PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V UPT SD NEGERI 060937 MEDAN JOHOR

Harty Erima Br Sitepu[1], Regina Sipayung[2], Irmina Pinem[3],
Darinda Sofia Tanjung[4], Patri Janson Silaban[5]
[1,2,3,4,5]PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas
[1]hartyerimabrsitepu@gmail.com, [2]sipayungregina@gmail.com,
[3]irmina_pinem@ust.ac.id, [4]darinda_tanjung@ust.ac.id,
[5]patri.jason.silaban@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the Team Games Tournament type cooperative learning model on improving student learning outcomes in the subject of IPAS with the material of national cultural diversity in the 5th grade of UPT SD Negeri 060937 Medan Johor, Academic Year 2024/2025. The independent variable in this study is the Team Games Tournament type cooperative learning model (X) and the dependent variable is Student Learning Outcomes (Y). In this study, the research method used is quantitative and the research design is a Pre-Experiment specifically One Group Pretest Posttest Design. The sample for this research consists of 30 students from the 5th grade of UPT SD Negeri 060937 Medan Johor. The sampling method used in this research is Total Sampling. The research instrument consisted of a questionnaire and a multiple-choice test instrument. The learning outcomes of the students showed an average pretest score of 57.33 while the average posttest score was 82.80, and for the student questionnaire, the average score was 78.43. The level of success in student learning outcomes increased as evidenced by the correlation test result of 0.432, which means rcount ≥ rtabel, namely 0.432 ≥ 0.361. Furthermore, the hypothesis test (t-test) shows that tcount ≥ ttabel, namely 2.537 ≥ 1.697, Therefore, it can be stated that Ha is accepted. This indicates that there is a significant positive influence from the cooperative learning model of the Team Games Tournament type on learning outcomes in the subject of IPAS in class V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor for the 2024/2025 academic year.

Keywords: team games tournament model, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya nasional di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (X) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa (Y). Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan desain penelitian menggunakan Pre Experimen tepatnya *One Group Pretest Posttest Design*, sampel penelitian ini adalah siswa V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor yang

berjumlah 30 peserta didik. Pengambilan sampel yang dilakukan dalm penelitian ini adalah dengan cara Sampel Total. Instrumen penelitian berupa angket dan instrumen tes pilihan berganda. Hasil belajar siswa menunjukkan hasil rata-rata pretest sebesar 57,33 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 82,80 dan untuk angket siswa memeproleh nilai rata-rata sebesar 78,43. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa berpengaruh dibuktikan dengan hasil perhitungan Uji Korelasi yang diperoleh sebesar 0,432 yang artinya $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yaitu 0,432 ≥ 0,361. Selanjutnya uji hipotesisi (Uji-t) menunjukkan dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu 2,537 ≥ 1,697 sehingga dapat dinyatakan bahwa Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata kunci: model *team games tournament*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi diri dalam berbagai aspek, termasuk intelektual, moral, spiritual, dan sosial. Setiap anak mempunyai hak dasar atas pendidikan, dan menjadi generasi emas yang tangguh, hebat, dan berkomitmen serta menjunjung tinggi budaya Indonesia. Husna, dkk (2023) menyatakan bahwa tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengatur para peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Pemerintah Indonesia menganggap bahwa pendidikan sangat perlu untuk diperhatikan sehingga melakukan beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, upaya tersebut dengan melakukan program beasiswa, meningkatkan kompetensi guru dan memfokuskan penggunaan dalam teknologi. Berdasarkan hasil penelitian *Programme for Intenational Student Assessment* (PISA) yang dilakukan oleh Hewi & Shaleh (2020) menyatakan bahwa negara Indonesia memperoleh peringkat 71 dari 79 negara yang dikategorikan kualitas pendidikan di Indonesia masih kurang maksimal, salah satu unsur pembelajaran yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar adalah guru, dimana guru harus mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan dan guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS.

IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari fenomena alam dan sosial secara terpadu. Mata pelajaran IPAS mengajarkan siswa tentang berbagai aspek kehidupan, baik yang berhubungan dengan lingkungan fisik (seperti sains dan teknologi) maupun lingkungan sosial (seperti budaya, ekonomi, dan sejarah). Putri, dkk (2024) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, ilmu pengetahuan juga mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan

lingkungannya. Tujuan mata pelajaran IPAS yaitu dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Pandangan siswa pada pembelajaran IPAS sering dianggap sebagai pembelajaran yang kurang menyenangkan, bahkan ada yang beranggapan bahwa pembelajaran IPAS hanyalah berupa hafalan belaka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor bahwa masih terdapat permasalahan dalam hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pemanfaatan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran lebih berfokus pada hafalan tanpa pemahaman yang mendalam. Selain itu, siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa belum maksimal dalam mencapai KKTP terutama pada pembelajaran IPAS yang dianggap sebagai pembelajaran yang tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi membutuhkan waktu lebih banyak. Berikut nilai hasil ulangan harian yang diperoleh observasi dari wali kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	88 - 100	1	3%	Sangat Baik
	78 - 87	2	7%	Baik
	68 - 77	11	37%	Cukup
	0-67	16	53%	Perlu Bimbingan
Siswa Kelas V		30	100%	

Sumber Data : Wali Kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebanyak 30 siswa. 1 siswa yang mendapat nilai 88-100 (3%) dari jumlah keseluruhan yang dapat dikatagorikan sangat baik, 2 siswa yang mendapat nilai 78-87 (7%) yang baik, 11 siswa yang mendapat nilai 68-77 (37%) yang cukup, 16 siswa mendapat nilai 0-67 (53%) yang masih perlu perbaikan karena nilai sangat rendah sehingga ketuntasan tujuan pembelajaran masih kurang optimal,

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja tim dengan elemen kompetisi. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dengan tujuan untuk bekerja sama dalam mempelajari materi pelajaran.

Setelah mempelajari materi, siswa berkompetisi dalam permainan atau kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka. Setiap tim berlomba untuk mendapatkan poin, dan tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak menjadi pemenang.

Fauziyah & Anugraheni (2020) menyatakan bahwa *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan pertandingan permainan antara tim atau antar anggota kelompok. Model ini dapat meningkatkan motivasi siswa, pemahaman materi, dan keterampilan sosial karena mengharuskan mereka berinteraksi secara intensif dengan teman sekelas. Dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* siswa dapat memahami materi dengan lebih mendalam melalui diskusi, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan meningkatkan kerja sama antarsiswa.

Safari dan Aidah (2024:6) karakteristik peserta didik adalah sifat sifat kejiwaan, karakter, kebiasaan, dan watak individu yang sebagian besar bersifat stabil. Kemampuan akademik, kematangan dan usia, motivasi, keahlian, bakat, psikomotorik, kemampuan kooperatif, dan keterampilan sosial merupakan beberapa atribut individu yang membentuk seorang siswa. Siswa mempunyai kualitas dalam melakukan proses pembelajaran dengan lebih efektif, dan memahami karakteristik peserta didik adalah kunci dalam merancang pengalaman belajar yang efektif dan inklusif.

Selanjutnya Hanifah, dkk (2020:108) menyatakan arakteristik siswa adalah aspek- aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan. Karakteristik siswa sesuai dengan tahap-tahap perkembangan siswa. Misalnya, keberhasilan dalam bidang akademik di sekolah dasar menjadi hal utama sebagai salah satu pencapaian keberhasilan seorang siswa.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* sudah berhasil dilakukan dalam berbagai penelitian pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah penelitian yang telah dilaksanakan oleh Husna, F., dkk (Vol.4, No.1, 2023) dalam jurnal Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan”. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, dengan nilai rata- rata yang meningkat dari 78,73 menjadi 85,47. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan yaitu sebanyak 13 orang (68%) menjadi 17 orang (89%). Sedangkan yang belum mencapai ketuntasan belajar mengalami penurunan sebanyak 6 orang (32%) menjadi 2 orang (11%). Hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang

diberikan guru untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dari responden. Sugiyono (2023:2) menyatakan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain.

Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan gambaran atau pendeskripsian tentang hubungan antara variabel, pengumpulan data, dan analisi data sehingga dengan adanya desain yang baik dari peneliti mempunyai gambaran yang jelas tentang keterkaitan antara variabel yang ada dalam konteks penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang pertama yaitu variabel bebas yaitu "Model Pembelajaran *Team Games Tournament* " yang dinotasikan huruf (X) dan yang kedua variabel terikat yaitu "hasil belajar" yang dinotasikan huruf (Y).

Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, peneliti menggunakan penelitian *Pre-esperiment design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design.* Sugiyono (2023:112) menyatakan *Pre-esperiment design* adalah metode penelitian yang tidak menggunakan kelompok kontrol dan hanya melibatkan satu kelompok untuk mengamati efek dari perlakuan yang diberikan. Jadi variabel eksperimen merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel-sampel yang tidak dipilih secara random. Dikatakan bentuk *one-group* diberi perlakuan dan postest setelah di berikan diperlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun bentuk desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* sebelum diterapkan model pembelajaran

O_2 = Nilai *Posttest* sesudah ditetapkan perlakuan model pembelajaran

Uji Prasyarat Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan mengetahui normal tidaknya penelitian tiap variabel penenelitian. Uji ini dilakukan dari hasil data pretest dan posttest. Uji yang dipakai adalah uji Liliefors. Langkah-langkah yang digunakan adalah:

a. Menyusun skor peserta didik dari skor yang terendah ke skor tertinggi

b. Mencari skor baku dengan rumus
Z = $\frac{X}{SD_x}$
Keterangan:
Z = Z-Score
X = Devisi skor x, yaitu selisih antara skor X dengan M
SD_x = Standar deviasi dari skor-skor X
c. Gunakan Z tabel untuk menghitung luas dibawah kurva normal baku
d. Hitung besar peluang dengan cara menghitung masing-masing Z
e. Hitunglah nilai S(z), yakni frekuensi kumulatif relatif dari masing-masing nilai Z
f. Tentukan nilai Liliefors L_h dengan rumus L_t pada tingkat kepercayaan 95%L_t adalah:
$L_t = \frac{0{,}886}{\sqrt{n}}$
g. Bandingkan nilai Liliefors hitung dengan terbesar (L_h) dengan nilai Liliefors (L_t). Jika nilai L_h< L_t maka dapat disimpulkan bahwa ada distribusi normal (=0,05)

Teknik Analisis Data
Uji Korelasi

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dengan rumus korelasi product moment, yaitu:

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right\}\left\{N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right\}}}$$

Arikunto (2023:213)

Keterangan:
r_{xy} = Koefisien kolerasi antara variabel X dan Variabel Y
Σ_{xy} = Jumlah hasil perkalian x dan y
X = Skor tiap item
Y = Skor total seluruh siswa
N = Jumlah banyak siswa siswa peserta didik

Dapat disimpulkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 2. Koefisian Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2023:248)

Koefesien Determinasi

Koefesien Determinasi (R^2) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam hasil belajar yang dapat dijelaskan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament*. Koefesien Determinasi dihitung sebagi berikut:

R^2=r^2

Uji Hipotesis

Prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol, atau data sampel yang berbeda nyata dan hasil yang diharapkan disebut pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu menjelaskan pengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui setiap variabel peneliti menggunakan uji t dengan rumus uji signifikan korelasi *Product Momen*. Adapun rumus Sugiyono (2023:248) sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Korelasi
n = Banyaknya sampel
t = Tingkat signifikan (t hitung)

Hipotesi diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ begitu juga dengan sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ hipotesis di tolak, dengan taraf kesalahan 5%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *Pretest* di Kelas V

Penelitian ini dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor yang berjumlah 30 siswa. Tindakan awal yang dilakukan peneliti adalah memberikan *pretest.* Tujuan dilakukan *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah nilai *pretest* siswa kelas V:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

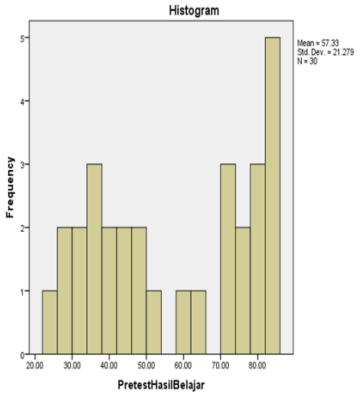
X	F	FX	X=X-$\bar{x}$	X^2	FX^2
24	1	24	-33.33	1110.89	1110.89
28	2	56	-29.33	860.25	1720.49
32	2	64	-25.33	641.61	1283.21
36	3	108	-21.33	454.97	1364.93
40	2	80	-17.33	300.33	600.65
44	2	88	-13.33	177.69	355.37
48	2	96	-9.33	87.05	174.09
52	1	52	-5.33	28.41	28.41
60	1	60	2.67	7.13	7.13
64	1	64	6.67	44.49	44.49
72	3	216	14.67	215.21	645.63
76	2	152	18.67	348.57	697.14
80	3	240	22.67	513.93	1541.79
84	5	420	26.67	711.29	3556.44
Total	**∑f=30**	**∑Fx=1720**		**∑²=5501.8046**	**∑Fx²=13130.667**

Dari tabel di atas, maka dapat diketahui mean 57,33, standar devisa 20,921 dan standar eror 3,885.

Tabel 4. Distribusi Presentase Nilai Pretest Kelas V

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
88-100	0	0%	Sangat Baik
78-87	8	26,6%	Baik
68-77	5	16,6%	Cukup
0-67	17	56,6%	Perlu Bimbingan
Jumlah	**30**	**100%**	

Berdasarkan data di atas maka diketahui skor hasil belajar siswa pada *pretest* yaitu 17 responden memperoleh nilai 0-67 sebesar 56,6% dengan kategori perlu bimbingan, 5 responden memperoleh nilai 68-77 sebesar 16,6% dengan kategori cukup, 8 responden memperoleh nilai 78-87 sebesar 26,6% dengan kategori baik dan 0 responden memperoleh nilai 88-100 sebesar 0% dengan kategori sangat baik.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

Hasil *Posttest* di Kelas V

Selanjutnya peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Gmaes Tournament*. Hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

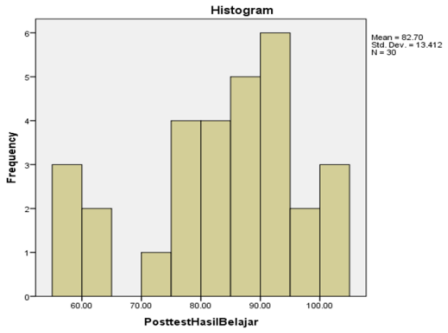
X	F	FX	$X = X \cdot$	X²	FX²
56	3	168	-26.8	718.24	2154.72
60	1	60	-22.8	519.84	519.84
64	1	64	-18.8	353.44	353.44
72	1	72	-10.8	116.64	116.64
76	4	304	-6.8	46.24	184.96
80	1	80	-2.8	7.84	7.84
84	3	252	1.2	1.44	4.32
88	5	440	5.2	27.04	135.2
92	6	552	9.2	84.64	507.84
96	2	192	13.2	174.24	348.48
100	3	300	17.2	295.84	887.52
Total	**∑f=30**	**∑Fx=2484**		**∑²=2345.44**	**∑Fx²=5220.8**

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 82,8 dengan katagori sangat baik, hasil standar deviasi 13,19 dan standar eror 2,449.

Tabel 6. Distribusi Presentase Nilai *Posttest* Kelas V

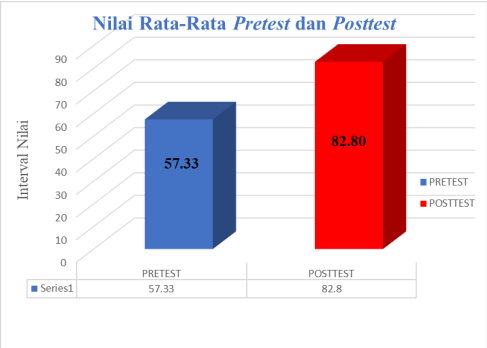
Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
88-100	16	53,3%	Sangat Baik
78-87	4	13,3%	Baik
68-77	5	16,6%	Cukup
0-67	5	16,6%	Perlu Bimbingan
Jumlah	**30**	**100%**	

Berdasarkan data diatas maka diketahui skor hasil belajar siswa pada *posttes*t yaitu 5 responden memperoleh nilai 0-67 sebesar 16,6% dengan katagori perlu bimbingan, 5 responden memperoleh nilai 68-77 sebesar 16,6% dengan katagori cukup, 4 responden memperoleh nilai 78-87 sebesar 13,3% dengan katagori baik dan 16 responden memperoleh nilai 88-100 sebesar 53,3% dengan katagori sangat baik.



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi *Post-test*

Berdasarkan gambar 3. maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,80. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* dan *pretest* pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4. dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,33 sedangkan nilai rata-

rata *posttest* sebesar 82,80 maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan kepada siswa.

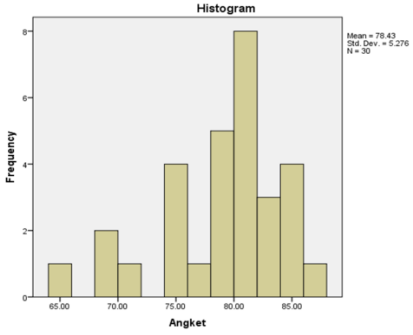
Hasil Angket Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Setelah diberikan *posttest*, kemudian peneliti memberikan angket kepada siswa, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan bagaimana keadaan siswa setelah belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Angket

X	F	FX	$X = X - \bar{X}$	X^2	FX^2
65	1	65	-13.43	180.36	180.36
68	2	136	-10.43	108.78	217.57
71	1	71	-7.43	55.20	55.20
74	1	74	-4.43	19.62	19.62
75	3	225	-3.43	11.76	35.29
76	1	76	-2.43	5.90	5.90
78	4	312	-0.43	0.18	0.74
79	1	79	0.57	0.32	0.32
80	5	400	1.57	2.46	12.32
81	3	243	2.57	6.60	19.74
82	1	82	3.57	12.74	12.74
83	2	166	4.57	20.88	41.77
84	2	168	5.57	31.02	62.05
85	2	170	6.57	43.16	86.33
86	1	86	7.57	57.30	57.30
Total	**$\sum f = 30$**	**$\sum Fx = 2353$**		**$\sum^2 = 556.3535$**	**$\sum Fx^2 = 807.367$**

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data angket maka hasil rata-rata (mean) adalah 78,43 sedangkan untuk standar deviasi adalah 5,1876 dan untuk hasil standar eror adalah 0,9637.



Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Angket

Berdasarkan data gambar 5. histogram frekuensi nilai angket siswa kelas V memperoleh nilai angket tertinggi 86 dan nilai terendah 65 dengan memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 78,43, standar devisa adalah 5,1876 dan untuk hasil standar eror adalah 0,9637.

Pengujian Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini menggunakan uji normalitas tentukan excel.

Tabel 8. Uji Normalitas *Posttest*

NO	X	Z	F(Z)	S(Z)	F(Z)-S(Z)
1	56	-2.00	0.02	0.10	0.08
2	56	-2.00	0.02	0.10	0.08
3	56	-2.00	0.02	0.10	0.08
4	60	-1.70	0.04	0.13	0.09
5	64	-1.40	0.08	0.17	0.09
6	72	-0.80	0.21	0.20	0.01
7	76	-0.51	0.31	0.33	0.03
8	76	-0.51	0.31	0.33	0.03
9	76	-0.51	0.31	0.33	0.03
10	76	-0.51	0.31	0.33	0.03
11	80	-0.21	0.42	0.37	0.05
12	84	0.09	0.54	0.47	0.07
13	84	0.09	0.54	0.47	0.07
14	84	0.09	0.54	0.47	0.07
15	88	0.39	0.65	0.63	0.02
16	88	0.39	0.65	0.63	0.02
17	88	0.39	0.65	0.63	0.02
18	88	0.39	0.65	0.63	0.02
19	88	0.39	0.65	0.63	0.02
20	92	0.69	0.75	0.83	0.08
21	92	0.69	0.75	0.83	0.08
22	92	0.69	0.75	0.83	0.08
23	92	0.69	0.75	0.83	0.08
24	92	0.69	0.75	0.83	0.08
25	92	0.69	0.75	0.83	0.08
26	96	0.98	0.84	0.90	0.06
27	96	0.98	0.84	0.90	0.06
28	100	1.28	0.90	1.00	0.10
29	100	1.28	0.90	1.00	0.10
30	100	1.28	0.90	1.00	0.10

Rata-rata	**82,8**
SD	**134,174**
L_{hitung}	**0,099**
L_{tabel}	**0,161**

Taraf signitifikan yang digunakan oleh peneliti adalah taraf singnitifikan 5% atau 0,05% kriteria pengujian $L_{hitung} \leq L_{tabel.}$ Hasil perhitungan menunjukkan L_{hitung} = 0,099, dengan jumlah peserta didik 30 maka L_{tabel} = 0,161 berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui 0,099 ≤ 0,161 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Teknik Pengolahan Analisis Data

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi adalah sekumpulan teknik yang digunakan untuk mengukur korelatan hubungan (korelasi) antara variabel bebas dan variabel terikat. Dua variabel dikatakan korelasi apabila perubahan salah satu variabel disertai dengan perubahan lainnya, baik dalam arah yang sama ataupun arah yang sebaliknya. Syarat untuk koefisien korelasi yaitu melihat $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan menggunakan rumus korelasi *product moment.*

Tabel 9. Uji Koefisien Korelasi

		Model Pembelajaran *Team Games Tournament*	**Hasil Belajar**
Model Pembelajaran *Team Games Tournament*	Pearson Correlation	1	.432*
	Sig. (2-tailed)		.017
	N	30	30
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.432*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	

	N	30	30

Tabel 9. menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,432 yang berarti terdapat hubungan positif yang sedang antara keduaya. Tingkat signifikansi (p-value) sebesar 0,017 menunjukkan bahwa korelasi ini signifikan pada level 0,05 (2-tailed). Jika r_{hitung} 0,432 ≥ r_{tabel} 0,361 artinya terdapat pengaruh korelasi yang sedang antara model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 10. Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Koefesien Determinasi

Koefesien Determinasi (R^2) dihitung untuk mengetahui proporsi varians dalam hasil belajar siswa yang dapat dijelaskan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berdasarkan nilai koefesien korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0.432. Koefesien determinasi dihitung sebagai berikut:

$R^2 = r^2$

$R = (0{,}432)^2$

$R = 0{,}187$

Koefisien korelasi determinasi (R^2) sebesar 0,187 menunjukkan bahwa sekitar 18,7% variansi dalam hasil belajar siswa (Y) dapat dijelaskan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* (X). ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan terikat, dengan sisa variasi 81,81% mungkin dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diukur dalam penelitian ini seperti lingkungan belajar dan metode pengajaran lainnya.

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistibusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogeny, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan "Uji-t". Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya nasional di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada keberagaman budaya nasional di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kriteria uji-t dapat dikatakan singnifikan apabila model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}. Ha diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan Ho ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$.

Tabel 11. Uji Hipotesis (Uji-t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	64.356	5.619		11.454	.000

Hasil Belajar	.170	.067	.432	2.537	.017

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan *SPSS versi 20* dapat diketahui bahwa standar eror adalah 5,619, beta 0,432, hasil uji t- adalah 2,537 dan signifikan sebesar 0,017. Dari hasil penelitian uji hipotesis (uji-t) sebesar 2,537 dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu 2,537 ≥ 1,697 maka Ha diterima yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (X) mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya nasional. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 50 item soal tes, sebanyak 25 item valid, dan dari 50 item pernyataan angket, 20 item dinyatakan valid. Hal ini sesuai dengan teori Arikunto (2012) yang menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan hasil reliabilitas dengan koefisien 0,707 (angket) dan 0,726 (tes) termasuk kategori kuat, menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015) bahwa instrumen dikatakan reliabel jika hasil pengukuran konsisten atau stabil.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Ini penting karena sesuai dengan asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik. Dalam hal ini, teori dari Ghozali (2016) menyatakan bahwa data yang berdistribusi normal memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik lanjutan seperti korelasi dan uji-t. Koefisien korelasi sebesar 0,432 menunjukkan adanya hubungan yang sedang antara model pembelajaran TGT dengan hasil belajar siswa. Menurut Riduwan (2013), korelasi dalam rentang 0,40–0,599 tergolong kategori sedang, yang berarti penerapan TGT memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap hasil belajar. Hal ini juga memperkuat pandangan Slavin (1995), pencetus model TGT, bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar melalui kompetisi kelompok yang menyenangkan dan kolaboratif.

Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung ≥ ttabel (2,537 ≥ 1,697) dan nilai signifikansi 0,017 < 0,05, yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh Trianto (2011) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar karena menggabungkan unsur permainan dan kerja kelompok yang kompetitif. Adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest (57,33) ke posttest (82,80) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom dalam taksonominya, yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model TGT dinilai mampu menyentuh ketiga ranah tersebut melalui proses interaktif dan kompetitif. Model Team Games Tournament merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif.

Menurut Lie (2004), pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tujuan bersama, sehingga meningkatkan tanggung jawab individu dan kelompok. TGT secara khusus menekankan pada turnamen akademik yang mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian statistik yang dilakukan, serta dikaitkan dengan teori-teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Model ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya nasional, karena mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membangun kerja sama dan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 060937 Medan Johor pada mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya nasional, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Model ini diterapkan melalui langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari penyajian materi di kelas, pembentukan kelompok belajar (team), pelaksanaan permainan sebagai media untuk menguji pemahaman siswa, turnamen antar kelompok untuk memperoleh poin, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Berdasarkan hasil angket, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,43 dengan skor tertinggi 85 dan terendah 65. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merespons positif proses pembelajaran, terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan semangat kompetitif yang sehat. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif, model TGT mampu membangun interaksi sosial yang baik di antara siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Lebih lanjut, efektivitas model pembelajaran TGT juga terlihat dari peningkatan signifikan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,33 meningkat menjadi 82,80 pada posttest setelah penerapan model ini. Hasil uji hipotesis (uji-t) menunjukkan bahwa thitung sebesar 2,537 lebih besar dari ttabel sebesar 1,697 pada taraf signifikansi 0,017 < 0,05. Ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran TGT bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS atau mata pelajaran lainnya yang relevan di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

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 Holistik, 5 (2), 104 -111.

Alwis, D. A. Y., dkk (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(3), 3707- 3715.

Amral dan Asmar, 2023. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.Yogyakarta: Geupedia.

Arikunto, S. 2020. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Azani, A., dkk (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah, 2 (3), 17 - 37.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Company.

Emi, E. (2024). Penerapan Model Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di SD N 03 Bengkayang. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(8), 1354–1365.

Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1 (2), 175.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 9 (20), 321-334.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kriti Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4 (4), 850–860.

Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gurusinga, E. Y. B., dkk (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Pembelajaran 2023/2024. Jurnal Ilmiah Aquinas, 196-208.

Hariyanto, S. 2023. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. Yogyakarta: Deepublish.

Hasby, F., dkk (2024). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Mengoptimalkan

Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV Di SD N 2 Segobang, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bakti Indonesia Banyuwangi, 3 (1) 17 5- 192.

Hanifah, H., Dkk (2020). Perilaku dan Karateristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan, 2(1), 105-117.

Hidayat, K., dkk (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Media Power Point Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial, 2(4), 134–144.

Husna, F., dkk (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. Jurnal Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan, 4(1), 2047 - 2056.

Lie, A. (2004). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.

Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 55-67.

Motoh, T. C., & Susanti, K. (2022). Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 1(1), 1- 17.

Mulia, E., dkk (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. Jurnal Manaje men dan Pendidikan Islam, 7(2), 137-156. Website: Journal.Unipdu.ac.id/in dex.php/Dirasat/index.

Pasaribu, C. P., dkk (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS di SD. Tj. Sari, Kec. Medan Selayang, Jurnal on Edu cation, 07(01), 1833- 1843.

Prasetya, P. S., 2023. Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. Surabaya: Lakeisha.

Puspita, R., dkk (2025). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kokami untuk Meningkatk an Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS SD, Jurnal Pendidikan, 4(2), 67- 78.

Putri, N. A. I., dkk (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Terhadap H asil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.
Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2), 151- 160.

Riduwan. (2013). Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: Alfabeta.

Safari, Y., & Aidah, S. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. Karimah Tauhid, 3(9), 1-8.
https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14668.

Safitri, D. A., & Kurniawati, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. In Seminar Nasional Sosial Sains, 2(1), 397–402.

Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. Eduprof : Islamic Education Journal, 2(2), 162–186.

Sigalingging, D., dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV di SD. Jurnal Paj ar (Pendidikan Dan Pengajaran) , 6(3), 749.

Silaban, W. 2024. Model Pembelajaran Kooperatif. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK), 2(2), 215–226.

Slavin, R. E. (1995). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2023. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Taurusia, M., & Hakim, R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Singkarak. Jurnal Education and Development, 8 (1), 199-199.

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Inovatif-Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Walidah, I. H., & Hariyani, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Terhadap Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Jurnal Ilmiah Pendid ikan Dasar, 9(2),6904- 6916.