



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 122365 PEMATANG SIANTAR

Dionisius Sitinjak¹, Muktar Panjaitan², Radode Kristianto Simarmata³

¹Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

³Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e-mail: sitinjakdionisius@gmail.com¹, muktar.panjaitan@uhn.ac.id², radodesimamata0@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 22-10-2023

Disetujui : 23-10-2023

Diterbitkan : 30-11-2023

Kata Kunci :

Model Teams Games
Tournament (TGT); Hasil
Belajar.

ABSTRAK

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting mempengaruhi tujuan pembelajaran yang dicapai siswa. Uji coba ini diharapkan dapat memahami dampaknya penggunaan model pembelajaran Gatherings Match-up Rivalry (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA mata pelajaran 3 subtema 1 materi kerangka yang dihubungkan dengan perut manusia di kelas V SD Negeri 122365 Pematang Siantar. Penyelidikan ini menggunakan Ujian Pra Pendahuluan dengan menggunakan sistem Pretest-Posttest On-Get-Together. Penjelajahan hal ini dilakukan dalam jangka waktu yang cukup lama yaitu tanggal 02 September 2023 sampai dengan 04 Oktober 2023 dengan jumlah sampel Jumlah muridnya 23 orang, 9 perempuan dan 14 laki-laki. Dari tes ujian informasi yang dilaksanakan, hasil tes spekulasi diperoleh dari hasil percobaan yang diberikan kepada siswa. Sehingga diperoleh thitung = 35,76 dan tabel = 1,717, sehingga didapatkan thitung \geq tabel atau $35,76 \geq 1,717$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diakui. Hal ini bermaksud bahwa pada pengaruh pemanfaatan model pembelajaran Groups Games Competition (TGT) kepada hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA topik 3 subtema 1 materi “Kerangka Terkait Perut Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 22-10-2023

Accepted : 23-10-2023

Publish : 30-11-2023

Keywords:

Teams Games Tournament
Model (TGT); Learning
Outcomes.

ABSTRACT

The choice of learning model greatly influences the learning outcomes obtained by students. It is hoped that this trial will determine the effect of using the Gatherings Match-up Rivalry (TGT) learning model on science learning objectives for students subject 3 subtheme 1, skeleton material connected to the human stomach in class V of SD Negeri 122365 Pematang Siantar. This investigation uses a Pre-Preliminary Examination using the Pretest-Posttest On-Get-



Together system. This exploration was carried out over a fairly long period of time, namely 02 September 2023 to 04 October 2023 with a sample size of 23 students consisting of 14 men and 9 women. From the information test conducted, the outcomes of the speculation were derived from the outcomes of the experiments given to students. So we get $t_{count} = 35.76$ and $t_{table} = 1.717$, so we get $t_{count} \geq t_{table}$ or $35.76 \geq 1.717$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is recognized. This means that the influence of the use of the Groups Games Competition (TGT) learning model based on the scientific learning outcomes of class V students learning topic 3 subtheme 1 material "Framework Related to the Human Stomach" at SD Negeri 122365 Pematang Siantar.

PENDAHULUAN

Pendidikan melahirkan perjalanan peningkatan diri selanjutnya pengembangan watak atau watak seseorang yang dilakukan dengan sengaja dan penuh pemahaman yang bertujuan untuk menciptakan sudut pandang mental, emosional, dan psikomotorik. Siklus instruktif terjadi dalam iklim tertentu dengan menggunakan berbagai aktivitas yang disebut perangkat instruktif yang menggabungkan rencana pendidikan instruktif, media, aset, dan inovasi instruktif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) "sekolah ialah melalui yang paling umum dilaksanakan sebagai mengalihkan mental dengan watak orang atau perjumpaan melalui keinginan terakhir sebagai pengembangan manusia dengan pembelajaran atau bekal." Berdasarkan Peraturan RI No. 20 Thn 2003 mengenai peraturan Persekolahan Negeri menjelaskan ternyata pendidikan merupakan suatu kewajiban sadar dengan terstruktur sebagai menjadikan kenyamanan belajar dengan pengalaman berkembang sehingga siswa mempunyai keteguhan, ketenangan, budi pekerti, wawasan, etika teladan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh setiap manusia, rakyat, negara bahkan dunia. Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, adalah bahwa Pembinaan Umum bertujuan untuk menumbuhkan keahlian dan membangun pribadi dengan kemajuan negara yang terhormat untuk mengajarkan eksistensi negara, artinya menumbuhkan kemampuan siswa untuk bisa orang dengan menerima dan bersyukur terhadap Sang Pencipta. Mahakuasa, terhormat, efektif, terpelajar, cukup, kreatifitas, bebas dengan penduduk serta berdasarkan suara dan sadar (Depdiknas. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. Jakarta. hal 70). Sebagaimana dikemukakan Rusman (2014:19), pengajar adalah guru, pembimbing, pelatih, dan perancang program pendidikan serta mampu mengubah keadaan dengan iklim berguru dengan baik, yakni lingkungan berguru yang heboh, memaku, memberikan perasaan damai dan mempersilahkan tempat kepada pelajar sebagai belajar. berpikir secara efektif. , imajinatif dan kreatif dalam menyelidiki dan menguraikan kemampuannya. Berdasarkan observasi awal yang diarahkan oleh peneliti di SDN 122365 Jl. Ade Irma Suryani Pematang Siantar khususnya dengan siswa kelas V menemukan efek samping atau keanehan khususnya pada pembelajaran IPA, yakni:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Lulus	6	26%
2	≤ 70	Tidak Lulus	17	74%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan informasi dari tabel buah pelajaran murid kelas V SD Negeri 122365 Pematang Siantar, maka buah dari belajar murid terhadap pembelajaran IPA cenderung diperkirakan masih cukup memalukan karena banyaknya murid yang tidak memadati nilai Tindakan Klimaks Dasar



(KKM) lebih menonjol dibandingkan murid yang menangkan angka KKM. Angka KKM yang distabilkan untuk pembelajaran IPA yaitu 70. Melalui persepsi nan dikemukakan para analis, penyebab rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh tumpulnya kesadaran sehingga siswa kurang tertarik dengan pengalaman yang terus bertambah. Disadari bahwa pengalaman yang ditumbuhkan belum bisa dikatakan ideal, siswa kurang dinamis dalam menjalani pengalaman pendidikan dari pembelajaran paling awal hingga batas pembelajaran terjauh, dan rendahnya hasil belajar siswa dalam latihan pengajaran pada pembelajaran IPA serta materi pada soal. kerangka terkait perut manusia dan kemampuannya. Hal ini terlihat ketika pengalaman yang sedang berkembang terjadi, banyak pelajar yang tidak bisa merespon pertanyaan yang ditanyakan pengajar saat sedang belajar, sehingga siswa terlihat tidak aktif berdiri dengan mendengarkan. instruktur memahami materi di hadapan mereka. Selain itu, pembelajaran juga hanya terfokus pada pendidik. Hal lain yang didapat dari memperhatikan pengalaman mendidik dan mendidik para pendidik yang fokus pada instruktur adalah bahwa siswa menjadi tidak memihak terhadap apa yang dipikirkan instruktur. Oleh karena itu, para analis mempunyai harapan untuk mengubah teknik perolehan yang tadinya menggunakan model pembelajaran bicara menjadi memakai metode perguruan *Teams Games Tournament* (TGT).

METODE

Penelitian ini diadakan di UPTD SD Negeri 122365 Pematang Siantar, ulasan yang dipakai merupakan ulasan uji coba teknik kuantitatif karena permasalahan eksplorasi informasi berupa nilai-nilai dan penyelidikan menggunakan pengukuran Konfigurasi One-Gathering Pretest-Posttest. Konfigurasi ujian yang digunakan adalah rencana pra-sidang, yaitu semacam eksplorasi serta cuma memasukkan satu lokal sebagai kelas eksplorasi diselesaikan tidak ada kelompok korelasi yang sepenuhnya bertujuan untuk mengetahui dampak dari pelaksanaan pembelajaran. Strategi dipakai untuk memperoleh informasi tentang buah pengajaran murid kelas V SD Negeri 122365 JL. Ade Irma Suryani Pematang Siantar. Tes dipisahkan terbagi dua, yakni tes dasar atau pretest dan tes terakhir atau posttest. Tes dasar dipakai menentukan kemampuan siswa untuk mendasari dan diselesaikan sebelum pembelajaran. Dengan asumsi hasil eksperimen menunjukkan hasil yang sebanding, pemeriksaan akan dilaksanakan. Tes terakhir dilaksanakan menghitung ukuran pelajaran murid yang sudah ikut contoh. Review kali ini, analis memilih jenis tes yaitu banyak keputusan pertanyaan dengan 25 pertanyaan di setiap tes menggunakan 4 keputusan respon. Setiap soal mempunyai skor 4 fokus sehingga jika semua jawaban benar maka siswa akan mendapat skor 100 serta dokumenter merupakan cara dipakai mengumpulkan informasi dalam bentuk catatan, buku, kronik, gambar terorganisir, dan pola-pola menjadi data yang dapat menjadikan penelitian. Hasil yang diperoleh dari SD Negeri 122365 Pematang Siantar akan diuji menggunakan tahapan uji normalitas dan Uji hipotesis untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak terhadap prestasi akademik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mevalidasi soal IPA dengan materi sitem pencernaan manusia sebanyak 30 butir soal pilihan berganda terhadap siswa kelas V SD Negeri 122353 Pematang Siantar. Tes kebiasaan diselesaikan menentukan apakah informasi pretest dan posttest dari contoh disampaikan secara teratur tidak. Buah tes kewajaran informasi pretest dan posttest ulasan yang bisa di perhatikan pada tabel dibawah:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	<i>Tests of Normality</i>					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,113	23	,200*	,975	23	,803
Posttest	,164	23	,108	,927	23	,096



Dapat dilihat bahwa hasil yang dihasilkan menunjukkan bahwa informasi pretest dan posttest disebarluaskan secara teratur karena disadari bahwa informasi tersebut biasanya disesuaikan jika $Sig. \geq 0,05$. Informasi bahwa informasi pretest bernilai $0,803 \geq 0,05$ dan informasi posttest bernilai $0,096 \geq 0,05$ sehingga diasumsikan bahwa akibat dari mengerjakan informasi pretest dan posttest pada ulasan ini lazim beredar. Sesudah tes sebelum syarat yakni tes normalitas dilaksanakan oleh uji hipotesis untuk jawaban terhadap rumusan persoalan. Uji-t digunakan untuk mengukur dampak pemakaian metode pengajaran Groups Games Competition (TGT) pada buah pengajaran murid. Uji-t mempunyai nilai kritis yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 diabaikan dan H_a diakui. Dampak lanjutan dari penanganan informasi uji-t dengan nilai pretest dan posttest bisa kita lihat di kolom berikut:

Tabel 3. Gabungan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	$d = x_2 - x_1$	d^2
1.	Fadli Ahmad Ukasyah	52	96	44	1936
2.	Fahrezi Harahap	48	84	36	1296
3.	Fathan Fatihan Siregar	28	60	32	1024
4.	Glen Marvelino	36	64	28	784
5.	Habib Dexa Harahap	24	56	32	1024
6.	Jamilah Khairunisa	40	88	48	2304
7.	Josanto Arga Manik	32	76	44	1936
8.	Jatin Andrean	36	80	44	1936
9.	Khairul Dai	44	88	44	1936
10.	Kenzy Arka Al-Fatil	36	76	40	1600
11.	Keyla Aquina Athaya	40	84	44	1936
12.	Nabila Qumayroh	36	80	44	1936
13.	Naura Asyfh	40	84	44	1936
14.	Nayla Zakia Saragih	52	92	40	1600
15.	Nicholas Setyawan	48	88	40	1600
16.	Rafka Al-Dama	36	76	40	1600
17.	Sayyidina Adira Batubara	52	84	32	1024
18.	Syahreza Akbar	60	100	40	1600
19.	Syakira Humara ritonga	44	88	44	1936
20.	Syarifah Humara	48	96	48	2304
21.	Tegar	40	76	36	1296
22.	Wibi Alvaro Chan	48	92	44	1936
23.	Ziva Fahira	44	88	44	1936
Jumlah		964	1.896	$\Sigma d = 932$	$\Sigma d^2 = 38.41$

a. Perhitungan dapat mencari dengan rumus Uji t :



$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = nilai rata-rata *pretest – posttest*

$\sum X^2 d$ = nilai kuadrat deviasi

xd = objek (d – Md)

N = objek

Mencari nilai “Md” dapat mencari dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = nilai rata-rata *pretest – posttest*

$\sum d$ = total rata-rata *posttest-pretest*

N = subjek

Maka,

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{932}{23}$$

$$Md = 40,521$$

b. Mencari nilai “ $\sum X^2 d = \sum d^2$ ” dapat mencari dengan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest-pretest*)

N = Subjek pada sampel

Maka,

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum X^2 d = 38.416 - \frac{(932)^2}{23}$$

$$\sum X^2 d = 38.416 - \frac{868.624}{23}$$

$$\sum X^2 d = 38.416 - 37.766,260$$

$$\sum X^2 d = 649,74$$

c. Menentukan t_{hitung} dapat mencari dengan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{40,521}{\sqrt{\frac{649,74}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{40,521}{\sqrt{\frac{1649,74}{506}}}$$

$$t = \frac{40,521}{\sqrt{1,284}}$$

$$t = \frac{40,521}{1,133}$$

$$t = 35,76$$

d. Menentukan harga t_{tabel}



Cara memperoleh t tabel, ilmuwan memakai tabel t penyampaian pada tingkat kepentingan $\alpha = 0,05$ serta $d.b = N-1 = 23-1 = 22$, sehingga didapat $t_{0,05} = 1,717$.

Setelah didapat $t_{hitung} = 35,76$ dan $t_{tabel} = 1,717$ maka didapat $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $35,76 \geq 1,717$. Oleh karena itu bisa disingkat bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidik tingkat V pada pendidikan IPA tema 3 subtema 1 dengan materi “Sistem Pencernaan Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar. Berdasarkan perhitungan yang didapat eksplorasi akan digambarkan. Hasil yang direncanakan berakhir berdasarkan data dikumpulkan pemeriksaan data telah diselesaikan. Eksplorasi bermaksud memberitahu dampak metode pengajaran *Groups Games Competition* (TGT) pada buah pengajaran murid kelas V pengajaran IPA materi 3 subtema 1 materi “Kerangka Terkait Perut Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar. Jumlah mahasiswa pada eksplorasi ini sebanyak 23 mahasiswa. Dilihat dari hasil pretes, rerata nilai buah pelajaran murid 41,91 kelas anjlok 100 persen atau seluruh nilai pretes di bawah KKM, yakni ≤ 70 . Melihat hasil rate yang ada saat ini, Sebelum memanfaatkan dapat diketahui derajat hasil belajar siswa model *Groups Games Competition* (TGT) dikatakan sangat rendah untuk dipelajari. Selain itu rata-rata nilai hasil posttest sebesar 82,43, sedangkan tingkat klasifikasi hasil belajar siswa materi kerangka terkait perut manusia juga diperluas, yaitu klasifikasi kurang baik 13%, cukup baik 26%, baik 48%, umumnya sangat baik 13%. Jadi setelah menggunakan model pembelajaran *Groups Games Competition* (TGT), siswa memiliki buah pengajaran lebih bagus dibedakan yang tadi memakai metode pengajaran *Groups Games Competition* (TGT). Basis buah tes inferensial terukur memakai resep tes t, dapat dimengerti nilainya adalah 35,76. Dengan kekambuhan $(dk) 23-1 = 22$ pada taraf makna 5% diperoleh 1,717. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada tingkat kepentingan 0,05, maka spekulasi yang tidak valid dikesampingkan dan teori elektif diakui, dan hal itu memang bermaksud ada dampak pemakaian metode pengajaran *Groups Games Competition* (TGT) pada buah pengajaran murid kelas V pengajaran IPA topik 3 subtema 1 materi “Kerangka yang Berkaitan dengan Perut Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar. Konsekuensi dari pengujian yang menggambarkan dampak model pembelajaran *Groups Games Competition* (TGT) sesuai dengan dampak lanjutan dari persepsi yang dibuat. Akibat persepsi tersebut terjadi perubahan pada siswa, khususnya menjelang dimulainya kegiatan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang kurang fokus terhadap pengalaman yang berkembang di kelas, siswa juga bersikap tidak tertarik ketika guru memahami contoh yang ada di dalam kelas. depan. Menjelang dimulainya pertemuan, beberapa siswa benar-benar mengambil bagian dalam pengalaman pendidikan dan sisanya tidak peduli. Namun sesuai dengan pelaksanaan metode pengajaran *Groups Games Competition* (TGT), murid kelas V SD Negeri 122365 Pematang Siantar ternyata lebih dinamis dalam mengikuti perkembangan pengalaman. Hasil persepsi menunjukkan bahwa banyak siswa yang fokus pada penjelasan instruktur dan serius dalam mengikuti pengalaman yang berkembang dan bersedia memberikan sudut pandang ketika pendidik menjelaskan pembahasan. Murid pun muncul bersikap dinamis serta positif dalam menolong teman bila sahabat dalam keadaan bermasalah menanyakan apakah ada yang tidak bisa mereka pahami. Pengalaman pendidikan yang gegabah membuat siswa saat ini tidak terlepas tiba pengajaran sedang dilaksanakan sehingga siswa bukan mental letih maupun sungkan untuk memberikan sudut pandang saat mengikuti pengalaman pendidikan di ruangan maka murid tergugah ikut belajar serta merasa bahagia, melakukan tindakan dan minat untuk mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang. Mengingat dampak yang diperoleh dari pelaksanaan ujian terukur dan pengukuran inferensial serta akibat dari persepsi yang dibuat, maka cenderung ada dampak pemakaian metode pengajaran *Groups Games Competition* (TGT) pada buah pelajaran murid kelas V pada pembelajaran IPA materi 3 subtema 1 dengan materi “Perut Terkait Kerangka Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar.



KESIMPULAN

Tes ini diajukan terhadap pendidik tingkat 5 SD Negeri 122365 Pematang Siantar total murid sebanyak 23 orang dibuat spesialis menjadi kelas uji coba. Mengingat akibat ujian yang dilaksanakan terhadap murid kelas V SD Negeri 122365 Pematang Siantar terhadap metode pembelajaran Groups Games Competition (TGT) dan hasil belajar siswa cenderung tertutup. Berdasarkan uji hipotesis hasil uji t didapatkan t_{hitung} sebesar 35,76 serta t_{tabel} sebanyak 1,717. Jadi $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ alias $35,76 \geq 1,717$, jadi bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut menggambarkan metode pengajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh dengan buah pengajaran murid tingkat V pada pembelajaran IPA tema 3 subtema 1 dengan materi “Sistem Pencernaan Manusia” di SD Negeri 122365 Pematang Siantar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru-guru serta staf di SD Negeri 122365 Pematang Siantar dan Dekan FKIP Universitas HKBP Nomensen Pematang Siantar yang telah memberikan kesempatan dalam melakukan penelitian dan telah memberikan dukungan yang baik sehingga kegiatan ini dapat selesai dengan baik.

REFERENSI

- Arikunto, Suharmisi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1& 3.