



**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN DADU TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V SD NEGERI 101819 PANCUR BATU
T.A 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF A COOPERATIVE MODEL OF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TYPE ASSISTED WITH DICE ON SCIENCE
LEARNING OUTCOMES CLASS V STUDENTS OF PRIVATE
PRIMARY SCHOOL 101819 PANCUR BATU T.A 2023/2024***

Theresya Olga Br Ginting⁽¹⁾, Rupina Magdalena Br Tarigan⁽²⁾,
¹⁾²⁾ Universitas Quality (¹⁾²⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti
No.18 Medan, kode pos 12345, Indonesia)
¹⁾tesaginting1216@gmail.com, ²⁾tiganrupina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan dadu pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia dikelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 53. 2) Hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan dadu pada mata pelajaran IPAS materi Sistem pernapasan manusia T.A 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 96. 3) terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu terhadap hasil belajar IPAS pada kelas V SD Negeri 101819 melalui uji hipotesis uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $126,17 > 1,697261$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu pada mata pelajaran IPAS dikelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu, yang telah dipilih 16 siswa dari kelas kontrol dan 16 siswa dari kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *Non Probability Sampling* yaitu sampling jenuh. Metode pengumpulan data menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk essay.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Dadu, Hasil Belajar*



ABSTRACT

This research aims to determine: 1) student learning outcomes using the cooperative model of Teams Games Tournament (TGT) type assisted by dice in the science and sciences subject human respiratory system in class V at SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024, with an average score of 53. 2) the results of student science and science learning without using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model with the help of dice in the science and science learning outcomes in class V of SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024 obtained an average score of 96. 3) there is a significant influence by using the Teams Games Tournament (TGT) assisted by dice on science and science learning outcomes in class V of SD Negeri 101819 Pancur Batu through the t test hypothesis test obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $126,17 > 1.697261$, this shows that there is a significant influence by using the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) type assisted by a dice in the science and science subject in class V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024. This type of research uses Quasi Eksperimental research. This research involved 32 fifth grade students at SD Negeri 101819 Pancur Batu, 16 students from the control class and 16 students from the experimental class were selected and used a non probability sampling, sampling technique, namely saturated sampling. The data collection method uses student worksheets (LKPD) in the form of essay.

Key words: Teams Games Tournament, Dice, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian terpenting untuk setiap manusia. Semua orang berhak memperoleh haknya terutama dibidang pendidikan. Pendidikan dibuat menjadi suatu jalan yang memiliki harapan mampu mengubah nasib setiap bangsa indonesia agar menjadi lebih maju dan sejahtera (Purba *et al.*2023:137). Pendidikan memiliki pengaruh besar dalam membangun, mengembangkan dan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan terampil.

Untuk dapat mengembangkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menuju keberhasilan, maka tidak ada jalan lain kecuali guru aktif menggunakan model pembelajaran dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan menggunakan model pembelajaran dikelas peserta didik akan lebih termotivasi, aktif, bersungguh-sungguh serta mampu menangkap pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar IPAS Kelas V T.A 2021/2022 SDN 101819 Pancur Batu

Nilai KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Ketuntasan		Total
70	V A	15	6	9	40%	60%	100%
	V B	17	7	10	42%	58%	100%
Jumlah		32	13	19			

Berdasarkan, tabel tersebut diketahui hasil belajar dalam pembelajaran IPAS masih dikatakan rendah dan belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada tabel tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101819Pancu Batu masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS disebabkan karena guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran belum tepat saat menggunakan model pembelajaran saat menyampaikan materi IPAS dikelas maka dari itu hasil belajar dan prestasi belajar siswa kurang maksimal dan pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran masih selalu terpusat kepada guru dan siswa kurang terlibat pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias saat melaksanakan pembelajaran IPAS.

Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka sebagai seorang pengajar harus mampu memilih model pembelajaran yang cocok untuk anak Sekolah Dasar pada saat proses pembelajaran seorang guru harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar atau modul pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N egeri 101819 Pancur Batu peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Permainan Lempar Dadu untuk meningkatkan motivasi dan keaktifaan siswa pada saat pembelajaran IPAS dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang mengacu pada jenis pendekatan penelitian *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan lempar dadu. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung nilai rata-rata, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024 Semester genap di kelas eksperimen dan kontrol yang jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dikelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu dengan materi sistem pernapasan manusia. Sebelum peneliti melakukan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) sehingga diperoleh data tes awal dengan rata-rata nilai kelas eksperimen = 40 dan kelas kontrol = 41. Berdasarkan tabel data nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen kemudian diubah kedalam bentuk diagram bagatng untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum melakukan pembelajaran. Dari hasil data tes awal yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas yang diajarkan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu dan tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu dikatakan sama.

Setelah melakukan tes awal peneliti melaksanakan pembelajaran dikelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu peneliti melakukan tes akhir (*posttest*). Setelah melakukan pembelajaran dan memberikan *posttest* dikedua kelas tersebut ternyata siswa yang memakai Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan dadu lebih aktif dan lebih cepat memahami dalam melakukan pembelajaran yang mana didapat hasil nilai rata-rata kelas eksperiment memperoleh nilai 96 dan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu memperoleh nilai 53.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data belajar kelas yang diajarkan dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu diuji kenormalannya dengan uji *lilifors* maka diperoleh $L_0 = 0,3064 > L_{(0,05)<(16)} = 0,213$ untuk $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu berdistribusi normal. Selanjutnya diuji hasil belajar kedua kelas yang diperoleh dari uji normalitas mendapatkan uji homogenitas varians yaitu menggunakan uji F maka diperoleh hasil $f_{hitung} > f_{tabel} = 1,41 > 1$.

Setelah itu maka dapat dilakukan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji T yang diajarkan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu dengan kelas yang diajarkan tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu diperoleh 1,6997261 dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $126,17 > 1,697261$ pada kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu pada materi sistem pernapasan manusia dikelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu membuat siswa lebih aktif serta kompak dengan teman kelompok belajar dan teman sebayanya dalam belajar dan membuat siswa lebih mampu berpikir interaktif, kreatif dan semakin semangat serta dapat bertukar pikiran tentang pengetahuan yang mereka terima dalam belajar bersama teman kelompok saat belajar IPAS.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia dikelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 53.
2. Hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan lempar dadu pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 96.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu terhadap hasil belajar siswa IPAS pada kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu T.A 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Elektro, Jurnal Edukasi, Zulfa Setiawan, dan Hari Anna Lastya. 2021. "Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik ." *Jurnal Edukasi Elektro* 05(2):131–37.
- Hrp, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, dan Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Istikhana, Janatul. 2018. "Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Kependidikan* 5(2):233–46.
- Mahadewi, Anak Agung Istri Feby, dan Ni Wayan Suniasih. 2023. "Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Kooperatif Berbantuan Permainan Edukatif Lempar Dadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6(1):1–11.
- Manasikana, Arinna Oktaffi, dan Dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Pramudya, Erviyanti, Firoshia Kristin, dan Indri Anugraheni. 2019. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl." *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2):320–29.
- Purba, Peronika, Ayu Rahayu, dan Murniningsih Murniningsih. 2023. "Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta." *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1(2):136–52.
- Setiawati, Siti Ma'rifah. 2018. "HELPER" *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA* 35(1):31–46.



- Suardi. 2020. *Model Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Di Sekolah*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Subadi. 2020. "Penggunaan Model Tgt Dengan Media Barcode Scanner Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus* 3(1):70–83.
- Sudjana. 2021. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Kunusa Rewini Wiwin, Hadi Suleman Nita Nasbey, S. Julhim Tangio, dan Anzelina Dewi. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Ulfia, Tara, dan Irwandani. 2019. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(1):140–49.
- Widayanti, Eka Rizki, dan Slameto Slameto. 2016. "Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa." *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6(3):182.