PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 018 KERITANG HULU

Muhammad Taufik Ridho[1], Maifit Hendriani[2], Adriantoni[3]

[1,2,3]*Universitas Adzkia*
E-mail : muhammadtaufikridho@gmail.com

ABSTRAK

Peneliatian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar IPA peserta didik yang masih di bawah KKM. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu. Jenis penelitian adalah pre-eksperimental design, menggunakan rancangan penulisan one group pretest- posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu. Sampel yang digunakan adalah kelas V. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Istrumen pengumpulan data adalah tes, teknik analisa berupa soal tes objektif bentuk pilihan ganda. Pengujian hipotesis menggunakan statistik uji t (Paired Sample T-Test) yang didahului dengan uji normalitas dan homogenitas pada taraf signifikan 0,05. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata (81,25) lebih tinggi dibandingkan pretest (65,42). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

Kata Kunci : *Model Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, IPA*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan manusia, yang bertujuan untuk membentuk individu yang cerdas, terampil, dan memiliki karakter yang baik. Dengan kata lain karakter merupakan keluaran dari pengetahuan dan perasaan yang terinternalisasi dalam bentuk tindakan (Mustoip et al., 2018).

Menurut Pane (2017:334) menjelaskan bahwa belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Peruabahan tingkah laku terhadap hasil bersifat berkelanjutan/ continiu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Jadi, belajar ditandai dengan adanya suatu proses perubahan pada seseorang. Proses perubahan tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran.

Menurut Novita et al., (2019:65) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tercapainya target keberhasilan peserta didik yang telah ditetapkan oleh pendidik yang diukur melalui 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan nilai atau prestasi yang dicapai oleh peserta didik dengan menggunakan standar sebagai pengukuran keberhasilan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dasar, karena melalui IPA, peserta didik diperkenalkan dengan konsep-konsep ilmiah yang dapat membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka. Dalam pembelajaran IPA, keterampilan berpikir kritis, analitis, dan problem solving sangat diperlukan agar peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik, terutama dalam mengembangkan keterampilanintelektual mereka. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang lebih kompleks melibatkan aktivitas peserta dudik dan pendidik yang didukung oleh sarana dan prasarana belajar (Tanjung, 2019).

Peneliatian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar IPA peserta didik yang masih di bawah KKM. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, yang penulis lakukan pada tanggal 23-24 oktober 2024. Pada proses pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu penulis menemukan permasalahan, diantaranya: 1) Rendahnya hasil IPA peserta didik berdasarkan nilai UTS masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasa Minimal (KKM), 2) proses pembelajaran yang tidak kondusif yang terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik pada saat pembelajaran tau tidak fokus pada saat pembelajaran, 3) pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran, terlihat pada proses pembejalaran pendidi yang lebih banyak menjelaskan dan aktif dalam pembelajaran, 4) pembelajaran yang kurang efektif dan terlihat monoton sehingga pembalajarn peserta didi menjadi membosankan, 5) model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik belum bervariasi dilihat dari model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak aktif pada saat pembelajaran.

Menyadari permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan solusinya dengan menggunakan model pembelajaran TGT, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar karena model pembelajaran ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games

Tournament (TGT). Model ini mengedepankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berorientasi pada peserta didik ini dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas peserta didik secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpanduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Wina, 2016). Dalam model TGT, peserta didik dihadapkan pada situasi kompetisi yang menyenangkan dan penuh tantangan melalui permainan akademik yang dilaksanakan setelah materi diajarkan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih mendalami materi pembelajaran, serta memperkuat keterampilan sosial dan intelektual mereka secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu?. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN 018 Keritang Hulu

H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN 018 Keritang Hulu

Variabel bebas (*Independen*) pada penelitian ini adalah menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah hasil belajar IPA Di Kelas V SDN Keritang Hulu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72) penelitian eksperimen yaitu penelitian yang ada perlakuan (*treatment*) yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimennya adalah jenis *pre-eksperimental design*. Sugiyono (2016:73). menyatakan design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dimana masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Rancangan pada penulisan ini menggunakan *one group pretestposttest design*. Pada design ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan, dengan itu hasil perlakuan dapat kita ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan nilai prettest dan posttes dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono 2016:74).

METODE

Menurut Sugiyono (2016:215) menjelaskan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dapat diartikan keseluruhan elemen dalam penulisan, mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Jadi, populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penulisan. Berdasarkan penjelasan di atas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh peserta didik kelas V SDN 018 Keritang Hulu yang terdiri dari satu kelas yaitu V, dengan jumlah peserta didik keseluruhan yaitu 24 peserta didik.

Instrumen penelitian Menurut sugiyono (2016:102) Instrumen penulisan adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penulisan. Dalam penulisan ini alat yang digunakan adalah : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ialah langkah-langkah kegiatan belajar yang digunakan oleh pendidik saat proses mengajar. Menurut Sufiyanto (2020:101) menyatakan RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dan standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Tes yang akan di uji coba sudah selesai di validasi oleh tim ahli. Uji coba tes dilakukan agar memperoleh instrumen yang valid sehingga diperoleh hasil soal yang baik. Sebelum tes dilakukan di kelas sampel, soal tes perlu dilakukan uji coba. Uji coba ini dimaksudkan agar diperoleh instrumen yang sahih (valid) dan andal (reliabel). soal tes diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 002 Selensen. Bentuk instrumen pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Setelah dilakukan uji coba soal, maka dilanjutkan dengan analisis untuk melihat apakah keberadaan suatu soal itu baik atau tidak. Agar soal yang digunakan dapat memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang baik, maka dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

Untuk mendapatkan tes yang baik dalam artian valid dan reliabel maka tes yang sudah disusun diuji dengan beberapa jenis ujian sebagai berikut : Uji Validitas Soal, Indeks Kesukaran Soal, Daya Beda Soal, dan Uji Reliabilitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat melihat pengaruh kedua variable yang penulis definisikan dan permasalahan yang penulis temukan di SD Negeri 018 Keritang Hulu. Dalam konteks masalah, penulis menjelaskan konteks penulisan ini. Penulis memfokuskan permasalahan tersebut pada hasil belajar IPA pada materi sistem pernapasan pada makhluk hidup di kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPA, lebih baik dari pada pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran TGT kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

Berdasarkan analisis data yang didapatkan, maka terlihat bahwa ada pengaruh hasil belajar IPA pada kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari aspek pengetahuan yang tergambar pada nilai rata-rata pretest ($\bar{x}$= 65,42) dan nilai rata-rata posttest ($\bar{x}$= 81,25). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dari pada rata-rata pretest. Perbedaan ini dapat dilihat melalui uji hipotesis yaitu menggunakan uji t dari hasil analisis diperoleh nilai signifikansinya yaitu 0,000 < 0,05 .

Dengan demikian berarti H0 ditolak H1 diterima yang berbunyi " terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu". Di terimanya H1 ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunaan model pembelajaran TGT dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasakan hasil analisis data hasil belajar perserta didik di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini sejalan dengan penulisan yang dilakukan oleh Armidi, N. L. S. (2022) bahwa model pembelajaran TGT dapat

meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan memberikan peserta didik gaya belajar secara kelompok dan permainan serta tournament sebagai stimulus bagi peserta didik dalam meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik sehingga model pembelajaran TGT bisa memberikan manfaat penuh bagi peserta didik untuk dapat memahami pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaktidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang menarik berupa penerapan model pembelajaran kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar (Gustiansyah et al., 2020).

Kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran yang menarik seperti model Team Game Tournament (TGT). Sesuai dengan pendapat Ismail (2018) dengan menggunakan model TGT, mempermudah pemahaman peseta didik tentang materi yang diajarkan. Peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikanya masalah-masalah tersebut dengan temannya membuat suasanya belajar lebih menyenangkan, belajar sambil bermain dan berkompetisi, peserta didik semangat dalam pembelajaran, sehingga dapat menyelesaikan masalah peserta didik menjadi lebih baik. Dengan meberikan penghargaan kelompok diharapkan dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pentingnya keaktifan selama proses pembelajaran karena dalam kegiata belajar peserta didik tidak hanya belajar dengan giat, tetapi juga menikmatinya (Yarissumi, 2017). Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menerapkan Team Game Tournament (TGT) mendorong peserta didik dalam memahami materi sistem pernapasan pada makhluk hidup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model team game tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak kepala sekolah agar selalu memotivasi dan arahan kepada pendidik-pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Kepada pendidik diharapkan dapat memulai menerapkan model pembelajaran yang lain tidak hanya berfokus dengan model pembelajaran itu-itu saja. Dan pendidik sebaiknya juga memperhatikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan juga karakteristik dari peserta didiknya. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau pembelajaran terlihat monoton, kemudian dalam pembelajaran sebaiknya peserta didik yang lebih banyak berperan aktif dibandingkan pendidik. Dan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pendidik ialah model pembelajaran TGT ini.
3. Penulisan ini hanya terfokus pada hasil belajar yang ditinjau aspek kognitif, diharapkan penulisan selanjutnya dapat melihat dari aspek seperti aspek afektif atau sikap serta aspek psikomotorik atau keterampilan peserta didik tersebut.
4. Penulisan ini fokus pada topik pembelajaran “sistem pernapasan makhluk hidup” , diharapkan bisa dikembangkan untuk topik atau materi selanjutnya pada mata pelajaran lainnya

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Postest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
nilai pretest	.168	24	.077	.936	24	.132
nilai posttet	.219	24	.004	.929	24	.094

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas nilas *Prettest* signifikan yang diperoleh pada kolom *shapiro-wilk* adalah 0,132 > 0,05 (tarif signifikan tingkat kesalahan/penolakan) maka dikatakan nilai *pretest* hasil belajar IPA berdistribusi normal dan nilai *posttest* 0,094 > 0,05, maka dapat dikatakan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPA berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	nilai pretest - nilai posttest	-17.083	4.403	.899	-18.942	-15.224	-19.009	23	.000

Dengan kriteria keputusan : H_1 diterima jika nilai signifikansi < 0,05. Berdasarkan tabel 13 di atas diperoleh nilai signifikansinya yaitu 0,000. Berarti 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penulisan yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu. Hasil penulisan menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest setelah digunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Hasil penulisan menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 65,42. Sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 81,25. Berdasarkan dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000 < 0,05 maka H1 diterima dan H0 ditolak. Hasil penulisan ini terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 018 Keritang Hulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih kepada siapa pun yang telah membantu anda dalam penelitian ini, termasuk: peneliti yang menyediakan bahan, arahan, siapa pun yang membantu penulisan atau penggunaan bahasa inggris, atau memberikan komentar kritis tentang konten, atau siapa pun yang memberikan bantuan teknis. Sebutkan alasan orang-orang tersebut disebutkan dan mintalah izin mereka. Ucapkan terima kasih kepada sumber pendanaan, termasuk hibah atau nomor referensi. Harap hindari meminta maaf karena tidak menyajikan naskah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Mustoip, S. (2018). Character education implementation for students in grade IV SDN 5 Sindangkasih regency of Purwakarta West Java. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran Volume*, *8*(2), 112-126.

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(2), 64–72. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333. https://doi.org/10.24952/fitrah. v3i2.945

Tanjung, H. S. (2019). Penerapan Model Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Xi Sman 3 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. *Maju*, *6*(1), 504778.

Sufiyanto, Moh. Imam. (2020). *Pembelajaran IPA SD/MI*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.

Sugiyono. (2016). *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.