

## PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI KELAS V SDI MAULafa

Kurniayu Triastutu R.A. Ratu<sup>1</sup>  
Gerin Nobel Abineno<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusa Cendana  
E-mail: kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id

**Abstract:** *This study aims to improve student learning outcomes using cooperative learning models of the team game tournament type in learning about national events surrounding the proclamation of independence in fifth-grade students at SD Inpres Maulafa, Kupang City. This type of quantitative research uses a Pre-experimental Design, namely One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of this research were 25 grade 5 students. Data was collected using observation and test techniques (Pretest and Posttest). The results of hypothesis testing, using a paired sample T-test showed that the significance value (2-tailed) was 0.000. This shows that at the significance level (2-tailed) <0.05. So it can be concluded that there is an influence of the cooperative learning model of the team games tournament type on the student's results in the national event material around the proclamation of independence in class V SD Inpres Maulafa.*

**Keywords:** *Team games tournament; Learning Outcomes.*

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam pembelajaran tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SD Inpres Maulafa, Kota Kupang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Pre-experimental Design* yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 berjumlah yang 25 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes (*Pretest* dan *Posttest*). Hasil pengujian Hipotesis, menggunakan *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed) < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil peserta didik pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Inpres Maulafa.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament; Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang mendorong adanya proses berpikir dan berperilaku secara permanen dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang didapatkan akibat adanya interaksi dengan lingkungan atau pengalaman. Menurut Moh. Surya 1981 (dalam Maâ, 2018) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”.

Hasil belajar merupakan suatu proses menentukan nilai atau hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Bloom (dalam Kosilah, 2020) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Purwanto (dalam Nurbudiyani, 2013) hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat. Ranah kognitif diukur melalui dua cara yaitu tes dan objektif. Menurut David R. Krathwohl (dalam Nurbudiyani, 2013) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Tujuan pengukuran ranah afektif adalah mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, bekerja sama, menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampuan serta karakteristik siswa. Manfaat dari pengukuran ranah afektif ini adalah untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, selain itu juga dapat memperbaiki sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral siswa. Menurut Singer 1972 (dalam Nurbudiyani, 2013) ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Model pembelajaran *team games tournament* atau permainan turnamen dalam tim merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Menurut Saco 2006 (dalam Rusman 2014:224) dalam *team games tournament*, “siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok”. Slavin 2015 (dalam, Thalitah 2019:149) mengemukakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah dalam belajar. Mutyaningsih 2014 (dalam, Thalitah 2019:149) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Isjoni 2010 (dalam Damayanti, 2017:237) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda”. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Pelaksanaan kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.

Pembelajaran akan efektif apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya dengan baik. Menurut Slavin 2015 (dalam Thalita, 2019 )Ada beberapa langkah dalam menggunakan model pembelajaran TGT, yaitu: 1) penyajian kelas, sebagai tempat untuk guru menyampaikan materi penjelasan melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru, 2) Kelompok (team), terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, 3) games, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok, 4) Turnamen, dilakukan setiap satu satuan materi materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim, 5) Rekognisi Tim, dimana tim menunjukkan kinerja paling baik yang akan mendapatkan penghargaan, seperti layaknya lomba.

Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*). Model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, Pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen Oleh karena itu peneliti hendak melakukan penelitian tentang Pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS tema 7 Subtema 2 siswa kelas 5 SD Inpres Maulafa.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan disini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.

**Tabel 1 One Group Pretest-Posttest Design**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Q1	X	Q2

Sumber: Sugiyono (2019:131)

Keterangan :

Q1 : Pengukuran awal kemampuan peserta didik

Q2 : Pengukuran akhir kemampuan peserta didik

X : Perlakuan/*treatment*

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Inpres Maulafa dengan jumlah peserta didik yaitu 25 orang. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu sampel populatif dimana semua populasi dijadikan sampel. Instrumen yang digunakan adalah tes yang berupa soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk menguji hasil belajar peserta didik baik sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau menerapkan model pembelajaran *team games tournament*.

## HASIL

### *Validitas Instrumen*

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 10 soal yang diujikan untuk mendapatkan soal yang valid. Hasil uji validitas butir soal tersebut dihitung dengan analisis korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) SPSS versi 20 dan diketahui dasar keputusan yang dipakai dalam menentukan valid atau tidaknya butir soal adalah apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka soal dinyatakan valid, sedangkan sebaliknya apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka soal dinyatakan tidak valid. Terdapat 25 orang peserta didik kelas V SD Inpres Maulafa maka  $r$  tabelnya sebesar 0,396. Oleh karena itu, dari uji instrumen tes yang dilakukan, maka 10 butir soal yang dinyatakan valid.

Setelah dilakukan uji validitas butir soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas soal dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan soal tes apabila digunakan secara berulang-ulang. Penghitungan reliabilitas soal dilakukan menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

**Tabel 2 Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,596	10

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan SPSS

Dari tabel hasil uji reliabilitas, hasil uji perhitungan diketahui bahwa tes tersebut dengan jumlah tes yang valid sebanyak 10 serta jika ditinjau dari batasan nilai reliabilitas yaitu, reliabilitas kurang dari 0,5 tidak dapat diterima, nilai reabilitas antara 0,5 sampai 0,6 dinyatakan tidak baik, nilai reliabilitas antara 0,6 sampai 0,7 dapat diterima, nilai reliabilitas antar 0,7 sampai 0,9 dinyatakan baik, dan nilai reliabilitas diatas 0,9 adalah sangat baik. Sehingga nilai *Alpha Cronbach*

yang diperoleh sebesar 0,596 termasuk kriteria reliabilitas baik maka data tersebut dikatakan reliabel (dapat dipercaya).

### Uji Normalitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS *versi 20 for windows*. Hasil uji normalitas data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Uji Normalitas**  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		25
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	0E-7
	<i>Std. Deviation</i>	6.47240831
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.150
	<i>Positive</i>	.124
	<i>Negative</i>	-.150
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.749
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.629

*a. Test distribution is Normal.*

*b. Calculated from data.*

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan SPSS

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*. Cara yang digunakan untuk melakukan interpretasi output hasil analisis uji adalah dengan kriteria keputusan sebagai berikut: jika taraf probabilitas > dari 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, sedangkan jika taraf probabilitas < dari 0,05 maka sampel data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas maka diketahui nilai signifikansi  $0,629 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi Normal.

### Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4 Uji Normalitas**  
*Test of Homogeneity of Variances*  
Hasil Belajar Peserta Didik

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.202	1	48	,278

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel diatas maka hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikan based on mean  $>$  dari 0,05 menurut Riadi (2016:127). Jika angka signifikan uji *levene's sig*  $>$  dari 0,05 maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikan uji *levene's sig*  $<$  dari 0,05 maka sebaran data tidak homogen. Untuk itu dilihat dari tabel uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,278  $>$  dari 0,05 maka sebaran data tersebut homogen (sama).

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, peneliti menggunakan uji-t sebagai uji hipotesis karena semua data telah berdistribusi normal dan homogen. Analisa yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t untuk menguji apakah ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan dari model pembelajaran *team games tournament* sebelum maupun sesudah pembelajaran maka dilakukan uji *paired sample T-test*.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Maulafa

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Maulafa.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah, jika nilai sig. (2-tailed)  $<$  dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai sig (2-tailed)  $>$  0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 5 Uji Hipotesis**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
POSTTEST – PRETEST	26.000	8.660	1.732	22.425	29.575	15.011	24	.000

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai *sig (2-tailed)* yaitu 0,000  $<$  0,05, dengan demikian maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Maulafa.

**UJI N-GAIN SCORE**

Uji ini digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X (*Team Games Tournament*) terhadap variabel Y (hasil belajar). Hasil uji *N-gain score* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6 Uji N-Gain Score**

No.	Nilai		N-Gain	%N-Gain
	<i>Pre-test</i>	Post-test		
1.	45	70	0.45	45.45
2.	60	75	0.38	37.50
3.	60	85	0.63	62.50
4.	60	90	0.75	75.00
5.	45	90	0.82	81.82
6.	60	75	0.38	37.50
7.	50	85	0.70	70.00
8.	65	75	0.29	28.57
9.	45	80	0.64	63.64
10.	50	70	0.40	40.00
11.	70	90	0.67	66.67
12.	50	80	0.60	60.00
13.	55	85	0.67	60.67
14.	70	95	0.83	83.33
15.	70	80	0.33	33.33
16.	50	80	0.60	60.00
17.	55	85	0.67	66.67
18.	75	95	0.80	80.00
19.	55	80	0.56	55.56
20.	55	95	0.89	88.89
21.	55	85	0.67	66.67
22.	45	80	0.64	63.64
23.	60	85	0.63	62.50
24.	70	90	0.67	66.67
25.	55	80	0.56	55.56
Rata-tata	57.2	83.2	0.61	60.72

Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan SPSS

Dari Tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai  $N_{gain}$  adalah 0,61 dengan rata-rata 60,72. Maka dapat disimpulkan bahwa besaran pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 60,72 %.

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Inpres Maulafa. Pembahasan hasil penelitian merupakan upaya untuk membandingkan atau mencocokkan hasil penelitian ini dengan pengetahuan, baik teori maupun hasil penelitian yang telah ada, dan memberikan makna, pandangan, atau

interpretasi terhadap implikasi yang terjadi. pembahasan ini difokuskan pada hasil pengujian hipotesis berdasarkan analisis uji-t berupa pengaruh antar variabel penelitian yang telah ada.

Hal utama yang berkaitan dengan hipotesis penelitian ini, yaitu: Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Inpres Maulafa Pada penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan yang lain karena Idealnya *Team Games Tournament* sebagai suatu model pembelajaran yaitu memiliki teknik yang cukup bagus untuk membantu siswa lebih memahami isi pelajaran dengan menyediakan masalah yang dapat menantang dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, meningkatkan aktivitas pembelajaran, membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan dan bertanggung jawab untuk memahami dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Sehingga siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja tetapi memandang belajar sebagai suatu kegiatan yang menarik dan menjadi suatu kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan yang dimilikinya untuk menempatkan diri sebagai *Problem Solver* dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu strategi pembelajaran yang didasarkan pada pandangan konstruktivisme. Dalam pandangan konstruktivisme, belajar merupakan proses konstruksi pengetahuan oleh siswa berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Penelitian ini menggunakan satu kelompok sampel yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil *pretest* menyatakan bahwa kemampuan rata-rata nilai peserta didik pada kelas adalah 57.2, dan setelah diberikan *pretest* kelas sampel akan diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament*. Perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari sampel. Setelah mendapatkan perlakuan, kelas akan diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. Hasil *Posttest* tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* yang memiliki hasil 83.2.

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan perhitungan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-smirnov dengan menggunakan program SPSS versi 20 hasil belajar dari *pretest-posttest* didapatkan nilai signifikan (*sig*) sebesar 0,629. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan (*sig*) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji prasyarat kedua adalah homogenitas. Hasil uji perhitungan homogenitas menggunakan program SPSS versi 20 menunjukkan nilai signifikansi (*sig*)

sebesar 0,278 maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) levene's sebesar  $1.202 > 0,05$  maka data yang diperoleh bersifat homogen. Selanjutnya untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis, menggunakan uji *paired sample T-test* menunjukkan bahwa diketahui nilai sig.(2-tailed) dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu  $0,000 < 0,05$ .

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Sri Armidi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Penelitian ini berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD". Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas, dimana hasil penelitian menunjukkan hasil belajar antara siklus I dan siklus II menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dari 67% menjadi 80% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan dari 70% menjadi 95% dengan selisih sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian dengan judul Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (*teams games tournament*) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra, Yadi Heryadi. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kartu misteri dalam model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Petarukan Pemasang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental design* dengan model *one group pre-test post-test design* yang digunakan dalam satu kelompok subjek. Sampel yang diambil adalah semua siswa yang berjumlah 20 siswa SDN 04 Petarukan Pemasang. Semua anggota populasi menggunakan teknik *sampling jenuh*. Data penelitian diperoleh melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis akhir yang telah dilakukan dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 8,862$ . Dari data distribusi t dengan  $db = 20-1 = 19$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $t_{tabel} = 1,729$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa "Ada Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV". Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang disimpulkan adalah media kartu misteri dapat digunakan sebagai media modifikasi guru dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dan menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Perubahan hasil belajar ini relevan dengan teori belajar menurut Skinner (dalam Wilujeng, 2013:51), yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku. Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar tersebut berupa

perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. Adapun kelebihan dari model TGT yang dikemukakan oleh Suarjana 2015 (dalam Astuti, 2017:157) yaitu: 1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) mengendapkan penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) dengan waktu yang sedikit dalam menguasai materi yang mendalam, 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 5) motivasi belajar tinggi, 6) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 7) hasil belajar lebih baik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh.

Pembelajaran dengan model Teams Games Tournament adalah salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah pada mahasiswa yang cenderung menghafalkan dalam pemahaman materi yang dipelajari. Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*teams games tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin 1990 (dalam Setiawan, 2017:217), merupakan salah satu strategi pembelajaran yang kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (dalam Setiawan, 2017:217) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan pre-eksperimental design “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS tema 7 subtema 2 di kelas V SD Inpres Maulafa” dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik tentang tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa adanya perbandingan dari rata-rata Posttest sebesar 83,2 > dari rata-rata nilai pretest yaitu 57,2 Selanjutnya hasil pengujian Hipotesis, menggunakan paired sample T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed) < 0,05. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *Pretest-posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa sampel menunjukkan ada pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil peserta didik pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Inpres Maulafa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
- 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).
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88-93.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, W. D., & Sugijanto, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Model Pembelajaran Ekspositori terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1).
- Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45-52.