

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (TGT) TERHADAP
KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SD MUHAMMADIYAH 1 BANGKALAN**

Iffah Husnul Walidah¹⁾, Yunita Hariyani²⁾
Program Studi Guru Sekolah Dasar, PGSD STKIP PGRI Bangkalan^{1), 2)}
E-mail: iffah.hw@gmail.com¹⁾, yunitahariyani@stkip PGRI-bkl.ac.id²⁾

ABSTRACT

This research aims to see the influence of the teams games tournament type cooperative learning model on cooperation and learning outcomes for class V students at SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. This research method uses quantitative research methods. This research was conducted at SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. The population in this study were all students in class V - C of SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, and the sample used was 22 students using a saturated sample. This research uses instruments in the form of questions and questionnaires using a one group pretest posttest design. The data analysis techniques used in this research are validity test, reliability test, normality test and paired sample t-test hypothesis test. Based on the research results, it shows that there is an influence of the use of the teams games tournament type cooperative learning model on the cooperation and learning outcomes of class V students at SD Muhammadiyah 1 Bangkalan as seen based on pretest and posttest data. It is known that based on the output that has been tested, the research results show; 1) The Teams Games Tournament learning model has a significant effect on student cooperation with an increasing average score during the pretest of 29.91 and an average posttest score of 32.05. The significant results from the Paired Sample T-Test test table obtained a value of $0.003 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. 2) The Teams Games Tournament learning model has a significant effect on learning outcomes with an increasing average score during the pretest of 53.82 and an average posttest score of 77.00. The significant results from the Paired Sample T-Test test table obtained a value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: Teams Games Tournament, Cooperation, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V -C SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, dan Sampel yang digunakan berjumlah 22 siswa dengan menggunakan sampel jenuh. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal dan angket dengan menggunakan *one group pretest posttest design*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V di SD

Muhammadiyah 1 Bangkalan yang dilihat berdasarkan data *pretest* dan *posttest*. Diketahui berdasarkan output yang telah diuji, hasil penelitian menunjukkan; 1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* sebesar 29,91 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 32,05. Hasil signifikan dari tabel uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sebesar $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* sebesar 53,82 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,00. Hasil signifikan dari tabel uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Kerjasama, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi manusiawi dari para siswa, baik berupa fisik dan cipta maupun karsa agar potensi tersebut menjadi nyata dan dapat berfungsi bagi perjalanan kehidupan (Hadayani et al., 2020). Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, sikap, karakter, dan membantu siswa memahami dan mengembangkan potensi dalam diri mereka agar menjadi manusia yang bermanfaat bagi sesama.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa melalui tahapan tertentu yang didukung oleh fasilitas penunjang pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Hidayah et al., 2023). Pendidikan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa ini juga

dapat dilakukan didalam atau diluar kelas, menggunakan berbagai media belajar dan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Tidak hanya media pembelajaran tetapi dalam proses belajar mengajar juga sangat diperlukan model pembelajaran yang sesuai agar menjadi pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran merupakan langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan untuk mengajar dan mempelajari suatu materi atau pengetahuan.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan bagi siswa, maka pendidik harus menyesuaikan model pembelajaran yang akan dipakai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, jenis materi yang diajarkan, dan situasi pembelajaran yang ada karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan

kekurangannya masing-masing. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk mengorganisir dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, maka siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tanpa adanya paksaan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik pula. Model pembelajarann memiliki peran penting untuk dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh (Nugroho, 2021) bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran. Apabila guru menerapkan model pembelajaran, maka disitulah proses pembelajaran akan tercipta (Nur'aini et al., 2022).

Model pembelajaran sendiri merupakan metode atau pedoman yang digunakan oleh pendidik untuk mengajar dan membimbing siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sedangkan model pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar

dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang untuk menyelesaikan suatu masalah atau tugas yang diberikan oleh pendidik secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Rusman (2018) dalam (Nur'aini et al., 2022) model Kooperatif ialah pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok yang bersifat heterogen. Slavin menyatakan bahwa pembelajaran Kooperatif ialah pembelajaran yang meletakkan siswa pada kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman kelompok agar siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya untuk memecahkan suatu masalah (Nur'aini et al., 2022). Dengan begitu dapat melatih siswa untuk saling menghargai, tolong-menolong, kerjasama, dan tanggung jawab sehingga akan membentuk hubungan baik antar siswa. Sependapat dengan penelitian (Amni et al., 2021) bahwa dalam pembelajaran Kooperatif, siswa dilatih untuk saling menghargai satu sama lain sehingga tercipta hubungan baik antar siswa (Nur'aini et al., 2022). Model pembelajaran Kooperatif juga memiliki beberapa tipe atau jenis. Salah satu tipe yang saya gunakan

dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran Kooperatif yang menggabungkan antara kompetisi atau perlombaan dengan kerjasama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan di sekolah SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, peneliti menemukan di kelas V-C bahwa kerjasama siswa dalam kegiatan kelompok kurang baik dan hasil belajar siswa berada dibawah KKM ketika mata pelajaran IPA. Ketika diberi tugas kelompok, dalam tiap kelompok hanya terdapat beberapa siswa dengan kecerdasan atau yang berkemampuan lebih saja yang aktif dalam mengerjakan tugas tersebut, sedangkan anggota lainnya tidak mengerjakan dan hanya mengamati temannya yang sedang mengerjakan. Jika hal ini terus berlanjut, maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa di masa depan. Sangat penting bagi seorang pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran agar para siswa lebih mudah belajar berbagi tanggung jawab dalam kegiatan berkelompok. Maka dari itu peneliti ingin meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa menggunakan

model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang berbeda dari model Kooperatif lainnya, yaitu menggunakan games atau permainan dan kompetisi dalam tim yang diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar juga mengantisipasi kejenuhan siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa akan diajak belajar sambil bermain sekaligus semua siswa akan ikut aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini didukung oleh pernyataan Utami (2018) bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* bisa membuat anak didik merasa suka, menikmati pembelajaran serta melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab. Perasaan suka memicu minat belajar siswa sehingga siswa fokus mengikuti kegiatan pembelajaran (Nur'aini et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Desain penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*.

| | |
|---------------------------|--------|
| Tidak Setuju (TS) | Skor 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | Skor 1 |

Tabel 1

Desain dan Rancangan Penelitian

| | | |
|----|---|----|
| O1 | X | O2 |
|----|---|----|

Keterangan :

O1: Tes Awal (hasil belajar sebelum model pembelajaran Kooperatif TGT).

X: Perlakuan (pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif TGT).

O2: Tes Akhir (hasil belajar setelah model pembelajaran Kooperatif TGT).

Sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-C SD Muhammadiyah 1 Bangkalan berjumlah 22 siswa dengan menggunakan sampel jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal dan angket. Soal untuk mendapatkan data hasil belajar dan angket untuk mengetahui kerjasama siswa dalam mata pelajaran IPA. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tabel yang digunakan menggunakan skala likert dalam penilaian angket kerjasama siswa.

Tabel 2

Skala Likert

| Kategori Penilaian | Skala Penilaian |
|--------------------|-----------------|
| Sangat Setuju (SS) | Skor 4 |
| Setuju (S) | Skor 3 |

Dalam penelitian, alat ukur biasanya disebut juga dengan instrumen penelitian (Sugiyono, 2013). Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam sebuah penelitian. Uji instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, reliabilitas, dan normalitas. Uji validitas merupakan proses untuk mengukur kevalidan sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur variabel yang diteliti dengan akurat dan tepat. Uji reliabilitas digunakan untuk menguji konsistensi instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti. Sedangkan uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data dalam sampel mengikuti distribusi normal atau tidak.

Terdapat dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi dan variabel dependen adalah yang terpengaruhi atau akibat dari variabel independen. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji

Paired Sample T-Test untuk membandingkan tes awal dan tes akhir pada angket kerjasama dan tes soal hasil belajar siswa untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT terhadap kerjasama dan hasil belajar siswa.

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 2 | 0,414 | 0,413 | Valid |
| 3 | 0,503 | 0,413 | Valid |
| 4 | 0,503 | 0,413 | Valid |
| 5 | 0,468 | 0,413 | Valid |
| 6 | 0,446 | 0,413 | Valid |
| 7 | 0,468 | 0,413 | Valid |
| 8 | 0,468 | 0,413 | Valid |
| 9 | 0,468 | 0,413 | Valid |
| 10 | 0,472 | 0,413 | Valid |
| 11 | 0,628 | 0,413 | Valid |
| 12 | 0,655 | 0,413 | Valid |
| 13 | 0,664 | 0,413 | Valid |
| 14 | 0,513 | 0,413 | Valid |
| 15 | 0,525 | 0,413 | Valid |

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu analisis data yang dapat menunjukkan kevalidan pada sebuah instrument. Pada sebuah instrument dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang telah diukur dengan menggunakan pembandingan pada *r*-tabel pada signifikan $\alpha = 0,05$. Dikarenakan siswa berjumlah $N = 22$ maka ditemukan *r*-tabel dengan signifikansi 5% sebesar 0,413. Uji validitas ini dilakukan pada kelas V-B. Pengujian ini dilakukan menggunakan system *IBM SPSS Application PC Versi 21.0 for Windows*.

Tabel 3

Hasil Uji Validitas Tes Soal Hasil Belajar

| No Item | Rxy | Rtabel | Keterangan |
|---------|-------|--------|------------|
| 1 | 0,623 | 0,413 | Valid |

Berdasarkan hasil output tabel 3 diatas mengenai hasil belajar siswa terdapat 15 butir soal dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dengan *r*-tabel sebesar 0,413. Diketahui sebanyak 15 butir soal dinyatakan valid dikarenakan nilai *r*-hitung > *r*-tabel.

Tabel 4

Hasil Uji Validitas Angket Kerjasama

| No Item | Rxy | Rtabel | Keterangan |
|---------|-----|--------|------------|
|---------|-----|--------|------------|

| | | | |
|----|-------|-------|-------|
| 1 | 0,575 | 0,413 | Valid |
| 2 | 0,540 | 0,413 | Valid |
| 3 | 0,425 | 0,413 | Valid |
| 4 | 0,629 | 0,413 | Valid |
| 5 | 0,482 | 0,413 | Valid |
| 6 | 0,633 | 0,413 | Valid |
| 7 | 0,510 | 0,413 | Valid |
| 8 | 0,623 | 0,413 | Valid |
| 9 | 0,443 | 0,413 | Valid |
| 10 | 0,502 | 0,413 | Valid |

Berdasarkan hasil output tabel 4

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Kerjasama
Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|-------------------------|-------------------|
| ,681 | 10 |

dias mengenai kerjasama siswa terdapat 10 butir soal dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dengan r tabel 0,413. Diketahui sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid dikarenakan nilai r-hitung > r-tabel.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Crombach

dengan menggunakan system *IBM SPSS Application PC Versi 21.0 for Windows*. Hasil uji reliabilitas hasil belajar dan kerjasama siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar
Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|-------------------------|-------------------|
| ,573 | 15 |

Dari hasil output tabel 5 di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,573, jika dibandingkan dengan nilai r tabel, yaitu dengan jumlah N = 23, maka jumlah r tabelnya adalah 0,413, dapat disimpulkan jumlah alpha = 0,573, lebih besar dari r tabel = 0,413 artinya item - item soal dapat reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Dari hasil output tabel 6 di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,681, jika dibandingkan dengan nilai r tabel, yaitu dengan jumlah N = 23, maka jumlah r tabelnya adalah 0,413, kesimpulannya jumlah alpha = 0,681, lebih besar dari r tabel = 0,413. Artinya item - item angket dapat reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

3. Uji Normalitas

Tabel 8

| Uji Normalitas Kerjasama | | |
|------------------------------------|-------------------|-----------|
| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
| Unstandardized Residual | | |
| N | | 22 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 1,8352658 |
| | Absolute Positive | ,155 |
| Most Extreme Differences | Absolute Negative | -,124 |
| | | ,155 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,728 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,664 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu instrument, dengan kriteria taraf signifikan 0,05. Hasil uji normalitas hasil belajar dan kerjasama siswa dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 7

Uji Normalitas Hasil Belajar
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| Unstandardized Residual | | |
|----------------------------------|-------------------|------------|
| N | | 22 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 8,67001636 |
| | Absolute Positive | ,125 |
| Most Extreme Differences | Absolute Negative | -,090 |
| | | ,125 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,587 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,882 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan output tabel 7 diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,882 > 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan output tabel 8 diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,664 > 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

1. Uji Paired Sample T-Test

Uji paired sample t-test adalah bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Uji paired sample t-test bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berhubungan. Hasil uji paired sample t-test hasil belajar dan kerjasama siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Berdasarkan output tabel 9 diatas, diketahui bahwa nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 53,82. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 77,00. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 10
Paired Samples Test

| | Paired Differences | t | df | |
|--|--------------------|---|----|--|
|--|--------------------|---|----|--|

Tabel 9
Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar
Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. | Std. |
|-------|-----------|-------|----|---------|-------|
| | | | | Deviati | Error |
| | | | | on | Mean |
| Pair1 | Pre test | 53,82 | 22 | 11,479 | 2,447 |
| | Post test | 77,00 | 22 | 9,522 | 2,030 |

| | M | St | St | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | Sig. (2-tailed) | | | | | | |
|-------------------|-----------|----|-----|---|-----|-----|-----|-----------------|----------|----|-----|-----|---|----|
| | | | | ea | n | | | | d. | Er | via | tio | n | an |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| we | r | pe | r | | | | | | | | | | | |
| P ai r 1 | Pre test | - | 11, | 2,4 | - | - | - | 21 | ,00 0 | | | | | |
| | Post test | 23 | 49 | 50 | 28, | 18, | 9,4 | | | | | | | |
| | | ,1 | 2 | | 27 | 08 | 62 | | | | | | | |

Berdasarkan output tabel 10 diatas, diketahui nilai Sig. (2-Tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-C SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

Berdasarkan output tabel 11 diatas, diketahui bahwa nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 29,91. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 32,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kerjasama siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 11
Uji Paired Sample T-Test Kerjasama
Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|-----------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pre test | 29,91 | 22 | 2,877 | ,613 |
| | Post test | 32,05 | 22 | 1,889 | ,403 |

Tabel 12
Paired Samples Test

| Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|----------------|------------|---|---|----|-----------------|
| Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
| | | | | | | |

| | | | ea n | Lo we r | Up pe r | | | |
|-------------------|--------------|----------------|---------------|---------------|----------------|---------------|----------------|----------------|
| P ai r 1 | Pre test | - 2,1 36 | 3, 04 4 | ,6 49 | - 3,4 86 | - ,78 7 | - 3,2 92 | 21 ,00 3 |
| | Post test | | | | | | | |

Berdasarkan output tabel 12 diatas, diketahui nilai Sig. (2-Tailed) adalah sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara variabel *pretest* dengan variabel *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kerjasama siswa kelas V-C SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji pembuktian hipotesis pada analisis data penelitian pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V-C di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* sebesar 53,82 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,00. Hasil signifikan dari tabel uji *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut dapat didistribusikan pada penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*.

2. Model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* sebesar 29,91 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 32,05. Hasil signifikan dari tabel uji *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut dapat didistribusikan pada penggunaan

model pembelajaran Kooperatif
Teams Games Tournament.

Mutmainnah, N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.* 1–16.

DAFTAR PUSTAKA

Hadayani, D. O., Delinah, & Nurlina. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.

Hidayah, K., Permata, S. D., & Mashuri, A. (2023). *GLOBAL EDUCATION Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu.* 1(4), 177–186.

M. Sitepu, Rio P. Napitulu, Y. A. S. (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*, 4(5), 6599–6606.

Nur'aini, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 113–123. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i2.18309>

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.*

Sukenda Ekok, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9119–9120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>

Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).

Eureka Media Aksara, 1–23.

Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar.

PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan, 10(2), 215–221.
<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>