

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI UPT SD NEGERI 066650 MEDAN KOTA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Maria Lastrisymbolon¹, Eka Margareta Sinaga², Paska Sriulina Tarigan³, Regina Sipayung³, Darinda Sofia Tanjung³

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas

Email : marislastrisymbolon2003@gmail.com¹ , eka_margaret@yahoo.com²,
paskasritarigan@ust.ac.id³ , frederika_sip@yahoo.co.id⁴ , darinda_tanjung@ust.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen dan sampel penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu sebanyak 28 siswa. Dengan nilai rata-rata *pretes* siswa 55,71 (belum mencapai KKTP) dan nilai rata-rata *posttest* siswa 81,85 (telah mencapai KKTP), hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sejak diterapkan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan uji koefisien korelasi, terdapat hubungan yang tinggi antara model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan sebesar $0,776 \geq 0,374$. Selain itu, uji hipotesis uji-t menghasilkan hasil $6,274 \geq 1,701$ dan nilai \geq , maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata Kunci: *Kooperatif Teams Games Tournament*, IPAS, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning outcomes of grade V IPAS students at UPT SD Negeri 066650 Medan Kota Learning Year 2024/2025. The method used was a quantitative method of experimental type and the research sample was selected by purposive sampling technique, namely 28 students. With an average student pretest score of 55.71 (has not reached KKTP) and an average student posttest score of 81.85 (has reached KKTP), the results showed that student learning outcomes have increased since the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model was applied. Based on the correlation coefficient test, there is a high relationship between the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model and student learning outcomes, indicated by $r_{count} \geq r_{table}$ of $0.776 \geq 0.374$. In addition, the t-test hypothesis test produced a result of $6.274 \geq 1.701$ and the value of $t_{count} \geq t_{table}$, so H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be said that the Teams Games Tournament Cooperative learning model (X) has a significant influence on student learning outcomes (Y).

Keywords: *Co-operative Teams Games Tournament, IPAS, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu warisan yang harus diterapkan oleh generasi muda dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Tolak ukur kemajuan suatu negara adalah pendidikan, yang dapat dilihat dari tingkat kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan dinilai menjadi bagian yang sangat penting untuk diperhatikan oleh pemerintah.

Pendidikan yakni suatu usaha sengaja dan terencana untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya, yang meliputi peningkatan aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1.

Pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, pendidikan perlu berkembang dan berubah seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu keuntungan dari kemajuan teknologi dalam

dunia pendidikan adalah perubahan penyajian materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dulunya didominasi guru yang menulis materi di papan tulis, kini beralih kepada pemanfaatan inovasi teknologi seperti video pembelajaran untuk menampilkan materi. Selain dari aspek penyajian materi pembelajaran, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif. Seorang guru harus selalu meningkatkan kemampuannya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan profesi.

Penelitian ini berlandaskan pada penelitian Sitepu dkk (2022) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian ini cukup baik, dengan nilai rata-rata pretes sebesar 52,83. Setelah itu meningkat menjadi 73,50, yaitu nilai rata-rata postes. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa subtema 2 yaitu pentingnya makan makanan sehat bagi tubuh siswa kelas V SD. Hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretes dan postes.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Belajar

Teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (Haryanto, 2023 : 7) menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan lingkungan budaya. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar harus memahami diri kita sendiri, kita mengembangkan pemahaman diri sendiri sepanjang hidup dengan terus menerus dan melalui usaha diri sendiri dan wawasan yang dimiliki. Seseorang memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi sosial dalam kehidupan sehari – hari.

Ananda dan Rohman (2023 : 4) Secara teoritis, belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang atau tidak memiliki sikap dan nilai positif menjadi sikap dan nilai unggul, dan dari kurang memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan. Perubahan perilaku tersebut merupakan hasil dari proses belajar yang diusahakan dan perubahan perilaku tersebut bersifat relatif permanen dan bertahan lama pada diri individu.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Salah satu hal yang harus dipersiapkan guru agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik adalah merancang model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur yang digunakan oleh guru dalam mengatur proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut Hendracita (2021 : 2) Sebuah model pembelajaran dapat memberikan tentang proses pembelajaran, lingkungan belajar, serta pemanfaatan perangkat pembelajaran lainnya, model pembelajaran disusun secara sistematis, sehingga dapat menggambarkan kegiatan pembelajaran secara terstruktur. Model pembelajaran muncul ketika berbagai unsur seperti pendekatan, strategi, teknik, dan taktik berhasil disatukan menjadi satu kesatuan yang sempurna.

Tabrani dkk (2024 : 14716) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik dapat dievaluasi berdasarkan pelaksanaan semua unsur dalam model pembelajaran yang diterapkan.

3. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament*

(TGT)

Menurut Slavin (2016 : 166) langkah – langkah model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu sebagai berikut :

1. Selama presentasi kelas, instruktur memberikan instruksi langsung, yang mencakup pendistribusian sumber daya pendidikan.
2. Tim, atau pembelajaran dalam kelompok, terdiri dari empat hingga lima siswa, yang masing-masing memiliki seperangkat keterampilan akademis, jenis kelamin, ras, dan etnis yang unik.
3. Permainan dengan pertanyaan terkait yang dimaksudkan untuk menilai pemahaman siswa tentang apa yang telah mereka pelajari dari presentasi di kelas dan penerapan kerja sama tim.
4. Turnamen: Siswa ditugaskan ke meja turnamen oleh guru. Siswa kemudian akan mengerjakan kuis setelah tiga siswa pertama menerima skor tinggi, diikuti oleh tiga siswa berikutnya di meja 2, dan seterusnya. Siswa kemudian akan berpindah meja berdasarkan seberapa baik mereka melakukannya di acara sebelumnya. Pemenang setiap meja maju ke meja yang lebih tinggi berikutnya, seperti meja 5 dari meja 6. Skor terendah dikeluarkan, sedangkan skor tertinggi kedua tetap di meja yang sama.
5. Penghargaan Kelompok (pengakuan tim): menentukan skor kemajuan tim dan individu, kemudian memberikan sertifikat atau hadiah lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Sianipar (2025 : 175) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima yakni sebagai berikut : Kelebihan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

1. Meningkatkan Kerjasama Tim, TGT memotivasi siswa untuk bekerja dalam kelompok dan saling membantu, sehingga memperkuat kerjasama antar tim dalam diskusi.
2. Meningkatkan Partisipasi Aktif, model TGT mendorong semua siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi, karena setiap anggota tim bertanggung jawab untuk menyampaikan pemahaman mereka terhadap materi tertentu.
3. Peningkatan Kompetensi Sosial, dengan bekerja dalam tim, siswa belajar keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi efektif, negosiasi dan pemecahan masalah dalam konteks diskusi.
4. Meningkatkan Motivasi Belajar, adanya elemen kompetitif yang terdapat dalam TGT yaitu *tournament* dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
5. Membantu Memahami Materi Secara Mendalam, dalam diskusi kelompok, siswa dapat saling berbagi informasi dan pendapat, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada peserta didik kelas V. tempat penelitian ini berada di Jl. Santun Ujung, Sudirejo I, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi.

Menurut Sugiyono (2023 : 126) menyatakan bahwa populasi adalah kategori generalisasi yang terdiri dari item atau orang dengan jumlah dan atribut tertentu yang dipilih oleh

peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan. Siswa kelas V di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota merupakan populasi penelitian.

Adapun karakteristik yang dimiliki oleh populasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. kelas VA terdiri dari membantu teman yang kesusahan, mengajari teman, mendiadakan teman, suka bekerja sama dengan kelompok , diam dikelas, rajin, baik budi, senang belajar kelompok, membuat keributan, membantu teman satu kelompok, pendiam, suka menangis, berbicara saat belajar, bolos sekolah dan menjahili teman.
2. Kelas VB terdiri dari pendiam dan tekun, ramah, sedikit pemalas, ceroboh, humoris, mudah tersenyum, suka keributan, rajin, mudah emosi, peduli, bertanggung jawab dan suka menangis.

b. Sampel

Menurut sugiyono (2023:127) Sampel adalah bagian dari ukuran dan atribut populasi. Karena keterbatasan sumber daya (uang, tenaga kerja, dan waktu), seorang peneliti tidak dapat meneliti setiap anggota komunitas yang besar atau beragam. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel non-probabilitas dengan pengambilan sampel yang bertujuan sebagai metode pengumpulan sampelnya. Setiap elemen (anggota) populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel saat menggunakan pengambilan sampel non-probabilitas. Sedangkan purposive sampling merupakan suatu metode penentuan sampel yang mempunyai tujuan, perhatian, atau atribut tertentu. Berdasarkan pertimbangan dan tujuan dalam penelitian ini maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB UPT SD Negeri 066650 Medan kota sebanyak 28 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Sekolah

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan subjek peserta didik kelas V dengan pendekatan pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 066650 Jl.Santun Ujung, Sudirejo I, Kecamatan Medan Kota, Sumatera Utara dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah tersebut. populasi penelitian berjumlah 57 siswa .

Bentuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan angket. Tes yang digunakan sebanyak 25 item yang sudah valid dan angket sebanyak 26 item angket yang sudah valid. Sebelum pengumpulan data pada sampel terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba soal di sekolah lain yaitu UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya untuk diuji kevalidan soal dan angket. Dari 30 butir soal terdapat 25 soal yang dinyatakan valid, dan 50 angket terdapat 26 pernyataan yang dinyatakan valid. Setelah mendapatkan hasil yang valid maka selanjutnya soal tersebut akan disebarakan ke responden yang sebenarnya atau kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa.

2 Deskripsi Data Nilai

Sebelum memberikan perlakuan, peneliti menggunakan uji coba awal atau tindakan awal dengan 28 siswa kelas lima, khususnya menggunakan model pembelajaran *Kooperative Teams Games Tournament* (TGT) untuk menilai keterampilan siswa. Temuan uji coba awal menunjukkan tujuan pembelajaran siswa pada topik C, Wah Ternyata Daerahku Luar Biasa dengan materi pokok Produk Unggulan Daerahku mendapatkan nilai yang masih rendah. Tujuan Pembelajaran (KKTP) di angka 55,71 menunjukkan bahwa siswa masih berada dalam kategori "Perlu Bimbingan". Dari data tersebut, diketahui bahwa ada 22 siswa yang termasuk dalam kategori "Perlu Bimbingan" dengan nilai antara 0-68, sedangkan 1 siswa berada dalam kategori "Cukup" dengan nilai antara 69-79, dan 2 siswa. tergolong dalam kategori "Baik" dengan nilai antara 80-89 serta 3 siswa tergolong dalam kategori "Sangat Baik" dengan nilai antara 90-100.

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP dan masih perlu bimbingan agar dapat memperoleh nilai yang lebih baik di masa mendatang. Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data *pretest* maka hasil rata-rata (mean) adalah 55,71 sedangkan untuk standar deviasi adalah 21,35 dan untuk hasil standar error adalah 4,108. Selanjutnya untuk lebih jelas mengenai hasil nilai *pretest* kelas V. Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui nilai pre-test siswa pada 3 siswa memperoleh skor 20-24 sebesar 11%, 1 siswa dengan skor 25-29 sebesar 4% , 4 siswa memperoleh skor 36-40 sebesar 14%, 4 siswa memperoleh skor 44-48 sebesar 14%, 3 siswa memperoleh skor 52-56 sebesar 11%, 4 siswa memperoleh skor 57-60 sebesar 14 % , 3 siswa memperoleh skor 66-70 sebesar 11%, 1 siswa memperoleh skor 71-75 sebesar 4%, 2 siswa memperoleh skor sebesar 86-90 sebesar 7% dan 3 siswa memperoleh skor 91-95 sebesar 11% .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS “Bab 7 Topik C Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa, materi pokok Produk Unggulan Daerahku” di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2024/2025, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu Proses pelaksanaan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota dengan topik pembelajaran Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa materi pokok Produk Unggulan Daerahku. Terlebih dahulu peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah “Desaku”, melakukan ice breaking “Produk Dari Medan” dan menyampaikan materi pembelajaran melalui metode ceramah dan tanya jawab. Kemudian peneliti membentuk siswa dalam enam kelompok beranggota 4 - 5 siswa dengan kemampuan siswa yang heterogen dan memberikan nama kelompok yaitu ulos, rendang, naniura, danau toba, bika ambon dan gamelan. Selanjutnya setiap kelompok menjawab bahan diskusi yang terdapat pada lembar kerja peserta didik kemudian membacakan hasil diskusi didepan ruangan kelas. Setelah itu pelaksanaan permainan, setiap anggota kelompok bergiliran untuk mengocok kartu nomor dan mengambil kartu nomor paling atas kemudian mengambil kartu soal sesuai dengan kartu nomor yang telah diambil dan menjawab soal, jika siswa menjawab dengan benar kartu nomor dan kartu soal disimpan dan jika salah disisihkan.

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. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>.
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Andryannisa, M. A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 716–730.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku*

-
- Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Arikunto, Suharsimi. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asiyah, S. N. (2022). Upaya Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Tentang Membandingkan Dua Bilangan Pada Siswa Kelas 1 Mi Miftahul Ulum Al Islamy Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 8(1), 1–8.
<https://jurnal.alhamidiyah.ac.id/index.php/JPL/issue/view/19>.
- Ayu, D. S., Mahendra, D. A., & Wulandari, Y. (2024). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3), 560–568.
<https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>.