



The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes

¹Raimon Efendi, ²Melisa Anggrayni, ³Atlia

email : atlia070403@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas, Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type on science and social studies (IPAS) learning outcomes. This research uses the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type, which is one of the most suitable methods to be used as a learning aid in IPAS. The model consists of five stages: class presentation, team formation, games, tournament, and team recognition. The results of the study show that the cooperative learning media of the Teams Games Tournament type led to an average difference of 9.17 points between the pretest and posttest scores, with an average posttest score of 69.6 and a pretest score of 55.6. This difference is statistically significant, as supported by the results of the paired sample t-test. The analysis shows that the significance value (2-tailed) is .005 (< 0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. Based on the results, the TGT learning model has a significant effect on learning outcomes in the theme My Wealthy Indonesia (Indonesiaku Kaya Raya) for IPAS subject content. This research employed a quantitative experimental method with data collection techniques including observation and documentation. The findings suggest that the TGT media can be a viable alternative.

Keywords: TGT, IPAS, Cooperative Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu dan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan teknologi dan budaya masyarakat. Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan menjadi dasar utama dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang akan membentuk karakter penerus bangsa yang siap menghadapi situasi apapun. Pemerintah perlu melakukan perbaikan secara berkesinambungan terhadap semua komponen yang ada pada pendidikan. Hermanto, (2020).

Dalam pendidikan ada yang namanya kurikulum, kurikulum sendiri memiliki arti tersendiri Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah kebijakan pendidikan yang diperkenalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia, tujuan utama kebijakan ini adalah memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih, mengakses, dan mengelola proses pembelajaran mereka sendiri, namun keberhasilan implementasi kebijakan ini sangat bergantung pada efektivitas peran guru dalam memfasilitasi dan membimbing siswa dalam meraih tujuan pembelajaran Septiani, (2023).

Ilmu IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) secara terpadu. Pendekatan ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara alam, manusia, dan lingkungan sosial secara menyeluruh dan kontekstual. IPAS sebagai singkatan dalam konteks pendidikan di Indonesia di Indonesia, IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ini merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan unsur-unsur dari: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): seperti fisika, kimia, biologi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi dasar Mata pelajaran IPAS biasanya diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD) Kurikulum Merdeka untuk kelas 4, 5, dan 6. Tujuannya adalah memperkenalkan siswa pada pendekatan interdisipliner terhadap ilmu pengetahuan dan fenomena sosial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial khususnya di sekolah dasar bertujuan untuk membantu murid dalam memperoleh ide, pemahaman, dan keterampilan (*life skill*) esensial sebagai warga negara sehingga murid dapat mengaitkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam tersebut dalam kehidupan sehari-hari, model pembelajaran IPAS yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi kehidupan nyata di masyarakat.

Model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Miils berpendapat bahwa model adalah representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu Eviliyanida, (2011), Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status Riski Nugroho & Rachman, (2018).

Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. Sedangkan metode penelitian adalah studi mendalam dan penuh dengan kehati-hatian dari segala fakta. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur. nugroho, (2018) Banyak yang menyebutkan bahwa metode kuantitatif merupakan metode tradisional. Karena metode kuantitatif sudah cukup lama digunakan sehingga menjadi tradisi dalam penelitian. Ali., (2022)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda. TGT (*Teams-Games-Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong kerja sama antar siswa dalam tim, sambil meningkatkan motivasi melalui unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Andrijanto, (2023)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN 17 Sitiung penulis menemukan permasalahan bahwa (1) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS (2) peserta didik belum dapat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok hanya 2-3 peserta didik yang berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. (3) peserta didik membutuhkan model pembelajaran (TTG) *Teams Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis memilih metode kuantitatif dengan jenis *Exsperimen* alasan yang melandasi dari penelitian ini adalah berkesesuaian dengan tujuan penelitian, peneliti ini bertujuan untuk mencari pengaruh model pembelajaran *cooperative learning tipe games tournament* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN17 Sitiung. jenis data yang dipakai berupa data pengembangan digunakan praktikalitas kuantitatif dan instrument instrument dan efektifitas. Kuantitatif. Yang validitas teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

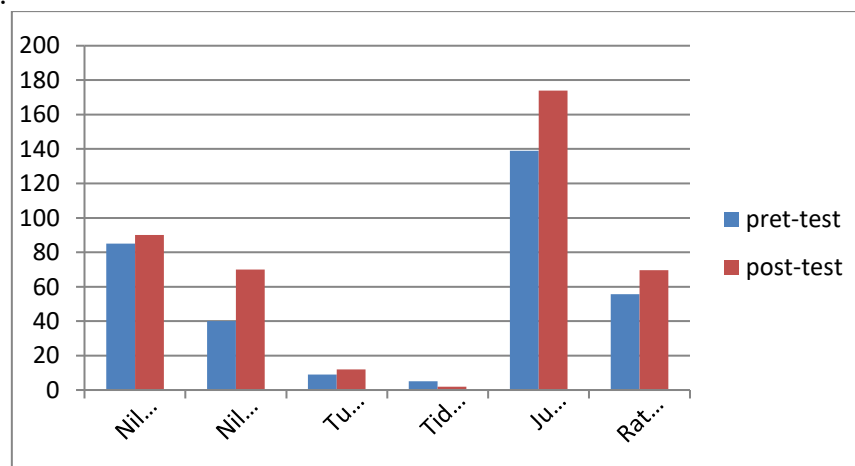
1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 17 Sitiung, dengan jumlah sampel 14 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh karena semua anggota digunakan sebagai sampel. Sampel yang diteliti diberi pretest dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, kemudian hasilnya digunakan untuk perbandingan awal sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran TGT.

Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak tuntas	Jumlah Nilai	Rata-rata
pret-test	85	40	9	5	139	55,6
post-test	90	70	12	2	174	69,6

Tabel 4.1 menunjukkan hasil pretest kelas sampel pada muatan pembelajaran IPAS tema indonesia Kaya Raya dengan jumlah peserta didik 14 orang. Perolehan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 40, dengan pencapaian rata-rata kelas berkisar pada angka 55,6.



Gambar 4. 1 Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Setelah melakukan pretest, penelitian memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan setelah tiga kali pertemuan yaitu memberikan posttest soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah dipilih melalui uji coba soal. Pada gambar 4.1 menunjukkan hasil posttest yang dilakukan kepada 14 peserta didik.

Hasil tersebut menyatakan bahwa perolehan nilai tertinggi mencapai angka 90, sedangkan nilai terendah 70, diikuti dengan rata-rata kelas yang mencapai angka 69,6.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Dengan bantuan program SPSS 2025 menggunakan tes, uji normalitas yang di gunakan yaitu menggunakan Shapiro Wilk, dengan kriterianya jika nilai signifikansi hasil lebih besar dari 0.05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi hasil lebih kecil dari 0.05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu Pretest eksperimen dan posttest eksperimen.

Tabel 4. 2 Uji Normalitas

Tests of Normality							
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	pre test eksperimen	0,196	14	0,148	0,937	14	0,386
	post test eksperimen	0,189	14	0,190	0,903	14	0,127

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel nilai pretest memperoleh signifikansi 0,386 sedangkan pada nilai posttest signifikansinya 0,127 Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas nilai pretest dan nilai posttest berdistribusi normal, karena nilai signifikansi > 0.05.

3. Penguji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data pretest eksperimen dan data posttest eksperimen hasil belajar IPAS siswa berdistribusi normal, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji-T. Uji-T test bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak model pembelajaran TGT Teams Games Tournament terhadap siswa kelas V SDN 17 Sitiung .

Tabel 4. 3 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig .	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Diffe rence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	3,481	0,073	- 2,937	26	0,007	- 11,786	4,013	- 20,034	-3,538
	Equal variances not assumed			- 2,937	19,854	0,008	- 11,786	4,013	- 20,160	-3,412

Berdasarkan tablet ersebut, dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,007 (< 0.05).dapat disimpulkan bahwaa daperbedaan yang sig. antarapre test dan post test. Ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *thams games tournament* yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Pembahasan

Pada penelitian model pembelajaran *cooperative learning tipe teams games tournament* kelas ini, peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournament* di kelas V SDN 17 sitiung. Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II peneliti harus membuat perangkat pembelajaran yang nantinya mendukung dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian. Hal tersebut dirancang agar proses pembelajaran terarah dan dapat berjalan dengan baik. Perangkat pembelajaran yang dirancang harus interaktif, menyenangkan, dan juga harus relevan dengan materi pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran siswa dituntut aktif dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Untuk itu, harus dipersiapkan dengan baik.

Permasalahan yang terjadi dalam proses belajar tema Indonesiaku Kaya Raya subtema I muatan pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 17 Sitiung yaitu belum optimaldalam penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga berdampak pada hasil belajarnya peserta didik. Sebagaimana yang terlihat pada hasil pretest hanya ada 9 orang peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKTP) yaitu75, dengan rata-rata kelas 55,6. Hasil tersebut dapat dinyatakan masih rendah dimana rata-rata kelas belum mencapai KKTP. Selain itu, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya masalah pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemerolehan hasil belajar peserta didk belum maksimal.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama lima kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran*Thams games tournament*.

Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dan positif antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaranteams games tournament. Selisih rata-rata kelas sesudah dan sebelum perlakuan mencapai 9,17 angka, dimana rata-rata hasil posttest 69,6 dan rata-rata hasil pretest 55,6. Perbedaan hasil tersebut dapat dinyatakan signifikan dan didukung dengan hasil analisis uji hipotesis.paired sample t-test. Adapun hasil analisis yang diperoleh dari uji paired sample t-test dengan taraf signifikan Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) sebesar .005 (< 0.05). dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sig. antara pre test dan post test. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel maka dapat diambil simpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar pada tema indonesiaku kaya raya subtema muatan pelajaran IPAS, Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar pada tema indonesiaku kaya raya subtema muatan pelajaran IPAS, dan mempermudah pendidikan dalam memberi materi

dan soal-soal, juga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, motivasi serta dapat menarik minat belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar model *teams games tournament* pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*. 2022, 2(2), 1–6.
- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tennis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Hermanto, B. (2020). Perekrayasaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. In *Foundasia* (Vol. 11, Issue 2). <https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933>
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola voli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Septiani, P. (2023). Implementasi kebijakan kurikulum merdeka belajar dan efektivitas peran guru. *Conference*, 20, 587–591.