen waktu, dan sikap positif terhadap sekolah juga dapat dikembangkan. 6) Siswa mendapatkan



kapasitas untuk menguji dan menerima umpan balik atas ide dan pemahaman mereka sendiri. Siswa dapat memecahkan masalah tanpa khawatir membuat kesalahan karena keputusan kelompok dibuat. 7) dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menggunakan informasi dan kemampuan belajar, 8) dapat meningkatkan motivasi dan memberikan stimulasi kognitif, yang berguna untuk pendidikan jangka pendek pendidikan jangka panjang

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian terdahulu, dan pendapat ahli, model pembelajaran Think Pair Share dapat meningkatkan pengetahuan tentang cita-cita Pancasila pada siswa kelas VI SD jika dibandingkan dengan pembelajaran paradigma lama. Hasilnya, hipotesis bahwa model Think Pair Share berpengaruh terhadap pemahaman cita-cita Pancasila siswa kelas VI SD Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak dapat dibuktikan.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat setelah dilakukan analisis dan pembahasan terhadap hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model Think Pair Share terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VI SD di Gugus Sunan Kalijaga Guntur Demak. Berdasarkan hasil Uji T dengan nilai Sig. (Two-Sided p) sebesar 0,000, maka  $0,000 < 0,05$  sehingga nilai Sig. (Two-Sided p)  $< 0,05$ . Hal ini karena pembelajaran *Think Pair Share* memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, dan mengoptimalkan partisipasi siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

### Saran

Sebagai hasil dari penelitian ini, rekomendasi yang dapat dibuat adalah: (1) Dalam proses pembelajaran, guru harus mencari variasi dan inovasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknik TPS untuk meningkatkan pemahaman siswa. (2) Membantu sekolah dengan menawarkan fasilitas belajar yang lengkap, memungkinkan adopsi metodologi pembelajaran yang lebih beragam. (3) Meskipun berhasil meningkatkan pemahaman siswa, teknik TPS memiliki kekurangan. Akibatnya, guru diminta untuk menyesuaikan aplikasi mereka untuk memenuhi tujuan mengadopsi teknik TPS. Itu disesuaikan dengan skenario dan situasi saat ini. (4) Perlu penelitian lebih lanjut untuk menggunakan teknik TPS dalam pembelajaran PPKN materi “Penerapan Nilai Pancasila” di sekolah dasar tambahan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, Riska D., & Yuli Yanti. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 2: 107-123.
- Ibrahim, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Reinita dan Delsa Andrika. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. ISSN 2579-3403. Volume 1, Nomor 2.
- Sinaga. 2008. Paradigma Lama Kontra Paradigma Baru Pembelajaran di Sekolah. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/6940/5940>. Diakses: Tanggal 15 Juli 2022.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisworo, Dwi dan Suryani. 2014. “The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement”. *International Journal of Learning & Development*. Vol. 4(2) : 58-64
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Widjaja, H.A.W. 2017. *Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dan Hak Asasi Manusia di Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta