

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA

Adineu Rahmalia¹, Rokayah², Panji Maulana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received July 22, 2024

Revised July 25, 2024

Accepted July 31, 2024

Keywords:

Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, IPAS

ABSTRAK

This study was motivated by the low learning outcomes of IPAS among fifth grade students of SDN Sukanagara because the selection of learning models that integrate natural and social content has not been optimal. To improve IPAS learning outcomes, an interesting and enjoyable learning model is needed, one of which is the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This study used a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest format. The subjects of this study were 22 fifth grade students consisting of 10 male and 12 female students. Data collection techniques included observation and testing using instruments in the form of 10 multiple-choice pretest and posttest questions and a learning implementation observation sheet. The observation results of implementation learning between teachers and students resulted in an average score of 3.5, which indicates that the learning was successful "implemented". Data analysis was performed using Kolmogorov-Smirnov test and paired samples t-test with SPSS version 23 program. The results of analysis showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that the TGT model significantly improved the learning outcome of students in 2023/2024 school year.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Panji Maulana,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang
Email: panjistkip@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses penting bagi individu untuk memperdalam pengetahuan dan beradaptasi dengan dinamika sosial dan budaya. Sumber daya manusia yang kompeten dihasilkan melalui pendidikan, yang mencakup pengajaran dan proses belajar, mempersiapkan individu sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal dan nonformal. Pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang diselenggarakan oleh lembaga resmi seperti sekolah. Sekolah menyediakan lingkungan pendidikan yang diatur dalam kurikulum, seperti Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar. Menurut Makarim (Sartika dkk, 2022: 125) adanya kurikulum merdeka belajar bentuk dari evaluasi kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk memberikan lebih banyak kebebasan kepada sekolah dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Kurikulum Merdeka Belajar sudah digunakan pada berbagai jenjang pendidikan salah satunya di jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar (SD) adalah tempat pertama siswa menggali ilmu, tidak hanya untuk keterampilan dasar tetapi juga untuk perkembangan intelektual, sosial, dan personal. Pembelajaran di SD harus memperhatikan kebutuhan individual siswa, terutama di kelas awal. Pembelajaran yang dilakukan di SD dengan sistem Kurikulum Merdeka Belajar meliputi berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS mengintegrasikan muatan IPA dan IPS yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Dalam pendekatan ini, IPA dan IPS tidak diajarkan secara terpisah, tetapi diintegrasikan sehingga siswa dapat memahami bagaimana aspek alam dan sosial saling terkait dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmawati dan Wijayanti (Suhelayanti dkk, 2023: 3) integrasi ini membantu siswa mengenali peran ilmu pengetahuan dalam mengatasi tantangan sosial dan lingkungan serta mempromosikan pemahaman multikultural yang lebih dalam. Pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dapat memberikan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima serta tingkat penilaian yang diberikan oleh guru. Sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran, hasil belajar mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa, guru, proses pembelajaran, dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran adalah meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa terutama dalam aspek kognitif. Kendala utama dalam proses pembelajaran biasanya yaitu kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan dalam menyajikan materi khususnya pada muatan pengetahuan sosial. Guru cenderung menggunakan metode pengajaran konvensional yang membuat pembelajaran terasa monoton dan hanya berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan hanya mengandalkan penjelasan guru sebagai sumber utama informasi. Menurut Hadijah dan Surya (Indriani dkk, 2021: 199) “ketidaksesuaian model pembelajaran yang digunakan dapat menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak efektif”.

Kondisi tersebut terjadi pula di sebuah SD di daerah Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, tepatnya di SDN Sukanagara pada siswa kelas V. Dari hasil observasi dan wawancara pada Wali Kelas V, dapat diketahui bahwa guru jarang menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPAS sehingga pembelajarannya masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan sejumlah masalah pembelajaran seperti ketidakfokusan belajar, kesulitan memahami materi, dan kurangnya kemampuan siswa dalam menghubungkan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas. Dampaknya, hasil belajar siswa di SDN Sukanagara terlihat tidak optimal, terutama dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) genap yang menunjukkan 63% dari 42 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan analisis permasalahan diatas, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan menggunakan strategi belajar yang lebih variatif. Model pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan khususnya dalam pembelajaran di kelas. Aunurrahman (Abidin, 2019: 233) mengemukakan, penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, yang sebagaimana diketahui bahwa ukuran keberhasilan mengajar guru utamanya adalah terletak pada terjadi tidaknya peningkatan

hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang mudah dan efektif digunakan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja secara bersama-sama dalam kelompok kecil yang terdiri atas 5 hingga 8 orang dengan beragam kemampuan. Dalam pembelajaran kooperatif, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan individu dan keseluruhan kelompok. Adapun dari banyaknya tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan peneliti akan menguji Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar dengan permainan turnamen antar kelompok. Ulfia & Irwandani (Salsabila dkk, 2023: 15) mengungkapkan bahwa TGT, sebagai model pembelajaran kooperatif, mampu menginspirasi siswa untuk tetap aktif serta terhindar dari rasa bosan selama proses belajar. Beberapa manfaat model TGT menurut Manasikana dkk (2022: 72) adalah membantu guru dalam menangani masalah seperti minat belajar rendah, aktivitas belajar siswa yang kurang, dan hasil belajar yang rendah. Dari proses pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif tipe TGT tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa*”. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen pada Siswa Kelas V SDN Sukanagara Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Hasil belajar merupakan pernyataan mengenai pencapaian siswa yang diukur pada akhir sebuah proses pembelajaran (Lestari dkk, 2022: 19). Pencapaian ini mencakup apa yang harus diketahui, apa yang dapat dilakukan, dan apa yang dipahami oleh siswa terkait pembelajaran yang telah dilaluinya. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Ulfah & Arifudin (2021: 6) yang menyatakan bahwa, “Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan”. Tinggi atau rendahnya hasil belajar merupakan Pelajaran kualitas pembelajaran sekaligus sebagai pedoman dalam mengarahkan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian siswa yang timbul dari pembelajaran dan pemikiran mereka, tercermin dalam pemahaman dan penguasaan berbagai pengetahuan dan keterampilan dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta berpotensi mengubah perilaku siswa menjadi lebih positif. Karena perubahan perilaku mencakup perubahan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka hasil belajar yang tercermin dari perubahan perilaku juga meliputi ketiga domain tersebut. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, termasuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai siswa, sedangkan aspek psikomotorik melibatkan keterampilan motorik dan koordinasi neuromuscular.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk memberikan hal positif guna meningkatkan hasil belajar yang optimal. Menurut Munadi (Jamil, 2017: 5) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, meliputi kondisi fisiologis, yang mencakup keadaan jasmani dan fungsi-fungsi fisiologis. Kondisi fisiologis sangat penting dalam mendukung aktivitas

belajar. Kesehatan fisik memiliki dampak yang signifikan pada aktivitas belajar, dengan keadaan fisik yang baik memiliki dampak yang lebih positif daripada keadaan fisik yang kurang sehat. Nutrisi yang mencukupi diperlukan untuk menjaga fisik, karena kekurangan nutrisi dapat menyebabkan kelemahan fisik yang menyebabkan rasa kantuk dan kelelahan.

2. Faktor Eksternal, merujuk pada faktor-faktor di luar individu siswa yang memiliki pengaruh terhadap proses belajarnya, termasuk kontribusi dari orang tua, lingkungan sekolah, dan masyarakat.

Selain beberapa faktor internal dan eksternal di atas, faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya minat, kecerdasan, bakat, dan motivasi. Seseorang yang kurang tertarik pada suatu pelajaran kemungkinan besar tidak akan mencapai hasil yang optimal, tetapi ketertarikan yang kuat terhadap pelajaran tersebut bisa memperkirakan keberhasilan dalam pembelajaran. Secara umum individu yang memiliki kecerdasan yang tinggi cenderung lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan individu yang memiliki kecerdasan yang lebih rendah. Selain kecerdasan, bakat juga menjadi faktor penentu keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Memilih bidang studi yang sesuai dengan bakatnya akan meningkatkan peluang keberhasilan seseorang. Motivasi tetap penting di lingkungan sekolah karena tidak semua mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Dengan adanya motivasi ini, minat siswa dapat timbul.

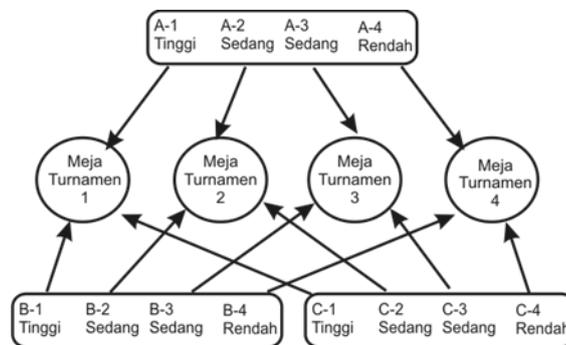
Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu variasi atau tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan reinforcement (Gayatri, 2016; Nurhidayati, 2011). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model TGT memiliki karakteristik yang hampir sama dengan STAD. Pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan dalam aktivitas pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Dalam TGT, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar dengan 5-6 anggota yang memiliki beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis.

Menurut Slavin (Gayatri, 2016: 63), "Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament presentation*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)". Dalam tahap turnamen, siswa berkompetisi mewakili kelompok mereka, di mana anggota dari kelompok lain memiliki tingkat kemampuan akademik yang setara. Tahap permainan dalam TGT menambahkan elemen kegembiraan dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan kelompok, siswa saling mendukung dalam menyiapkan LKS dan menjelaskan masalah yang muncul. Namun, saat siswa berkompetisi, tanggung jawab untuk berhasil merupakan hal yang bersifat individual, dan bantuan dari sesama anggota kelompok tidak diperbolehkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menawarkan pendekatan yang holistik dalam pengembangan kompetensi siswa, tidak hanya dalam hal akademik tetapi juga dalam hal sosial, emosional, dan nilai-nilai. Secara sederhana tahapan (sintaks) pembelajartran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Sintaks Model Kooperatif tipe TGT

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
Teams	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
Games	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games
Tournament	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai

Dalam sesi *tournament*, guru membagi siswa ke beberapa meja turnamen. Empat siswa dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja A, empat siswa berikutnya di meja B, dan seterusnya seperti pada gambar di bawah ini.

**Gambar 1.** Alur Pemetaan Siswa pada Model TGT

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang merupakan pendekatan penelitian untuk mengeksplorasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental designs. Di mana sampel tidak dipilih secara acak dan terdapat variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen (Sugiyono, 2021: 112). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar seperti berikut.

**Gambar 2.** Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 : Nilai tes awal (*pretest*)

X : Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*treatment*)

O_2 : Nilai tes akhir (*posttest*)

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa Kelas V SDN Sukanagara pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024, dengan total jumlah siswa sebanyak 42 siswa. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 22 siswa yang hadir pada penelitian berlangsung terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Alasan seluruh populasi tidak dijadikan sampel penelitian adalah keterbatasan siswa yang hadir pada penelitian dilaksanakan karena masalah kesehatan dan lain-lain.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Adapun jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar tes berupa pretest dan posttest. Data hasil penelitian diolah secara kuantitatif dengan uji statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar IPAS setelah diberi perlakuan atau *treatment* (Model Kooperatif TGT) tanpa membuat kesimpulan umum. Proses pengolahan data dilakukan dengan mengidentifikasi nilai rata-rata, nilai maksimum, dan nilai minimum. Selain itu, untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran digunakan analisis rata-rata. Artinya keterlaksanaan model pembelajaran dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek yang dinilai.

$$\bar{X} = \frac{\text{Frekuensi jumlah skor}}{\text{jumlah seluruh soal}}$$

Dengan klasifikasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval Skor	Tingkat Keterlaksanaan
$3,50 < \bar{X} \leq 4,00$	Terlaksana
$2,50 < \bar{X} \leq 3,49$	Cukup Terlaksana
$2,49 < \bar{X} \leq 1,50$	Kurang Terlaksana
$1,49 < \bar{X} \leq 1,00$	Tidak Terlaksana

(diadaptasi dari Wahyuddin (Rahmi, 2023:3)

Analisis statistik inferensial digunakan untuk uji normalitas data pretest dan posttest. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov pada sistem *SPSS versi 23.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%. Selanjutnya data dianalisis dengan Uji Hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest setelah diberi perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t jenis *paired sample t-test* berbantuan *SPSS versi 23.0 for Windows* dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikan (0,05).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

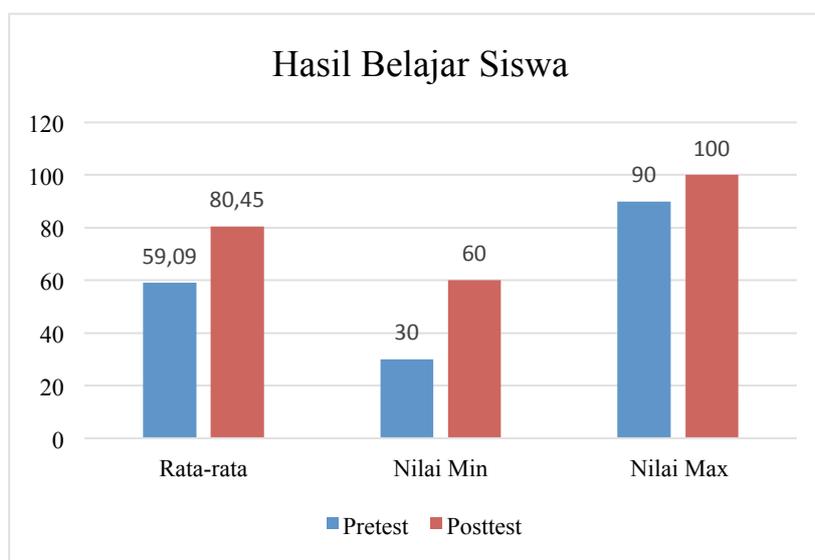
Penelitian ini menghasilkan data pretest dan posttest hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang disusun dalam Modul Ajar. Hasil data pretest digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan hasil data posttest digunakan untuk mengetahui pemahaman akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil pengolahan data pretest dan posttest tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik

Analisis Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	1300	1770
Jumlah Sampel	22	
Rata-rata (Mean)	59,09	80,45
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	30	60

Berdasarkan Tabel 3 diatas, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* dari 22 sampel siswa. Rata-rata nilai *Pretest* adalah 59,09 sedangkan pada *Posttest* adalah 80,45. Nilai maksimum pada *Pretest* adalah 90, sedangkan pada *Posttest* yaitu 100. Nilai minimum pada *Pretest* adalah 30 dan pada *Posttest* adalah 60. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, pemahaman siswa terhadap materi meningkat secara substansial.

Berikut disajikan gambar diagram hasil belajar siswa sebelum dan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.



Gambar 3. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data keterlaksanaan pembelajaran diambil dari observasi yang dilakukan oleh observer terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara Modul Ajar dengan kegiatan guru yang sebenarnya terjadi selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan ini dilakukan oleh 1 orang pengamat menggunakan

lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil rekapitulasi nilai observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Sukanagara dengan menggunakan model pembelajaran koopeatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model TGT

Kegiatan	No Aktivitas yang Diamati	Skor Perolehan	
		Guru	Siswa
Kegiatan Pendahuluan	1	4	4
	2	4	4
	3	4	4
	4	4	3
	6	4	4
	7	4	4
	8	4	2
	9	4	4
	10	4	4
	11	3	3
Kegiatan Inti	12	3	3
	13	4	4
	14	4	4
	15	3	3
	16	4	4
	17	4	4
	18	4	4
	19	4	3
	20	4	4
	21	4	4
Kegiatan Penutup	22	2	2
	23	2	2
	24	2	2
	25	3	3
Jumlah Skor		90	85
Rata-rata Skor		3,6	3,4
Taraf Keberhasilan		Terlaksana	Cukup Terlaksana

Berdasarkan Tabel 3 secara keseluruhan dapat dilihat pada skor keterlaksanaan pembelajaran guru berada pada kategori “Terlaksana” dengan skor 3,6. Dan untuk keterlaksanaan pembelajaran siswa berada pada kategori “cukup terlaksana” dengan skor 3,4. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT antara guru dan siswa berada pada kategori “Terlaksana” dengan skor rata-rata 3,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT “Terlaksana”

Dalam pembahasan kali ini akan dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya dilakukan uji t untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun hasil dari kedua pengujian tersebut sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov berbantuan SPSS versi 23 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- 2) H_a : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya data berdistribusi tidak normal

2) Jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya data berdistribusi normal

Adapun hasil dari uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

Tes Hasil Belajar	Uji Kolmogorov Smirnov		Keputusan
	Nilai Sig.	Taraf Sig.	
<i>Pretest</i>	0,144	0,05	H_0 diterima
<i>Posttest</i>	0,119		

Berdasarkan Tabel 5 didapat nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,144. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi *pretest* lebih besar dari 0,05. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi data *posttest* didapat sebesar 0,119. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi *posttest* lebih besar dari 0,05. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* memiliki sebaran distribusi data yang normal.

b. Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* sebelumnya, kedua data tersebut terbukti berdistribusi normal. Selanjutnya untuk melihat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa, dilakukanlah perhitungan uji t (*paired sample t-test*). Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) H_0 : Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sukanagara tahun pelajaran 2023/2024.
- 2) H_a : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sukanagara tahun pelajaran 2023/2024.

.Dengan kriteria pengujian sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Sig. > 0,05 atau jika $-t$ hitung $\geq -t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai Sig. < 0,05 atau jika $-t$ hitung $\leq -t$ tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Setelah dilakukan pengolahan data menggunakan uji t berbantuan *SPSS Versi 23*, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Data Hasil Uji t

	t	df	t tabel	Sig.	Keputusan
<i>Pretest – Posttest</i>	-10.650	21	-2.080	0.000	H_0 diterima

Berdasarkan hasil output *SPSS* pada Tabel 6 diatas, didapat nilai signifikansi 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), selain itu jika dilihat dari hasil $-t$ hitung didapat -10,650 dengan $-t$ tabel ($df = 21$) yaitu -2,080, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sukanagara tahun Pelajaran 2023/2024.

3.2. PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model ini mengintegrasikan kegiatan berpikir kritis, kolaborasi kelompok, dan kompetisi yang memacu kontribusi maksimal dari setiap siswa. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa bertanggung jawab secara mandiri untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas kelompok. Siswa dituntut untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan oleh guru melalui kerja sama tim. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi wahana bagi siswa untuk mengasah kemampuan kognitif, interpersonal, dan kompetitif secara bersamaan dalam suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* dari 22 sampel siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 59,09 pada *pretest* kemudian menjadi 80,45 pada *posttest*. Nilai maksimum pada *Pretest* adalah 90, sedangkan pada *Posttest* meningkat menjadi 100. Ini menunjukkan bahwa ada siswa yang mencapai nilai sempurna setelah pembelajaran dengan model TGT. Nilai minimum juga mengalami peningkatan signifikan dari 30 pada *Pretest* menjadi 60 pada *Posttest*, yang berarti siswa dengan nilai terendah pun mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, pemahaman siswa terhadap materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku meningkat secara substansial.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov berbantuan SPSS Versi 23, hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil uji normalitas data *pretest* diperoleh nilai signifikansi 0,144 dan *posttest* sebesar 0,119. Maka kriteria uji yang sesuai dengan kedua nilai signifikansi tersebut adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dari pengolahan data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Selain itu didapat -t hitung sebesar -10,650 dengan -t tabel sebesar -2,080. Jika keduanya dibandingkan maka perbandingan yang dapat dituliskan adalah $-10,650 < -2,080$. Maka keputusan yang dapat diambil adalah H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sukanagara tahun Pelajaran 2023/2024.

Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, maka dilakukan observasi menyeluruh selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Observer dalam penelitian ini adalah wali kelas V SDN Sukanagara. Analisis keterlaksanaan model pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara Modul ajar dengan aktivitas guru yang sebenarnya terjadi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan Tabel 4, pada kegiatan pendahuluan skor perolehan keterlaksanaan pembelajaran antara guru dan siswa cukup tinggi, dengan rata-rata 4 dari skala maksimal 4. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pendahuluan terlaksana dengan sangat baik. Pada kegiatan inti, skor perolehan keterlaksanaan bervariasi, dengan rata-rata skor untuk guru adalah 3,9 dan untuk siswa adalah 3,6. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar aspek penilaian kegiatan guru dan siswa berjalan sangat baik. Namun pada kegiatan penutup, skor perolehan keterlaksanaan cenderung lebih rendah, dengan rata-rata skor untuk guru adalah 2,6 dan untuk siswa adalah 2,4.

Pada sesi *Tournament* berlangsung siswa berpartisipasi penuh, antusias, dan adil mematuhi peraturan yang dibuat oleh guru. Siswa bersaing secara kompetitif dan berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan sebanyak mungkin. Hal tersebut dapat dilihat pada rekapitulasi skor kelompok siswa pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Kelompok Siswa

Kelompok	Tournament			Total
	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	
1	20	10	45	75
2	20	10	15	45
3	15	20	45	80
4	20	0	0	20
5	20	10	45	75
6	20	10	0	30
7	20	10	60	90

Berdasarkan Tabel 7, tercatat skor tertinggi diraih kelompok 7 dengan 90 poin, sementara kelompok 4 mendapat skor terendah dengan 20 poin. Guru memberikan reward kepada kelompok dengan skor tertinggi. Ini menunjukkan bahwa tahap *tournament* sangat efektif dalam model kooperatif tipe TGT karena mendorong siswa untuk belajar dengan lebih tekun dan aktif mencari jawaban yang benar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT memiliki potensi besar untuk mengembangkan berbagai kompetensi dalam diri siswa seperti pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat. Dengan memanfaatkan interaksi antarsiswa dan kolaborasi dalam tim, model ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Shoimin (Sururi & B S, 2022) mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini menjadikan siswa lebih bertanggung jawab dan mampu menghargai perbedaan di antara anggota kelompok mereka, sehingga terjalin kerjasama yang baik di dalam kelompok. Hal tersebut meningkatkan keterampilan sosial siswa di dalam kelas. Dengan begitu siswa dapat membimbing siswa lainnya yang kurang memahami materi pembelajaran melalui diskusi kelompok sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama dan memungkinkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Manasikana dkk (2022) yang menyatakan bahwa model ini membantu guru dalam menangani rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini terbukti dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 59,09 pada *pretest* menjadi 80,45 pada *posttest*. Rata-rata nilai meningkat sebesar 21,36 dari *pretest* ke *posttest* dengan persentase peningkatan sekitar 36,15%.

Hasil belajar yang lebih baik adalah yang memiliki nilai rata-rata lebih besar, karena rata-rata tes akhir (*posttest*) lebih besar maka hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada siswa yang belum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan demikian, model ini terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus memfasilitasi peningkatan pemahaman dan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS Siswa kelas V SDN Sukanagara Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukanagara pada mata pelajaran IPAS. Selain meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memfasilitasi interaksi yang positif antara siswa dalam kelompok. Siswa menjadi lebih bertanggung jawab, mampu menghargai perbedaan, dan saling bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis data statistik menggunakan SPSS versi 23 yang menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, dan uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku pada siswa Kelas V SDN Sukanagara Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024.

REFERENSI

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>. [2 Maret 2024].
- Gayatri, Y. (2016). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 8, 59–67. [20 Februari 2024].
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>. [2 Maret 2024].
- Jamil, I. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 3–4. [19 Februari 2024].
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP* (Vol. 5, Issue 1). LPPM UNHASY.
- Rahmi M., Y. dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Volume 11(2550–0287), 2087–9377. <http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/article/download/257/201>. [29 April 2024].
- Salsabila, A. M., Khaerunnisa, & Atjo, S. E. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi: Journal of Education*, 3(1), 14–24. [19 Februari 2024].
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Belajar Dan*

Pembelajaran. file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf. [19 Februari 2024].

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.