

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SUBTEMA 2 HEWAN SAHABATKU SD NEGERI 091277 SIANTAR ESTATE

GABRIEL RIRIS¹, APRIDO BERNANDO SIMAMORA², YANTI ARASI SIDABUTAR³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 email: gabrielparhusip2@gmail.com¹, aprido.simamora@uhn.p.ac.id², arasivanti@gmail.com³

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 28-10-2023 Disetujui: 30-10-2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> , Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> terhadap hasil belajar siswa Kelas VI Subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Siantar Estate Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> yang terdiri dari kelas eksperimen. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate yang berjumlah 23 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Hasil uji N-gain diperoleh bahwa mean dari data nilai hasil uji N-gain yaitu 0,66 atau hasil akhir N-gain score 0,66 dengan klasifikasi sedang. Taraf signifikan yang diperoleh yaitu $0,66 < 0,70$. Maka dapat disimpulkan bahwa model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Siantar Estate Tahun Ajaran 2023/2024</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 28-10-2023 Accepted : 30-10-2023</p> <hr/> <p>Keywords: <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Learning Model, Learning Outcomes.</p>	<p>This research aims to determine the influence of the <i>Team Games Tournament (TGT)</i> model on the learning outcomes of Class VI students, Subtheme 2 My Friendly Animals, SD Negeri 091277 Siantar Estate for the 2023/2024 academic year. This research is a quantitative research using a <i>Pre-Experimental Design</i> with the form of <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> consisting of an experimental class. The population of this research is all class VI students at SD Negeri 091277 Siantar Estate. The sample in this research was all class VI students at SD Negeri 091277 Siantar Estate, totaling 23 students. The instrument used was a test in the form of a <i>pretest</i> and <i>posttest</i> with multiple choice questions totaling 20 questions. The N-gain test results showed that the mean of the N-gain test result data was 66.05 or the final N-</p>

gain score was 0.66 with a medium classification. The significant level obtained was $0.66 < 0.70$. So it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) model has an influence on the learning outcomes of class VI students in sub-theme 2 My Friendly Animals at State Elementary School 091277 Siantar Estate for the 2023/2024 Academic Year.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang sangat dibutuhkan, karena untuk menentukan kualitas SDM-nya ditentukan oleh pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia dan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu singkat namun memerlukan suatu proses pembelajaran agar menghasilkan efek yang sesuai dengan proses yang telah dilalui (Elizabeth dkk, 2018). Pendidikan bukan sekedar mengubah tingkah laku dan mengembangkan potensi pada diri manusia dan mampu menghadapi kehidupan yang semakin maju. Tetapi, pendidikan juga merupakan dasar sebagai sarana mencerdaskan bangsa, yang menjadi landasan dalam penetapan kurikulum pendidikan. Kurikulum adalah sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan dan suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa (Hafizh dkk, 2021). Menurut Permendiknas No. 7 tahun 2022 tentang standar isi mengatakan, “Dalam kurikulum 2013 disekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang membuat siswa lebih aktif untuk mengerti materi yang sedang di pelajari”. Permasalahan yang banyak dihadapi siswa saat ini adalah siswa tidak terlalu termotivasi untuk belajar dan tidak mampu menerapkan ilmunya dalam situasi dunia nyata. Pembelajaran akan lebih efektif jika guru dapat menggunakan model pembelajaran efektif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan membuat mereka tertarik terhadap materi yang diajarkan secara perlahan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda. Menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula . Banyak sekali model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan guna memotivasi siswa agar tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dapat meningkatkan fokus serta minat siswa dalam belajar (Isjoni: 2009). Menurut Kurniasi (Denpykora, 2018) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.). Dengan menggunakan model ini, diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat dan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan peserta didik, sehingga siswa dapat bekerja sama lebih baik dalam kelompok.

Untuk pembelajaran tematik, model pembelajaran ini cocok digunakan. Ini akan menjadi lebih mudah bagi pendidik untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa mereka.

METODE

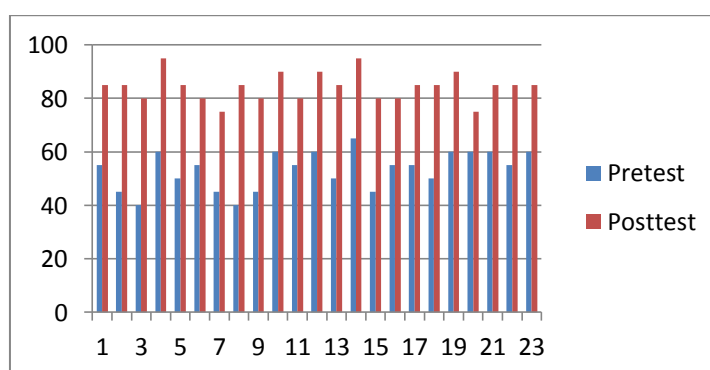
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun populasi dari

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate yang berjumlah 23 siswa. Data penelitian diperoleh melalui tes dan dokumentasi. Tes ini berupa *pretest* dan *posttest* soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Uji instrumen pada penelitian ini menggunakan uji instrument validitas tes dan uji realibilitas data, sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji N-gain. Hasil penelitian diperoleh dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada subtema 2 hewan sahabatku kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate. Penelitian ini dilakukan setelah melakukan uji validitas tes terhadap validitas ahli. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD N 091277 Siantar Estate Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Alokasi waktu yang digunakan untuk setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Sebelum melaksanakan *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas soal kepada validitas ahli. Validitas ahli bertujuan untuk memberikan masukan dalam rangka untuk meningkatkan validitas penelitian hasil belajar yang disusun oleh validator dalam pelaksanaan penelitian. Setelah pertanyaan divalidasi, tahap implementasi penelitian dimulai. Kemudian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sehingga bisa mendapatkan gambaran tentang kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Setelah melaksanakan tes awal, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Setelah diberikan perlakuan, maka akan dilanjutkan dengan melakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat apakah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 Hewan Sahabatku. Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest*

Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil dari *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,05 dengan standar deviasi 6,240. Kemudian setelah diterapkan model *Team Games Tournament (TGT)* di dalam kelas diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,89 dengan standar deviasi 5,439. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang didapat berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas ini menggunakan bantuan program SPSS 24 dengan dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

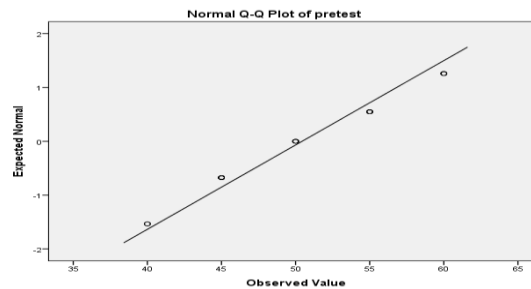
Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.194	23	.025	.907	23	.035
Posttest	.203	23	.015	.899	23	.024

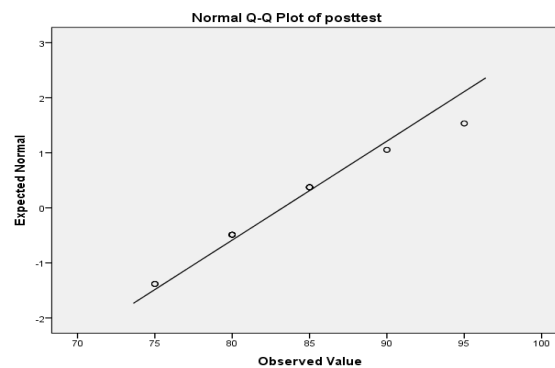
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, output *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa sampel berjumlah 23 siswa dengan signifikansi $0,025 > 0,05$ maka data berdistribusi normal dengan *Shapiro-Wilk* sebesar $0,035$ pada *pretest*, Untuk *Posttest* pada sampel berjumlah 23 siswa dengan signifikansi $0,015 > 0,05$ maka data berdistribusi normal dengan *Shapiro-Wilk* sebesar $0,024$ maka dapat disimpulkan pada data *pretest* dan *posttest* mendapatkan taraf signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal.

Kurva Uji Normalitas Pretest



Kurva Uji Normalitas Posttest



Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians dari *pretest* dan *posttest* apakah data homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogen atau tidak dilihat dari nilai siswa *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji levene dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 24. Jika taraf signifikan $> 0,05$ maka dapat varian data adalah sama atau homogen. Dan jika taraf signifikan $< 0,05$ maka varian data tidak sama hasil perbandingannya.

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar Tematik

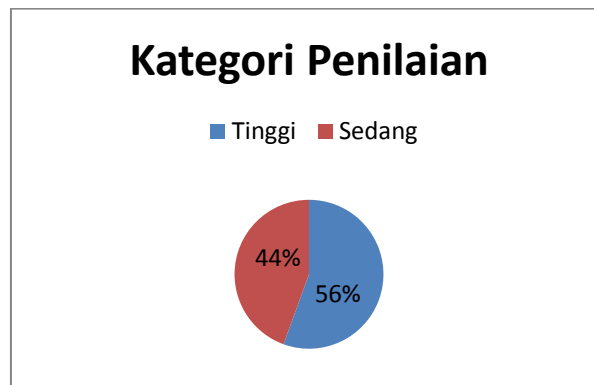
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.837	1	44	.365

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa taraf signifikan sebesar $0,365 > 0,05$ maka data bersifat homogeny. Uji *N-gain* bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada penelitian *one group pretest-posttest* baik dalam bentuk peningkatan ataupun penurunan. Uji *N-gain* dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 24. Berikut ini hasil pengolahan uji N-Gain:

Tabel 4. Tabel Nilai N-Gain

No	Pretest	Posttest	Post-Pre	Smak-Pre	N-Gain Score	Kategori
1	50	80	30	50	0.60	Sedang
2	45	80	35	55	0.64	Sedang
3	40	85	45	60	0.75	Tinggi
4	55	95	40	45	0.89	Tinggi
5	50	85	35	50	0.70	Tinggi
6	45	80	35	55	0.64	Sedang
7	45	75	30	55	0.55	Sedang
8	40	85	45	60	0.75	Tinggi
9	45	80	35	55	0.64	Sedang
10	45	75	30	55	0.55	Sedang
11	55	80	25	45	0.56	sedang
12	60	90	30	40	0.75	Tinggi
13	50	85	35	50	0.70	Tinggi
14	60	95	35	40	0.88	Tinggi
15	45	85	40	55	0.73	Tinggi
16	55	85	30	45	0.67	Sedang
17	50	80	30	50	0.60	sedang
18	50	85	35	50	0.70	Tinggi
19	60	90	30	40	0.75	Tinggi
20	55	80	25	45	0.56	Sedang
21	45	75	30	55	0.55	Sedang
22	55	85	30	45	0.67	Sedang
23	60	80	20	40	0.50	Sedang
Total	970	1575	755	1140	15.28	Sedang
Rata- Rata	51.05	82.89	32.83	49.57	0.66	Sedang

Gambar 2. Kategori Penilaian N-Gain



Berdasarkan table serta diagram di atas, diperoleh bahwa dari data nilai hasil uji *N-gain* yaitu 66,43 atau hasil akhir *N-gain* score 0,66 dengan klasifikasi sedang. Bahwa taraf signifikan yang diperoleh $0,66 < 0,70$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada subtema 2 hewan sahabatku di kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate T.A 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091277 Siantar Estate T.A 2023/2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada subtema 2 hewan sahabatku kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate. Peneliti memilih model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* karena model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka dengan cara mengajak siswa bermain sambil belajar dan juga meningkatkan kerjasama dengan anggota kelompok lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT dan memberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Nilai tertinggi siswa pada saat *pretest* adalah 60 dan nilai terendah adalah 40. Dimana tidak ada siswa yang lolos KKM, hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya memahami materi, kurang aktif saat pembelajaran, dan pembelajaran masih bersifat monoton. Setelah diberikan *pretest*, peneliti mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran Subtema 2 Hewan Sahabatku kepada siswa, kemudian membagi siswa ke dalam 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa. Kemudian peneliti memberikan informasi tentang mekanisme kegiatan, Siswa menyiapkan meja tournament sebanyak 4 meja untuk tiap meja ditempati 6 orang siswa, dengan urutan meja 1 dan seterusnya. Penempatan tiap siswa yang duduk di meja ditentukan oleh peneliti. Selanjutnya pelaksanaan *tournament* dengan aturan setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif dan bersemangat untuk belajar. Setelah 2 kali pertemuan, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil akhirnya. Diperoleh nilai rata-rata *posttest* adalah 82,89, dimana nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 75. Pada hasil uji *N-Gain* diperoleh bahwa nilai hasil uji *N-gain* yaitu 66,43 atau hasil akhir *N-gain* score 0,66 dengan klasifikasi sedang. Maka dari itu mendapatkan nilai yang signifikan dengan kriteria *N-Gain* score $0,66 < 0,70$ hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 hewan sahabatku kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate dengan demikian pada uji *N-gain* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil dari penelitian relevan yang dilakukan oleh Alyaninda Alfira dan Harlinda Sofyan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD” dapat diperoleh hasil penelitian dengan berdasarkan uji *N-gain* yaitu 56,12 atau hasil akhir dari *N-gain* score 0,56 dengan klasifikasi sedang. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 60,71 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* yaitu 83,19. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar, dari uraian di atas membuktikan bahwa hubungan hasil penelitian dengan penelitian yang relevan memiliki hubungan yang baik dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI Subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Siantar Estate T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dari hasil yang telah diperoleh peneliti, dimana siswa kelas VI memperoleh nilai rata-rata 51,02 pada *pretest* dan nilai rata-rata 82,89 pada *posttest*. Dengan hasil uji *N-gain* yang telah dilakukan, diperoleh nilai 0,66 dengan klasifikasi sedang. Maka dari itu mendapatkan nilai yang signifikan dengan kriteria *N-Gain* score $0,66 < 0,70$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate.

REFERENSI

- Alfira, Alyannida, and Harlinda Syofyan. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7 (1): 177. <https://doi.org/10.29210/022080jjpgi0005>.
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) berbantu media puzzle materi jenis-jenis ekosistem terhadap prestasi belajar siswa kelas V." *Internasional Journal Of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16107>
- Hafiz, angga, dwi. Sakdiyah, halimatus, Siti. Chrisyarani, delawanti, denna. 2021. Pengaruh model team games tournament (TGT) Terhadap hasil belajar siswa kelas VI Subtema 1 Globalisasi di sekitarku Gugus 1 (SDN Wonokerto 02 Lumajang dan SDN Wonokerto 03 Lumajang). Seminar nasional PGSD UNIKAMA. 5(1). 238-2422.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar *Kreatif dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kurniasih, Imas. Berlin Sani. 2023. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset Dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.
- Seran, Elizabeth Belavista, Erlin Ladyawati, and Susilohadi Susilohadi. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8 (2): 115–20. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120.