

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 3 MIDANG

Maeliza Ayu Sarah¹, Setiani Novitasari², Muhammad Makki³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

maelizaayu@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the Cooperative Teams Games Tournament (TGT) model on the Social Sciences Learning Outcomes of Class V Students at SDN 3 Midang. This type of research uses quantitative research with a non-equivalent experimental type control group design method. The population and sample in this study were all fifth grade students at SDN 3 Midang. Data collection methods use observation, written tests, and documentation. Based on the results of the research using the SPSS 23 program statistical test with the independent samples t-test technique, $t_{count} \geq t_{table}$ ($4.287 \geq 1.681$) and $sig \leq 0.05$ ($0.000 \leq 0.05$) were obtained, which means that H_0 was rejected and H_a was accepted. So it can be concluded that the Cooperative Teams Games Tournament type model influences the social studies learning outcomes of class V students at SDN 3 Midang

Keywords: Teams Games Tournament Type Cooperative Model, Social Sciences Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 3 Midang. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tipe non equivalent kontrol grub desain. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Midang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes tulis, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji statistik program SPSS 23 dengan teknik uji *independent samples t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,287 \geq 1,681$) dan $sig \leq 0,05$ ($0,000 \leq 0,05$) yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Midang.

Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Hasil Belajar IPS

A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan khususnya di Sekolah Dasar disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat terasah dengan baik. Pelajaran IPS mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadian siswa, sikap, perilaku mental, cara berpikir, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial agar menjadi warga negara yang baik, peka serta dapat mengatasi masalah-masalah sosial pada kehidupan sehari-hari (Septiyan, 2017). Karena mata pembelajaran dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial sangat berguna, maka dari itu guru harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan baik.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (Oemar Hamalik, 2016:27). Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan pengajaran, guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran.

Dimana siswa yang berhasil dalam belajar ialah siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan pengajaran. Akan tetapi tujuan tersebut seringkali tidak tercapai karena disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang tidak tepat dan terkesan monoton bahkan membosankan. Setiap aspek dari proses pembelajaran itu mengandung banyak kelemahan yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Sesuai dengan hasil observasi pada tanggal 17 Maret 2023 di SDN 3 Midang, khususnya di kelas V menunjukkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dimana nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Kelas VA memiliki jumlah siswa 23 dengan persentase siswa yang tuntas 5% dan siswa yang belum tuntas adalah 95%. Kelas VB memiliki jumlah siswa 22 dengan persentase siswa yang tuntas 53% dan siswa yang belum tuntas adalah 47%. Faktor - faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai siswa tersebut disebabkan karena masih banyak siswa yang terlihat pasif dan

kurang memahami materi yang disampaikan guru pada saat pembelajaran.

Tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal apabila guru memilih suatu model pembelajaran yang tepat khususnya untuk materi mata pelajaran IPS. Untuk melihat hasil belajar siswa dalam pembelajaran muatan IPS maka perlu di terapkan suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis - kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (Sulistio, 2022:38). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian dan mendorong siswa aktif untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa akan

lebih tertarik dalam belajar, karena pembelajaran tidak bersifat monoton.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Midang”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu atau Kuasi Eksperiment (*Quasi Eksperimental Design*). Penelitian *Quasi Experimental* (eksperimen semu) ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (Hasanah Dkk, 2018). Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control group Design*, yaitu rancangan penelitian yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai perlakuan variabel X, sedangkan kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan variabel X.

Penelitian dilaksanakan dikelas V SDN 3 Midang, Kelurahan Midang, Kecamatan Gunungsari, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Midang 2022/2023, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 orang siswa, dengan total keseluruhan yakni sebanyak 45 siswa. Sampel yang digunakan yakni kelas V-A dan V-B sebanyak 45 siswa.

Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan 2 macam teknik yaitu observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Sedangkan teknik tesnya yaitu dalam bentuk pilihan ganda pretest dan posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilaksanakan pembelajaran untuk melihat kemampuan awal peserta didik dan diberikan lagi sesudah kegiatan belajar untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. Data

hasil pretest dan posttest siswa akan di telaah dengan menggunakan uji persyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data pretest dan posttest juga dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test* dengan bantuan program analisis statistik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan pada oktober 2023 pada siswa kelas V-A dan V-B yang terdapat di SDN 3 Midang yakni melibatkan dua jenis analisis yakni secara deskriptif serta inferensial. Menggunakan analisis deskriptif guna menggambarkan data yang didapatkan dari pretest dan posttest yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun data hasil pretest dan posttest kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	
	Siswa	Rata-rata
PreTest Eksperimen	23	50.43
PostTest Eksperimen	23	74.08

PreTest Kontrol	22	55.09
PostTest Kontrol	22	64.00

Berdasarkan tabel 1. diatas, dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen yaitu 23 siswa dan pada kelas kontrol berjumlah 22 siswa. Adapun nilai minimum untuk pre-test kelas eksperimen yaitu 24 dan nilai maksimum sebesar 80 sehingga menghasilkan nilai rata-rata 50,43 dan standar defiasinya 14,25 untuk nilai minimum post-test kelas eksperimen yaitu 36 dan nilai maksimumnya 96 sehingga menghasilkan nilai rata-rata 74,08, dan standar deviasinya 15,24. Sedangkan nilai minimum untuk pre-test kelas kontrol yaitu 28 dan nilai maksimumnya 76, sehingga menghasilkan nilai rata-rata sebesar 55,09 dan standar deviasinya 15,57. Nilai minimum untuk post-test kelas kontrol yaitu 40 dan nilai maksimumnya 88 sehingga menghasilkan rata-rata nilai sebesar 64,00 dan standar deviasinya 12,76. Hasil posttest dari kelas eksperimen dan kontrol diketahui berdasarkan hasil tesnya rata-rata meningkat, namun ada beberapa siswa yang memang setelah melakukan tes posttest nilainya lebih rendah

daripada hasil pretest nya.

Setelah data tes hasil belajar dan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas data menggunakan program SPSS 23, dengan menggunakan statistik deskriptif. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas statistik deskriptif yaitu, jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tidk berdistribusi normal. Hasil uji *Kolmogrove-Smirnov* dapat dilihat pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Menggunakan Program SPSS

	Kelas	Sig.
Hasil Belajar IPS Siswa	PreTest Eksperimen	.182
	PostTest Eksperimen	.200*
	PreTest Kontrol	.200*
	PostTest Kontrol	.200*

Berdasarkan tabel 2. diatas yang dilihat pada tabel *Kolmogrove-Smirnov* dikolom sig diperoleh signifikansinya untuk *pretest* kelompok eksperimen yaitu $0,182 \geq 0,05$ dan *Posttes* kelompok eksperimen yaitu $0,200 \geq 0,05$ maka data kelompok eksperimen

berdistribusi normal sedangkan untuk *Pretest* kelompok kontrol signifikansinya $0,200 \geq 0,05$ dan *Posttes* kelompok kontrol signifikansinya $0,200 \geq 0,05$ maka data kelompok kontrol berdistribusi normal, jadi dapat disimpulkan data kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $\geq 0,05$.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (*homogeny*) atau tidak. Uji homogenitas dianalisis menggunakan program SPSS 23. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.495	1	43	.485
	Based on Median	.488	1	43	.489
	Based on Median and with adjusted df	.488	1	42.33	.489

Based on				
trimmed mean	.454	1	43	.504

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Homogenitas yaitu, jika $\text{sig} \geq 0,05$ maka data homogen, sedangkan jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tidak homogen. Dari tabel *test of homogeneity variance* diatas, diperoleh signifikansinya sebesar 0,485 yang artinya nilai $\text{sig} \geq 0,05$ maka data ini memiliki varian yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data kemampuan berhitung perkalian dan pembagian kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS 21, dengan teknik uji *independen samples t-test*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh *output* hasil *posttest* dengan menggunakan uji *independen samples t-test* dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil Uji t-test Menggunakan Program SPSS

t	Df	Sig. (2-tailed)
---	----	-----------------

	Equal			
Hasil Belajar IPS Siswa	variances assumed	4.287	43	.000
	Equal			
	variances not assumed	4.281	42.570	.000

Berdasarkan tabel 4. diatas, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,287 dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, tabel distribusi t dicari pada taraf signifikansi 5%, kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan nilai t_{tabel} , diperoleh t_{tabel} sebesar 1,681 dengan derajat kebebasan atau $df = 43$. Apabila nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dibandingkan, diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan nilai sebesar $4,287 \geq 1,681$ sedangkan nilai $Sig \leq 0,05$ ($0,000 \leq 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 3 Midang setelah digunakannya model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa (H_0) ditolak dan (H_a) diterima yang artinya, Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

Diketahui bahwa hasil uji hipotesisnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe*

teams games tournament berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar IPS siswa. Hasil itu disebabkan karena pada kegiatan pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* yang telah dilaksanaka. Dimana model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini menantang semua siswa dalam bentuk kelompok untuk bertanding didalam sebuah permainan hingga mendapatkan pemenang. Dimana untuk menjadi pemenang, pada masing-masing meja tournament yang sudah di sediakan guru, semua siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran agar bisa mendapatkan poin tertinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifi (2018) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga pun ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Sedangkan kegiatan pembelajaran menggunakan model konvensional, dimana guru menjadi satu-satunya fasilitator pada saat proses pembelajaran berlangsung.

siswa dituntut untuk bisa fokus mendengarkan selama proses pembelajaran berlangsung yang sebenarnya mengakibatkan siswa menjadi kurang memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga model pembelajaran konvensional ini kurang efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Model konvensional menurut (Fahrudin, dkk, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model ini lebih berpusat pada guru yang penyampaian materi dalam bentuk ceramah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran konvensional dilihat dari rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 74.08, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 64.00.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa terlihat dalam proses pembelajaran yaitu aktif dan menyenangkan sehingga materi mudah dipahami dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Berbeda dengan peserta didik yang tidak diajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Maka dari hasil uji hipotesis yang dilakukan didapatkan $t_{hitung} 4,2817 > t_{tabel} 1,681$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Midang.

DAFTAR PUSTAKA

Arifi, Muhammad. (2018). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. Hal. 2

Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; Bumi Aksara.

Hasanah, N., dkk. (2018). *Pedadidaktka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya dapat Mengubah Gerak suatu Benda*. All Rights Reserved, 5(1), 127–139

Septiyan, G. D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106–116. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta Depdiknas.

Fahrudin, Ansari, A., & Ichsan, A.S. . (2021). *Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam*. *Jurnal Hikmah*, 18 (1), 64-80