

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV SD NEGERI 095130 SENIO BANGUN

APRILIA MANIHURUK¹, YANTI ARASI SIDABUTAR², NATALINA PURBA³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
 email: apriliamanihuruk04@gmail.com¹, arasiyanti@gmail.com², natalina.purba@uhnp.ac.id³

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 21- 10-2023 Disetujui: 22- 10-2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), Hasil Belajar</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 3 Subtema 1 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif melalui pendekatan penelitian <i>Pre-Experimental</i> dengan menggunakan rancangan <i>one group pretest-posttest design</i>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun dengan jumlah siswa 26 siswa tahun ajaran 2023/2024. Instrumen yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat nilai rata-rata pre-test yaitu 50. Kemudian meningkat pada nilai rata-rata post-test yaitu 85 dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan maka diperoleh hasil Uji Hipotesis dari hasil tes yang diberikan kepada siswa maka diperoleh $t_{hitung} = 15.774$ dan $t_{tabel} = 2,059$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 15.774 > 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun.</p>
ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 21-10-2023 Accepted : 22-10-2023</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Model, Learning Outcomes</p>	<p><i>This study aims to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in theme 3 subtheme 1 caring for living creatures, class IV at SD Negeri 095130 Senio Bangun. The type of research used in this research is quantitative research using a Pre-Experimental research approach using a one group pretest-posttest design. The population in this study</i></p>

were all fourth grade students at SD Negeri 095130 Senio Bangun with a total of 26 students for the 2023/2024 academic year. The instruments used are tests and documentation. The results of the research show that there is an average pre-test score of 50. Then it increases to an average post-test score of 85 using the Teams Games Tournament (TGT) model for Class IV Student Learning Outcomes. Based on the results of the data analysis test carried out, the results of the Hypothesis Test were obtained from the test results given to students, so it was obtained that $t_{count} = 15,774$ and $t_{table} = 2.059$ with $t_{count} > t_{table} = 15,774 > 2.059$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in theme 3 subtheme 1 caring for living creatures in class IV of SD Negeri 095130 Senio Bangun.

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu, kurikulum juga merupakan suatu program Pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Pengembangan Pendidikan tidak akan terlepas dari pembaharuan kurikulum saat ini yaitu dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk membuat sebuah lompatan besar dalam aspek kualitas Pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna. Menurut Sudjana (2013:22) mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Suatu perubahan tingkah laku yang terjadi akan menyebabkan perubahan dan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pengalaman, dan sikap. Menurut Manasikana, dkk (2022:1) model pembelajaran merupakan suatu pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas. Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Trianto (2013:83) bahwa pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Dimana keunggulan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar tanggung jawab, menambah motivasi dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, toleransi, keterlibatan belajar, pemahaman materi siswa dan belajar dengan rileks. Menurut Shoimin (2022:205) langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentation*).

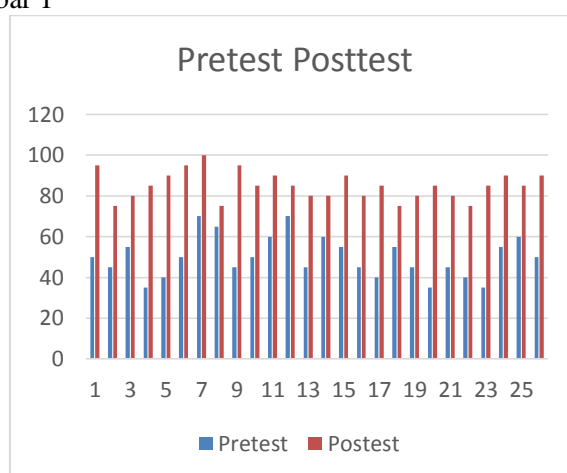
- 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)
Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik.
- 3) Permainan (*Games*)
Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik.
- 4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
Pada turnamen atau lomba pertama, Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba.
- 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-Experimental* jenis *One Group Pretest-Posttest* yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh setelah adanya perlakuan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 095130 Senio Bangun yang berlokasi di jalan asahan km 13,5. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa dan sampel sebanyak 26 siswa. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun Tahun Ajaran 2023/2024 pada tanggal 15-29 september 2023. Dalam bagian uraian ini akan dijelaskan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Dimana terdapat kesimpulan yang diperoleh dari data yang terkumpul dan analisis data yang dilakukan. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun. Jumlah siswa 26 siswa, laki-laki 11 siswa dan perempuan 15 siswa. Dapat disajikan pada gambar 1



Gambar 1
Grafik Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil pretest nilai rata-rata prestasi akademik siswa yaitu 50 dimana 26 siswa nilainya dibawah KKM. Dapat dilihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat prestasi belajar siswa sebelum menggunakan model TGT tergolong rendah.

Berdasarkan hasil posttes nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85, jadi setelah diterapkan model TGT siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan model TGT.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikasinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk dapat mengetahui distribusi yang akan digunakan normal atau tidak dapat dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Liliefors. Dengan bantuan SPSS 24 diperoleh hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu:

Tabel 1
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pre-Test	.151	26	.130	.948	26	.211
Post-Test	.154	26	.116	.936	26	.107

Dari perhitungan yang tampak dalam tabel 1 diatas diperoleh nilai signifikansi dari hasil pre-test dan post-test signifikansinya $0,116 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil perbandingan pretest dan posttest -35.000 dan memiliki nilai sig (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dan $t_{hitung} = 15.774 > t_{tabel} = 2,059$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 1 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun. Hasil ini sesuai dengan penelitian Ayu Parmawati, dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media ledusa tema 3”. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja dimana penelitian ini dapat menguji pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantu media ledusa dengan membandingkan hasil siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. sebelum diberi perlakuan rata-rata nilai siswa dengan uji normalitas 71,67, setelah diberi perlakuan nilai rata-rata siswa menjadi 81,87. sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media ledusa kelas IV SDN Kembang Sari 01 Semarang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas VI dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Maherni Sitepu, dkk (2022) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD, dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. Dapat dilihat dari hasil pre-test memiliki nilai rata-rata 52,83 dan meningkat pada hasil post-test dengan nilai rata-rata 73,50. Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terlihat data hasil belajar siswa terdapat perbedaan nilai pre-test dan nilai post-test, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang efektif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa masih belum mencapai KKM yaitu sebanyak 26 siswa (100%) dan setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa meningkat yakni 26 siswa (100%) memiliki nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan = 0,05 dan t_{tabel} sebesar 2,059, t_{hitung} sebesar 15.774. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ $15.774 > 2,059$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Tema 3 Subtema 1 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun.

REFERENSI

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Satuan Penedakatan Praktik*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Ayu Parmawati., Fine Reffiane., Husnul Hadi. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Ledusa Tema 3. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol 2(3).
- Endang Mulyatiningsih. (2010). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan (Paikem)*. Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- I Gd. Gunarta. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol 1 (2).
- Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta.
- Maherni Sitepu., Rio Parsaoran Napitupulu., Yanti Arasi Sidabutar. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol 4 (5).
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Rmaja Rosdakarya.
- Nurhayati., Asep Sukenda Egok., Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 6 (5).
- Oktaffi Arina Manasikana, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: LPPM UNSHAY Tebuireng Jombang.
- Prastini, Made. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*, Jawa Barat : Adab.
- Rusman. (2013). *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Eko. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoretis dan Praktis*, Jakarta: Erlangga.
- Shoimin, A. (2022). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Silfi Melindawati. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol 5 (1), pp 55-67.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya* (Rev.ed). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. no 84. Bandung: ISBN 979-8433-64-0
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Taniredja, dkk. (2011). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.