

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SDK MUDER TERESA KUPANG

Maria Siltin Yulinri Nahak¹, Cornelia Amanda Naitili², Heryon Bernard Mbuik³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

Email: nahakinri@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDK Mudar Teresa Kupang, melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnamen*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen yang dilakukan dengan I kelas dibagi menjadi II kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 32 siswa instrument dalam penelitian yaitu berupa test dan dokumentasi. Uji validitas dihitung menggunakan *Microsoft Excel* 2010 dengan hasil 20 soal valid, ujian reabilitas dihitung menggunakan *Microsoft Excel* 2010 dengan nilai $r=0,89$ dengan kesimpulan kriteria sangat tinggi, uji tingkat kesukaran soal dihitung menggunakan *Microsoft Excel* 2010 dengan kesimpulan 10 nomor sedang dan nomor mudah, dan uji daya perbeda soal dengan kesimpulan 20 nomor sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar pada postes. Kelas kontrol yaitu 62,20 dan kelas eksperimen 87,50. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kontrol lebih rendah dibandingkan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar IPAS pada siswa Kelas IV SDK Mudar Teresa Kupang

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe *Teams Games Tournament* Hasil Belajar, IPAS.

Abstract: This research aims to improve student learning outcomes in science and science subjects in class IV SDK Mudar Teresa Kupang, Through the use of the *Teams Games Tournament* Type Cooperative learning model. This research using experimental group. The subjects of this research were 32 class IV student. The research instruments were in the form of tests and documentation. The validity test was calculated using *Microsoft excel* 2010 with a very high criterion conclusion of 10 medium numbers and easy number, and the test of differentiating power of questions with the conclusion of 20 numbers is very good. The results of this research show an increase in student learning outcomes which can be seen from the average learning outcomes in the post-test. The control class is 62,20 and the control class is 62,20 and the experimental class is 87,50. these result show that the control learning outcome are lower than those in the experimental class. Based on the research results, it can be concluded that the influence of the Cooperative Learning Model Type Cooperative Learning module, *Teams Games Tournament* Type Learning Outcome, IPAS.

Keywords: Cooperative Learning Model, *Teams Games Tournament* Type Learning Outcomes,

IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting menyangkut kemajuan suatu bangsa, tanpa pendidikan maka mustahil negara tersebut akan maju dan berkembang. Dapat dikatakan bahwa masa depan suatu bangsa terletak pada keberadaan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran atau kegiatan proses belajar. Dalam Hal ini pendidikan memang harus menjadi sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran ini perlu diterapkan meski penuh tantangan pada kenyataannya (Chirzin, 2015:25). Salah satu pelajaran di sekolah dasar (SD) yang penuh tantangan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Mata pelajaran IPAS memiliki karakteristik tersendiri yang pada umumnya dikenal sulit dikalangan peserta didik, utamanya sub mata pelajaran yang dianggap sulit untuk memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang ada didalamnya.

Proses pembelajaran IPAS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Depdiknas, 2015;10). Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran IPAS di SD diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan maupun pemahaman tentang konsep IPAS yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa yang berdasarkan pada prinsip-prinsip serta proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa (Nahak & Bullu, 2020: 231). Oleh karena itu, perlu suatu upaya yang maksimal dalam pembelajaran IPAS Syaitu pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran merupakan hal penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang menarik dan dirasa asing oleh siswa akan menimbulkan daya tarik pada hasil belajar siswa. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan hal penting yang harus dimaksimalkan oleh guru, karena penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal bahkan merasa terpaksa dan tidak nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang kreatif adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan secara heterogen, terdiri dari empat sampai enam orang tanpa adanya perbedaan status, ras, akademik dan jenis kelamin. Menurut Ariani, (2017:171), model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) terdiri dari beberapa tipe yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Diungkapkan oleh Huda (2015: 36), berikut beberapa tipe-tipe dari model pembelajaran kooperatif sebagai berikut: (a) Model Pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*,. (b) Model pembelajaran tipe *Make A Match* (Mencari Pasangan) (c) Model pembelajaran tipe *Snowball Throwing*, (d) Model Pembelajaran tipe *Team Game Tournament*, (e) Model pembelajaran tipe *Giving Question And Getting Answer*, (f) Model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share*, (g) Model Tipe *Jigsaw*, (h) Model Pembelajaran Tipe *Number Head Together*. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPA adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model TGT menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam menyampaikan pendapat, mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain, dan bekerja sama dengan siswa lainnya. Siswa akan lebih lama mengingat ilmu yang telah diperoleh karena ilmu tersebut diperoleh dari kerja keras siswa itu sendiri, dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jenis penelitian kuantitatif tergolong penelitian *Quasi Ekperimen* atau penelitian semu karena dalam ekperimen ini tidak semua variabel (gejala) dapat diatur secara ketat. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *pretest-posttest control group design*. Desain penelitian ini menekankan pada perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mana kelompok ekperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan khusus dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus. *Pretest-posttest control group design* memperhitungkan skor *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di awal dan akhir penelitian. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
E	o_1	X_1	O_1
K	o_2	X_2	O_2

Keterangan

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

o_1 : *Pre test* terhadap kelompok eksperimen

o_2 : *Pre test* terhadap kelompok kontrol

X_1 : Perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

X_2 : Perlakuan menggunakan model konvensional

O_1 : *Post test* terhadap kelompok eksperimen

O_2 : *Post test* terhadap kelompok kontrol

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan SDK Muder Teresa Kupang, Jl. Maulafa No 36 Kelurahan Oebufu, Kecamatan Maulfa, Kota Kupang. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena di SDK Muder Teresa Kupang belum ada yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Taems Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDK Muder Teresa Kupang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat serta prestasi yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto 2013: 193). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis bentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa yang bersifat kognitif. Soal pilihan ganda adalah soal dari beberapa kemungkinan jawaban yang

disediakan. Secara umum setiap soal pilihan ganda terdiri dari pokok soal dan jawaban yang terdiri atas kunci jawaban dan pengecoh. Pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu A, B, C dan D. Tes disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan kurikulum. Adapun skor yang digunakan pada pilihan ganda adalah bernilai satu (1) untuk jawaban yang benar dan bernilai nol (0) untuk jawaban yang salah.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai data-data hasil dan minat belajar siswa. . Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data nama siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDK Muder Teresa Kupang, letak geografis sekolah, hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Alasan peneliti menggunakan dokumentasi karena dokumentasi perlu sehingga bukti pengumpulan datanya lebih kuat.

4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk mengukur pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *taems games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa. pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *taems games tournament* (TGT) terhadap minat belajar diukur menggunakan lembar observasi yang dilengkapi dengan aspek-aspek model pembelajaran kooperatif tipe *taems games tournament* (TGT) yang menjadi pedoman pemberian skor, sedangkan minat belajar siswa diukur dengan menggunakan tes.

a. Studi Tes

Tes ini dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diterangkan. Soal ini diberikan dalam bentuk post test. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif (pilihan ganda) dan soal dibuat 20 butir soal dengan empat pilihan jawaban setiap soal.

b. Studi Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendukung data dari tes tertulis yang dilakukan, selain itu untuk menunjukkan bukti secara visual bahwa penelitian ini memang benar dilakukan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa, kurikulum sekolah, Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), pemotretan kondisi pembelajaran selama penelitian dilakukan di kelas IV SDK Muder Teresa Kupang.

c. Uji Instrumen

• Uji Validitas

Adapun validitas butir pilihan ganda menggunakan rumus korelasi point biserial sebagai berikut.

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

Keterangan

r_{xy} : Koefisien korelasi

$\sum x$: Jumlah skor item

$\sum y$: Jumlah skor total

N : Jumlah responden

Kriteria pengujian adalah Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, atau Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid.

• Reabilitas

Untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Sperman-Brown*:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Keterangan:

r_{11} : Nilai reliabilitas instrumen

r : Indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Klasifikasi koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut

$0,00 \leq r < 0,20$: sangat rendah

$0,20 < r < 0,40$: rendah

$0,40 \leq r < 0,60$: sedang/cukup

$0,60 \leq r < 0,80$: tinggi

$0,8 \leq r \leq 1,00$: sangat tinggi

- **Uji Tingkat Kesukaran Soal**

Rumus yang digunakan dalam tinngkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimum tiap soal}}$$

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar;
2. Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang;

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

5. Teknik Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menghitung statistik varians melalui perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil antara kedua kelompok sampel. Jika data berdistribusi normal maka uji homogenitas dapat dilakukan dengan *uji levene* dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

c) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, apa bila data berdistribusi normal dan homgen maka dapat dilanjutkabn dengan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDK Muder Teresa Kupang.

d) Uji T

Uji T dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan uji T pada penelitian ini

menggunakan uji *Independent Sampel Test*. Pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tabel 4.1 hasil belajar pre test dan post test control

Statistics			
		Pre Test Kontrol	Post Test Kontrol
N	Valid	16	16
	Missing	0	0
Mean		50.31	62.50
Median		50.00	62.50
Mode		50 ^a	60
Variance		71.562	43.333
Range		25	25
Minimum		35	50
Maximum		60	75
Sum		805	1000
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.00, Tahun 2024

Berdasarkan perhitungan dari tabel diatas menunjukkan jumlah siswa *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebanyak 16 siswa. missing 0 menunjukkan bahwa data yang hilang adalah nol, dengan demikian tidak ada data yang belum diproses. Pada *pre test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 50.31. Median atau titik tengah yaitu 50.00 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 50 sebanyak 4 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 35 dan maximum yaitu 60. Pada *post test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 67.41. Median

atau titik tengah yaitu 62.50 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 60 sebanyak 7 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 50 dan maximum yaitu 75. Distribusi frekuensi nilai hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Distribusi *Pre Test* kelas control

Pre Test Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	2	12.5	12.5	12.5
	40	1	6.2	6.2	18.8
	45	2	12.5	12.5	31.2
	50	4	25.0	25.0	56.2
	55	3	18.8	18.8	75.0
	60	4	25.0	25.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Data hasil belajar *pre test* di atas, untuk kelas kontrol tidak terdapat siswa yang memenuhi KKTP yaitu 70 dari 16 siswa untuk mata pelajaran IPAS

Tabel 4.3 Distribusi *Pot Test* kelas control

Post Test Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	12.5	12.5	12.5
	60	6	37.5	37.5	50.0
	65	5	31.2	31.2	81.2
	70	2	12.5	12.5	93.8
	75	1	6.2	6.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Data nilai hasil *post test* pada tabel di atas, dapat dikatakan bahwa nilai siswa kelas kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan yang memenuhi KKTP yaitu 70, sebanyak 3 siswa (18%) siswa dan sisanya sebanyak 13 siswa (82%) siswa dari 27 siswa yang tidak memenuhi KKTP.

Berdasarkan kedua tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, nilai hasil belajar siswa *pre test* tidak terdapat siswa yang memenuhi KKTP yaitu 70 dari 16 siswa, selanjutnya diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah tanya jawab dan penugasan maka nilai hasil *post test* terdapat 3 siswa dari 27 siswa yang memenuhi kriteria KKTP yaitu 70.

2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Siswa terlebih dahulu diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Penilaian dilakukan menggunakan skala 100. Sebelum diberikan perlakuan kemudian peneliti melakukan *post test* dengan memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas IV yang terdapat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.4 Hasil Belajar *Pre Test* dan *Post Test* Ekperimen

Statistics			
		Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen
N	Valid	16	16
	Missing	0	0
Mean		55.31	87.50
Median		57.50	87.50
Mode		60	85 ^a
Variance		74.896	46.667
Range		30	25
Minimum		40	75
Maximum		70	100
Sum		885	1400
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Berdasarkan perhitungan dari tabel di atas menunjukkan jumlah siswa *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen sebanyak 16 siswa. missing 0 menunjukkan bahwa data yang hilang adalah nol, dengan demikian tidak ada data yang belum diproses. Pada *pre test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 55.31. Median atau titik tengah yaitu 57.50 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 60 sebanyak 5 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 40 dan maximum yaitu 70. Pada *post test* didapatkan nilai mean atau rata-rata yaitu 87.50. Median atau titik tengah yaitu 87.50 dan mode atau nilai yang paling sering muncul yaitu 85 sebanyak 8 siswa, sementara untuk nilai minimum yaitu 70 dan maximum yaitu 100.

Distribusi frekuensi nilai hasil *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Distribusi *Pre Test* kelas Ekperimen

Pre Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	6.2	6.2	6.2
	45	3	18.8	18.8	25.0
	50	2	12.5	12.5	37.5
	55	2	12.5	12.5	50.0
	60	5	31.2	31.2	81.2
	65	2	12.5	12.5	93.8
	70	1	6.2	6.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Data hasil belajar *pre test* di atas, untuk kelas ekperimen terdapat 1 siswa atau (5%) siswa yang telah memenuhi KKTP dan sisanya 15 siswa atau (95%) siswa yang tidak memenuhi KKTP untuk mata pelajaran IPAS.

Tabel 4.6 Distribusi *Post Test* kelas Ekperimen

Post Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	1	6.2	6.2	6.2
	80	3	18.8	18.8	25.0
	85	4	25.0	25.0	50.0
	90	4	25.0	25.0	75.0
	95	3	18.8	18.8	93.8
	100	1	6.2	6.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Nilai hasil *post test* dapat dikatakan bahwa nilai siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas IV yang memenuhi KKTP minimal 70 sebanyak 16 peserta didik. Berdasarkan kedua tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan nilai hasil belajar siswa *pre test* terdapat 1 siswa memenuhi KKTP yaitu 70 dari 16 peserta didik selanjutnya diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *gr Teams Games Tournament* (TGT) maka nilai hasil *post test* seluruh peserta didik memenuhi kriteria KKTP yaitu 70.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di UPTD SDK Muder Teres Kupang menggunakan kelas IV sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar dari kedua kelas berbeda karena adanya perbedaan kelakuan. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Nilai rata-rata *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu 50.31 dan 60.50. *Post test* dilakukan setelah kedua kelas diberi perlakuan. Nilai rata-rata *post test* pada kontrol dan kelas eksperimen, yaitu 55.31 dan 87.50. Berdasarkan nilai *pre stest* dan *post test* dapat disimpulkan bahwa, kelas eksperimen

mengalami kenaikan nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji normalitas dengan SPSS 16 diperoleh data bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang diuji *shapiro-wilk* ($\text{sig} : 0,105 > 0,005$) menunjukkan taraf signifikan yang lebih besar dari 0,005. Pada hasil belajar kelas kontrol yang diuji dengan *shapiro-wilk* ($\text{sig} : 0,050 > 0,005$) juga menunjukkan angka dengan taraf signifikan yang lebih besar. Dengan demikian data hasil belajar baik itu kelas eksperimen atau kelas kontrol semuanya berdistribusi normal karena mempunyai nilai $\text{sig} > 0,005$.

Selain itu penelitian ini menggunakan uji hipotesis uji t dengan SPSS 16 dengan ketentuan Sig (*2 tailed*), maka H_0 ditolak, hal ini menunjukkan saat sebelum diberi perlakuan kedua kelas menunjukkan kemampuan awal yang sama dan $\text{Sig} (2 \text{ tailed}) < \text{taraf signifikan} (\alpha)$, maka H_a diterima, artinya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pada uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16 dengan menggunakan *independent samples test*, diperoleh nilai $\text{sig} (2\text{-tailed})$ yang lebih kecil dari nilai α sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan pada hasil belajar. Hasil uji yang kedua yaitu analisis *statistic* dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan menggunakan *independent samples test*, diperoleh hasil belajar peserta didik yaitu 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yaitu ada Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas iv SDK Muder Teresa. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Perbedaan tersebut disebabkan karena adanya perlakuan yang berbeda sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Aunurrahman (2016:140) keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari kemampuan guru menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar

secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jika guru mampu mengelolah pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran secara maksimal maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah banyak digunakan oleh para peneliti sebelumnya dan memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

➤ Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas kontrol pada materi sistem pencernaan pada manusia mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDK Muder Teresa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Group Resume* adalah 87,50 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional 62,50.

Hasil ini diperkuat lagi dengan pengolahan data menggunakan uji hipotesis dan uji t-test yang dilakukan pada nilai *post test* kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0* yang menghasilkan *Independent Samples Tests* diperoleh nilai sig. (2-tailed) uji *t-test for Equality of Means* sebesar 0.000 maka nilai signifikansi $< 0,05$ artinya H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDK Muder Teresa Kupang.

➤ Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka penulis dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- Bagi siswa, dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik selalu bersikap aktif. Peserta didik hendaknya selalu meningkatkan hasil belajar semaksimal mungkin.
- Bagi guru dalam proses belajar mengajar Pendidikan hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antara lain dengan menerapkan metode pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi pokok yang lain.

Bagi peneliti perlu mengkaji lebih mendalam tidak hanya hasil belajar, namun disarankan dapat meneliti variabel seperti motivasi, berprestasi dan aktivitas peserta didik dari masing-masing model pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, T. (2017). Pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI): dampak terhadap hasil belajar fisika siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 169-177.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Bandung*: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2014), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, “Metodologi Pembelajaran IPA”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm.22.
- BSNP. 2016. Permendiknas RI No. 22 Tahun (2006) tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Chirzin, M. (2015). *Karena Pendidikan Itu Sangat Penting*. Makassar: Wadu Tuti Community
- Depdiknas. (2010). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas
- Fathurahman, M. (2016). *model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Febrian Sepu. (2012) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester II di Sekolah Dasar Randuacir 01 Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi,

diterbitkan. Salatiga.

- Frianto., Soetjipto, B. E., & Amirudin, A. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan N Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes, *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 21(5): 74-81
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Heri Sulistyanto & Edy Wiyono (2015). Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk SD dan MI Kelas IV/H Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Hal 8
- Hifni, M., & Turnip, B. (2015). Efek model pembelajaran inquiry training menggunakan media macromedia flash terhadap keterampilan proses sains dan kemampuan berpikir logis. *Jurnal Pendidikan Fisika Unimed*, 4(1), 9-16.
- Huda (2016) *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibnu. B. A. T. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual, Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum. Jakarta. Prenanedia Group.
- Indrayani, S., Degeng, I. N. S., & Sumarmi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1321-1329.
- Isjoni (2016) Penerapan Pendekatan Kooperatif STAD dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Yogyakarta: P4TK Matematika*.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
- Muawanah, Skripsi, Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II, Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2015
- Muawanah. (2015). Skripsi, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II, Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran*

- 2012/2013. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Nahak, R. L., & Bulu, V. R. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantu lembar kerja siswa berbasis saintifik terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 230-237.
- Nasrah dkk (2021) *Pembelajaran IPA Untuk PGSD/PGMI..* Yogyakarta: Nuta Media.
- Ngalimun., Fauzani, M., & Salibi, A. (2016). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nitte, Y. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Siswa Kelas III SDI Bakunase 1 Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(1), 13-28.
- Nugroho, Wachit. (2012). Skripsi, *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bola Volly Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Tahun Ajaran 2012/2013*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Pratiwi, A. E., & Prihatni, Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Kependidikan*, 4(2).
- Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Grafindo persada.
- Rusman. (2019). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rustaman Nuryani dkk (2015) Materi dan Pembelajaran IPA SD. 12th edn. Banten Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 35–45.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta.

Kencana.

- Shoimin (2014) Hartanti, C. D. (2010). Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Tournament Pada Mata Pelajaran Akuntansi Sma Studi Kasus: Siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman. *Skripsi: Universitas Sanata Dharma*.
- Solihatin, E. dan Raharjo (2015) *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, N. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Trianto, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press
- Van Wyk, M. M. (2011). The effects of Teams-Games-Tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics education students. *Journal Social Science*, 26(3), 183–193
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliana. 2012. Skripsi. “Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot”. Universitas Tanjung Pura Pontianak.