



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 5969-5982

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Tema 2 Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah T.A.2023/2024

Natasya Delila Natasya^{1✉}, Eva Pasaribu², Osco P. Sijabat³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Indonesia

Email: natasyadh@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar siswa sub tema 2 manusia dan lingkungan kelas v sd negeri 094155 rambung merah t.a.2023. Pra-eksperimen (Pre-Eksperimental Design) adalah komponen metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, sampelnya terdiri dari semua siswa kelas VB SD Negeri 094155 Rambung Merah yang berjumlah 28 orang, laki-laki berjumlah 13 orang dan perempuan berjumlah 15 orang. Penetapan Sampel didasarkan pada teknik Purposive Sampling. Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkat hasil belajar siswa Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. . Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

Kata kunci: *Model Kooperatif, Eams Games Tournament (Tgt), Hasil Belajar Siswa*

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the cooperative model of teams games tournament (tgt) type on student learning outcomes in sub-theme 2 humans and the environment for class V of SD Negeri 094155 Rambung Merah in 2023. Pre-experiment (Pre-Experimental Design) is a component of the quantitative research method used in this research. In this study, the sample consisted of all 28 students in class VB at SD Negeri 094155 Rambung Merah, 13 men and 15 women. Sample determination is based on the Purposive Sampling technique. Based on the results of the research above and the discussion that has been carried out, it can be concluded that learning using the Teams Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in Sub Theme 2 Humans and the Environment Class V at SD Negeri 094155 Rambung Merah. With a significant value of $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected, then H_a is accepted which means there is an influence of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model in increasing student learning outcomes in Sub Theme 2 Humans and the Environment Class V of SD Negeri 094155 Rambung Merah. . Using this model can help teachers improve student learning outcomes with 72% of students achieving a score of ≥ 75 .

Keyword: *Cooperative Model, Eams Games Tournament (Tgt), Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan keterampilan dan menjadikan potensinya semakin berkembang. Maka sudah pasti bahwa pendidikan harus memiliki kualitas yang baik. Sistem pendidikan nasional dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri (Salehoddin, 2021)

Peralihan ke era pendidikan abad 21 saat ini, menurut Huda (2013), menuntut paradigma pendidikan untuk mengubah metodologi pembelajaran dari yang awalnya fokus pada bimbingan guru (teacher-centered) menjadi fokus pada pengembangan siswa. kemampuan (berpusat pada siswa). Penting bagi guru untuk membantu siswa memahami konsep, menganalisis masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam pengalaman atau pelajaran bermakna yang mempersiapkan mereka untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata (Simaremare & Purba, 2021).

Keterkaitan K13 dengan pembelajaran tematik sangat erat sejalan dengan penerapan praktik Kurikulum 2013. Pembelajaran pada umumnya dilakukan secara tematik terpadu dalam Kurikulum 2013, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran melalui tema untuk memberikan pengalaman belajar yang kaya kepada siswa (Utari et al., 2018).

Sebagai seorang guru, harus bisa menggunakan berbagai macam teknik mengajar yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, penting untuk menggunakan berbagai teknik pengajaran agar siswa tidak bosan (Zulfira et al., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan Surya (2020) mengemukakan bahwa banyak faktor, seperti terus menggunakan metode pengajaran tradisional dan kurangnya adopsi model pembelajaran inovatif oleh guru, berkontribusi terhadap buruknya kinerja siswa dalam penilaian pembelajaran tematik. Akibatnya mereka menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Makna dari pernyataan tersebut adalah Istilah "hasil pembelajaran" mengacu pada apa yang telah dipelajari siswa pada akhir sesi belajar mereka. Secara teoritis, hasil belajar dapat menampilkan berbagai pengetahuan, kemampuan, dan perilaku. Hasil belajar dapat memberikan gambaran umum mengenai kemampuan khusus, seperti bagaimana bertindak, berpikir kritis, berpikir dan menganalisis, serta memperhatikan orang lain (Agustina et al., 2020).

Oleh karena itu, pendidik perlu mengetahui cara mengidentifikasi dan memilih taktik pengajaran yang akan meningkatkan pembelajaran aktif dan mandiri siswa. Namun, pada umumnya guru masih kesulitan menentukan pendekatan mana yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, khususnya di kelas. (Denpykora et al., 2018).

Dalam Teams Games Tournament (TGT) adalah sejenis pembelajaran kooperatif, siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari lima sampai enam orang dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda-beda (Slavin 2010). Model kooperatif TGT mempunyai keunggulan tersendiri. Hasil belajar kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan hasil kelompok kontrol, hal ini terlihat dari hasil selisih rata-rata skor kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Siswa yang menerima pembelajaran dengan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament meningkatkan rata-rata hasil belajarnya secara lebih besar dan signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dibandingkan model pembelajaran konvensional akan meningkatkan hasil belajar siswa

(Yahya & Bakri, 2019). Lalu jurnal yang ditulis oleh Nur Endah Hikmah Fauziyah, Indri Anuraheni (2020) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". (Firman et al., 2019). Setelah menerapkan paradigma pembelajaran TGT, rata-rata nilai posttest siswa adalah 74,12.

Permainan akademis menawarkan kesempatan yang sama bagi siswa yang berprestasi tinggi dan rendah untuk sukses (Slavin, 1990). Model pembelajaran kooperatif TGT mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sekaligus mempersiapkan anggota timnya untuk mengikuti permainan akademik bergaya turnamen di akhir sesi (Wardana et al., 2020). Dengan demikian, pembelajaran tematik dengan model kooperatif TGT akan mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama tim dan komunikasi guna membekali anggotanya untuk berjaya dalam kompetisi. Oleh karena itu, pembelajaran dengan metode ini akan lebih menarik, seru, dan menyenangkan. Kemampuan tim untuk bekerja sama secara lebih efektif dan berkomunikasi secara lebih terbuka juga akan mempengaruhi seberapa baik siswa belajar (Siahaan & Wahyuni, 2018a). Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mencapai tujuan pembelajaran, diharapkan akan digunakan model kooperatif TGT yang dimasukkan ke dalam pembelajaran tematik (Seran et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Pra-eksperimen (Pre-Experimental Design) adalah komponen metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut (Ahyar et al. 2020) metode eksperimen dengan desain metode pre-eksperimental tipe one-group pre-test-post-test design merupakan metode eksperimen yang dilakukan hanya satu perlakuan atau satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding (Putra et al., 2021).

One Group Pretest-Posttest Design adalah jenis metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Desain ini melibatkan pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah sampel menyelesaikan proses pembelajaran.. Pada awal kegiatan pembelajaran, siswa akan diberikan tes (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran tematik pada Tema 1 "Organ Gerak Hewan dan Manusia" Sub Tema 2 "Manusia dan Lingkungan" sebelum diberikan *treatment*. Kemudian siswa diberikan perlakuan/*treatment* berupa pembelajaran tematik pada Tema 1 "Organ Gerak Hewan dan Manusia" Sub Tema 2 "Manusia dan Lingkungan", difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS menggunakan metode model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah diberikan perlakuan/*treatment*, di akhir pembelajaran siswa diberikan tes (posttest) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap pembelajaran tematik pada Tema 1 "Organ Gerak Hewan dan Manusia" Sub Tema 2 "Manusia dan Lingkungan".

Sampel adalah komponen ukuran dan susunan populasi. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diperoleh dari suatu komunitas jika komunitas tersebut besar dan tidak mampu menyelidiki seluruh populasi, misalnya karena kurangnya sumber daya, waktu, atau tenaga (Sugiyono, 2016: 118). Dalam penelitian ini, sampelnya terdiri dari semua siswa kelas VB SD Negeri 094155 Rambung Merah yang berjumlah 28 orang, laki-laki berjumlah 13 orang dan perempuan berjumlah 15 orang (Amni et al., 2021).

Teknik sampling atau sampel merupakan sub dari perangkat elemen populasi yang dipilih untuk di pelajari. Dalam penelitian ini proses pengambilan sampel merupakan cara kita dalam memilih sampel untuk studi tertentu. Prosesnya terdiri dari beberapa tahapan : 1) Memilih Populasi, 2) Memilih Unit-unit Sampling, 3) Memilih Kerangka Sampling, 4) Memilih Desain Sampling, 5) Memilih Ukuran Sampel, 6) Memilih Rancangan Sampling, 7) Memilih Sampel (Mukrimaa et al. 2016). Penetapan Sampel didasarkan pada teknik Purposive Sampling. Dalam penelitian ini, adapun kriteria yang ditentukan menjadi sampel penelitian ini yaitu: Siswa yang berada di tingkat kelas VB, Bersekolah di SD Negeri 094155 Rambung Merah, Berstatus aktif sebagai siswa.

Hadi (2000) menegaskan bahwa tujuan metode pengumpulan data yang digunakan dalam proyek penelitian adalah untuk memberikan informasi tentang variabel yang diteliti. Tergantung pada jenis data yang diperlukan, berbagai metode pengumpulan data digunakan. Data kegiatan yang dikumpulkan pada penelitian adalah hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan untuk memperoleh data akan dilakukan tes hasil belajar (Ismah & Ernawati, 2018).

Metode analisis data merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Teknik pengelolaan data dan analisis data menggunakan pengolahan data statistik dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 for windows. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian adalah Uji t, Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji validitas adalah uji untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur, uji validitas bertujuan untuk menguji kevalidan suatu butir tes yang akan diujikan. Butir soal terdiri dari 30 soal pilhan berganda dan hasil dari data mempunyai 35 responden. Untuk menguji validitas soal tes pada penelitian ini, suatu instrument dikatakan valid bila r hitung $>$ r tabel. r tabel pada penelitian ini yaitu sesuai jumlah siswa 35 orang dengan kode r tabel 0,3338. Jadi instrumen dikatakan valid bila r hitung $>$ 0,3338. .

Berdasarkan hasil dari validasi soal tes di atas diketahui angka r hitung untuk nomor 1,3,4,5,6,7,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,23,24,25,26,27,28, dan 30 lebih besar dari 0,3338 sehingga soal-soal tersebut dinyatakan valid. Sedangkan untuk nomor 2,8,10,22, dan 29 diketahui angka r hitungnya lebih kecil dari 0,3338 sehingga soal-soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Perhitungan reliabilitas dilakukan terhadap instrumen pertanyaan valid yang berjumlah 25 pertanyaan, setelah uji validasi selesai. Ketergantungan instrumen dinilai dengan menggunakan tes ini. Peneliti menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan kriteria suatu instrumen penelitian dianggap reliabel jika koefisien reliabilitasnya lebih dari 0,6 untuk menguji validitas soal tes dalam penelitian ini. Perhitungan SPSS 26.0 digunakan untuk mendukung perhitungan tersebut.

Untuk mengetahui apakah setiap butir soal termasuk dalam kategori terlalu mudah, cukup, dan sulit digunakan tes tingkat kesukaran soal. Jika tingkat kesulitan standar soal tes turun antara 0,00 - 0,29, maka dianggap sukar. Jika soal tes memiliki standar kesukaran 0,30 - 0,69 dianggap cukup. Dan jika standar kesulitan suatu soal antara 0,70 - 1,00, maka diberi label mudah.

Hasil Analisis Data

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS statistik 26.0 dengan taraf signifikan 0,05. Jika Sig $>$ 0,05, maka data homogen dan apabila Sig $<$ 0,05, maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas seperti di bawah ini:

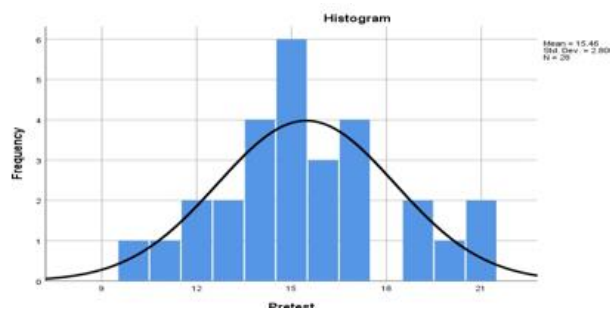
Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Karakteristik	Hasil Uji Homogenitas	Hasil	Kesimpulan
Sig	0,597		
A	0,05	Sig > α	Homogen

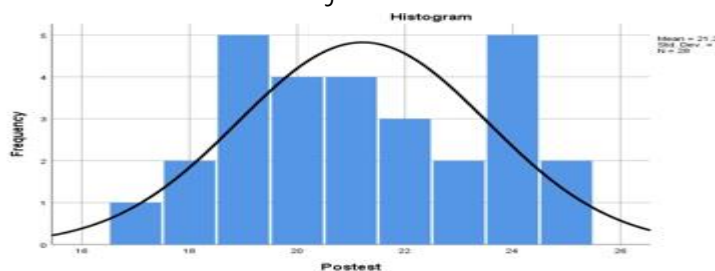
Hasil pengujian homogenitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05, dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang homogen.

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Rumus *Shapiro Wilk* digunakan untuk melakukan uji normalitas. Tingkat signifikan menjadi dasar kriteria pengambilan keputusan. Sig 2-tailed > 0,05 menunjukkan residu berdistribusi normal, sedangkan Sig 2-tailed < 0,05 menunjukkan residu berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Pre-Test



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Post-Test

Berdasarkan nilai signifikansi *pretest* nilai sig (0,485) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *Posttest* nilai sig (0,138) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Uji N-Gain

Tujuan dari uji N-Gain ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah diketahui bahwa pre-test dan post-test saling mempengaruhi secara signifikan. Berikut

hasil output deskriptif perhitungan N-Gain dalam bentuk persentase (%) dengan menggunakan SPSS 26.0:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.25	1.00	.6219	.19371
Ngain_Persen	28	25.00	100.00	62.1888	19.37126
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan kategori diatas, diketahui nilai rata-rata N-Gain adalah 0,6219, maka termasuk kategori Sedang. Dapat disimpulkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk mengukur hubungan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 094155 Rambung iMerah

Hasil nilai signifikannya ditunjukkan pada tabel di atas adalah karena Sig (0,000) < 0,05 maka nilai signifikan kurang dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji hipotesis mendukung kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, dan seluruh asumsi menggunakan metode analisis uji homogenitas, uji normalitas, uji n-gain, dan uji t terpenuhi.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 094155 Rambung Merah. Lokasi penelitian di Rambung Merah, Pematang Simalungun, Kec.Siantar, Kab.Simalungun Prov.Sumatera Utara.

Peneliti memilih judul ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik di lingkungan sekolah. Penelitian dilakukan secara tatap muka pada kelas VB SD Negeri 094155 Rambung Merah yang berjumlah 28 Siswa (Siahaan & Wahyuni, 2018b).

Dalam penelitian ini, peneliti menyiapkan pre-test post-test yang akan diberikan kepada siswa yang sebelumnya sudah divalidkan terlebih dahulu. Test yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 094155 Rambung Merah dengan memberi tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang benar. Adapun banyak soal test yang digunakan dalam uji coba instrument yang akan disebar untuk uji validitas dan reliabilitas adalah sebanyak 30 pertanyaan (Pitriani et al., 2022).

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 094155 Rambung Merah Bahsampuran. Hal ini dapat dilihat dari nilai post-test yang telah disebar peneliti. Hasil belajar siswa meningkat ketika guru dapat melakukan model pembelajaran yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran serta memahami kemampuan setiap siswanya (Situmorang & Pangaribuan, 2021).

Berikut ini hasil dari beberapa perhitungan persentase, uji homogenitas, uji normalitas, uji n-gain, dan uji t dan nilai rata-rata untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengujian homogenitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05, dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang homogen (Armidi, 2022)

Hasil uji normalitas berdasarkan perhitungan menggunakan spss 26.0 dengan nilai signifikansi pretest nilai sig (0,485) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi Posttest nilai sig (0,138) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan shapiro wilk dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal (Megati et al., 2021).

Hasil uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Diketahui nilai rata-rata N-Gain adalah 0,6219, maka termasuk kategori Sedang. Dapat disimpulkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Ulfa & Irwandani, 2019).

Hasil uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak (Nurhasanah, 2018). Hasil nilai

signifikan yaitu nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu $\text{Sig.}(0,000) < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh saat diberikan perlakuan.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (pretest) yang terdiri dari 25 soal pilihan berganda (multiple choice) sebelum pembelajaran Tema 1 Sub Tema 2 menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Tujuan dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa dengan nilai belum tuntas sebanyak 23 orang dengan nilai terendah didapatkan nilai 40 oleh Wefli Yohannes Manik. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 5 orang dengan nilai tertinggi didapatkan nilai 84 oleh Nurin Najwa Khairani dan Muhammad Novriansyah (Mukminah et al., 2020).

Setelah selesai melakukan tes awal, siswa selanjutnya memberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan model Muhammad Novriansyah. Dalam pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar siswa tes akhir (posttest) dengan nilai belum tuntas sebanyak 3 orang dengan nilai terendah didapatkan nilai 68 oleh Filza Azira Siregar. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 25 orang dengan nilai tertinggi didapatkan nilai 100 oleh Lintang Abizar dan Annisa Zahra.

Hasil dari penelitian yang relevan yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar, oleh Indah T Kusumah, D Wahyudin, dan Srie Mulyani (2021) yang dimana Dari hasil data penelitian siswa kelas V SDN 1 Ciririp, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil nilai rata-rata pretest sebesar 71,17 serta memiliki nilai hasil rata-rata posttest sebesar 84,70. Sedangkan pada kelompok control memiliki hasil nilai rata-rata sebesar 72,50 dan memiliki nilai hasil rata-rata posttest sebesar 83,33. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament menjadi lebih baik dan unggul daripada kelompok kontrol. Dapat diartikan bahwa penerapan dari model pembelajaran TGT terdapat peningkatan hasil belajar siswa daripada menggunakan model pembelajaran konvensional (Hardiana, 2022).

Pada hasil penelitian penulis berbeda yang dimana penulis tidak menggunakan kelas kontrol bebas melainkan hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel dengan metode One-Group Pretest-Posttest Design dan hasil nilai rata-rata pre-test adalah 17,85 dan rata-rata post-test adalah 72,00 sehingga model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa (Herlina et al., 2019).

Kemudian penulis membandingkan dengan jurnal yang ditulis oleh Nur Endah Hikmah Fauziyah, Indri Anuraheni (2020) dengan judul "Pengaruh Model

Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Dari hasil data siswa kelas V SDN Blotongan 03 dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 63,27. Kemudian rata-rata nilai post-test siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT menjadi 74,12. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) < 0,05 (0,000 < 0,05). Maka H_a diterima dan H_0 ditolak .

Sementara, penulis mengambil judul penelitian Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar siswa sub tema 2 manusia dan lingkungan kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah Tahun Ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil output SPSS peneliti yaitu Uji T-Test Hasil nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig (0,000) < 0,05 sehingga H_0 ditolak, maka H_a diterima. Keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Semua asumsi dengan menggunakan metode analisis uji homogenitas, uji normalitas dan uji t terpenuhi dan terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkat hasil belajar siswa Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 094155 Rambung Merah. Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Vi Sd. *Journal Of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jea.v6i2.45825>
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>
- Hardiana, L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Dengan Permainan Kapal Perang Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jp3m (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4195>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sman 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Ipa Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/lpaterpadu.v3i1.11167>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Megati, A., Nisa, K. R., Pio, F., & Pale, A. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Kelas X. *Chemur*, 4(1), 1–6.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1).

<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v5i1.1587>

- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan Tik. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904. <https://doi.org/10.37680/Qalamuna.V13i2.1200>
- Salehoddin, S. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ppkn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Melalui Time Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–36.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120. <https://doi.org/10.36456/Buanamatematika.V8i2.1749>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018b). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/Inpafi.V6i1.9489>
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *Jevte: Journal Of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/Jevte.V1i2.29383>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i1.4220>
- Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/Jp.V5i1.5635>

- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Aplikasi Qr Code Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>