



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
SDN 060493 MEDAN JOHOR**

***THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT)  
TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THE  
LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS OF SDN  
060493 MEDAN JOHOR***

Tiopan Andika Panjaitan, Dedi Holden Simbolon S.SI.,M.pd  
Dosen prodi pgsd, fkip, universitas quality Jl. Ngumban Surbakti No.18, kode pos  
20132 indonesia

[tiopanandika8@gmail.com](mailto:tiopanandika8@gmail.com). [Dediholdensimbolon@gmail.com](mailto:Dediholdensimbolon@gmail.com).

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil belajar siswa tanpa menggunakan model team games tournament pada mata pelajaran IPA alat indrea pada manusia kelas V UPT SDN 060493 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024, 2) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model team games tournaments pada mata pelajaran IPA alat indra pada manusia kelas V UPT SDN 060493 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024, 3) Pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode team games tournaments terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA alat indra pada manusia kelas V UPT SDN 060493 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari suatu yang ditimbulkan pada subyek yaitu siswa. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V, VA berjumlah 22 siswa dan VB berjumlah 22 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 44 siswa. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil Belajar Siswa tanpa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Tournaments pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indra Manusia yaitu sebesar 62. (2) Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Tournaments pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indra Manusia yaitu sebesar 72. (3) Terdapat Adanya Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indra pada Manusia siswa dengan jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai yang signifikan, pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t sehingga diperoleh data nilai posttest kelas V yaitu thitung sebesar 3,33 dan nilai ttabel sebesar 2,02, maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan model Team Games Tournament terhadap Hasil belajar siswa pada



mata pelajaran IPA Alat indra Pada Manusia kelas V UPT SDN 060493 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kooperatif tipe teams games tournament, Pelajaran IPA

#### **ABSTRACT**

*This study aims to find out: 1) Student learning outcomes without using the team games tournament model in science subjects of industrial tools in humans class V UPT SDN 060493 Medan Johor for the 2023/2024 academic year, 2) Student learning outcomes using the team games tournaments model in science subjects sensory tools in humans class V UPT SDN 060493 Medan Johor for the 2023/2024 academic year, 3) A significant influence by using the team games tournaments method on student learning outcomes in science subjects, sensory tools in humans class V UPT SDN 060493 Medan Johor for the 2023/2024 academic year. This type of research is quasi-experimental research, which is research that aims to determine whether there is an influence or effect of something caused on the subject, namely students. The population of this study was all grade V students, VA numbered 22 students and VB numbered 22 students. The sample in this study was all grade V students totaling 44 students. The results of the study are as follows: (1) Student Learning Outcomes without using the Time Games Tournaments Type Cooperative Learning Model in Human Sensory Material Science Learning which is 62. (2) Student Learning Outcomes Using the Time Games Tournaments Type Cooperative Learning Model in Human Sensory Material Science Learning is 72. (3) There is an Influence on the Use of the Team Games Tournaments type cooperative learning model on science learning Five-Sense Material in Humans students with the number of learning outcomes obtained significant values, hypothesis testing using the T test formula so that class V posttest value data was obtained, namely Tcalculate of 3.33 and Ttable value of 2.02, it can be concluded that there is a significant influence with the use of the Team Games Tournament model on student learning outcomes in the subject of Science Sensory Tools in Humans class V UPT SDN 060493 Medan Johor for the 2023/2024 academic year.*

*Keywords: Learning Outcomes, Cooperative team games tournament type, Science lessons*

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan dasar, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD), memiliki peran yang sangat vital dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual siswa adalah Ilmu Pengetahuan



Alam (IPA). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi masyarakat. Setiap masyarakat mempunyai cita-cita tersendiri. Salah satu cara agar dapat mewujudkan cita-cita adalah dengan belajar, belajar merupakan suatu kegiatan dimana para siswa memperoleh pengetahuan, baik dalam bentuk teori maupun praktek. Namun permasalahan tersebut adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar, motivasi terbagi atas dua unsur, (Zahroh,2015), menjelaskan bahwa dua unsur tersebut yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa.

Menurut pengamatan peneliti, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana siswa masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun. hal ini di dukung dengan peneliti yang melihat nilai akhir siswa yang semakin menurun.. Pengajaran guru yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Hamdayana (2016), bahwa guru menggunakan metode ceramah, kebanyakan tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan. Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Ha ini didukung oleh pendapat Faizah (Syukur,dkk, 2014), bahwa model pembelajaran TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dapat memberikan peranan dan pengalaman siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar. Menurut Vieyra (Syukur,dkk,



2014), model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament lah yang digunakan sebagai penyelesaian atas permasalahan pada pembelajaran IPA. Priansa (2014), berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu bagian dari pembelajaran yang berbentuk kerangka konseptual yang sistematis dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdayama (2016), model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dan dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Kedua pendapat diatas juga serupa dengan pendapat Wisudawati dan Susilstyowati (2014), mengenai model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual atau pola yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran di dalam kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif atau biasa disebut pembelajaran secara kelompok merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan berdiskusi, (Syukur,dkk, 2014), pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dan memberi peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok. Definisi model pembelajaran yang lain diungkapkan oleh Hamdayama (2016), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan Slavin (2016), mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang yang terdiri dari siswa yang berkemampuan heterogen guna menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang



memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yang akan bekerja untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana dapat didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis. Namun, meskipun model pembelajaran TGT telah banyak diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, belum ada penelitian yang cukup mendalam mengenai pengaruh penggunaan model ini terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam dampak penggunaan model pembelajaran TGT terhadap aktivitas belajar siswa: Bagaimana penggunaan model pembelajaran TGT memengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD? Apakah penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya meningkatkan metode pembelajaran IPA di SD. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam memutuskan model pembelajaran yang paling efektif dan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA di SD. Dengan menggali pemahaman lebih dalam mengenai model pembelajaran TGT dalam konteks pembelajaran IPA di SD, diharapkan dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan dasar yang berkelanjutan dan memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti ingin mengetahui “ Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* (TGT) Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD”.



## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari suatu yang ditimbulkan pada subyek yaitu siswa. Sampel pada penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda beda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) untuk menguji pengaruh model pembelajaran tersebut. Sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) melainkan menggunakan model pembelajaran yang lain, ini dilakukan agar dapat melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) pada aktivasi dan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, satu kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT), sedangkan kelas kontrol tidak diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT).

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

Pre Tes	Perlakuan	Post Test
O	X <sub>1</sub>	O
O	X <sub>2</sub>	O

Keterangan:

O = Pembelajaran Tes pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

O = Pemberian Post Test pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

X<sub>1</sub>= Perlakuan Pengajaran pada Kelas Eksperimen dengan menggunakan *Team GameTournamen* (TGT)

X<sub>2</sub>= Perlakuan Pengajaran pada Kelas Kontrol tanpa menggunakan *Team GameTournamen* (TGT)



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060934 Medan yang berlokasi di Jl. Pintu air IV, Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20142 Tahun Ajaran 2023/2024 dengan mengambil dua sampel secara acak yaitu Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas Kontrol. Pada kelas Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Sampel yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 22 orang. Pada kelas kontrol yaitu sebanyak 22 orang.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi alat indra pada manusia Kelas V SDN 060934 Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah pada hari kamis tanggal 25 Januari 2024, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah SDN 060934 Medan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada tanggal 26 Januari 2024 untuk memberi soal *pre test* di kelas VA dan VB yang berjumlah 44 siswa yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data, yaitu uji kesamaan dua rata-rata, uji normalitas data, dan uji homogenitas varian.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *teams games tournament* yang uji normalannya dengan uji liliefors diperoleh  $L_0 = 0,102 < L_{(0,05)(22)} = 0,190$  untuk  $\alpha = 5\%$  dari jumlah 22 siswa,  $H_0$  Diterima, sehingga data hasil belajar yang diajarkan menggunakan metode *teams games tournament*



berdistribusi normal., Selanjutnya data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji homogenitas varians dengan uji F diperoleh  $F = 1,10$  dan  $F_{(0,05)(19,22)} = 2,08$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $F_{(0,05)(19,22)}$  tidak terdapat pada nilai persentil distribusi F untuk pembilang dan penyebut maka  $F_{(0,05)(19,22)}$  dicari dengan cara interpolasi. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis  $F < F_{(0,05)(19,22)}$  *posttest* kelas eksperimen dan kontrol  $1,10 < F_{(0,05)(19,22)} = 2,08$ , maka  $H_0$  diterima sehingga dinyatakan data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen homogen atau sama. Kriteria pengujian: Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (data homogen).

Setelah dilakukan uji persyaratan analisis data dan sudah berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independen dua faktor, Berdasarkan uji independen antara dua faktor bahwa data nilai kelas kontrol dan eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 3,33$  dan nilai  $t_{tabel} = 2.02$  untuk  $\alpha = 5\%$ . Hal ini menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN 060934 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA V SDN 060934 Medan T.P 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan model *Teams Games Tournaments* pada materi alat indra pada manusia kelas V SDN 060934 Medan T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 62.
2. Hasil belajar IPA siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model model *Teams Games Tournaments* pada materi alat indra pada manusia kelas V SDN 060934 Medan T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 72.



3. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Teams Games Tournaments* pada materi alat indra pada manusia kelas V SDN 060934 Medan T.P 2023/2024 yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,33 > 2.02$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alyannida, (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*,
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (n.d.). *UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved Oktober 2023, 10, from Sistem Pendidikan Nasional: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Lenny Gusti Angriani .2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa*
- Nurhayati1, Asep Sukenda Ekok , Aswarliansyah3 (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar *Jurnal Basicedu*
- Sudjana. (2021). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Reserch And Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. medan: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>

---

