

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 60 PONRANG KECAMATAN PONRANG KABUPATEN LUWU

Titin Nurfadilah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
titinnurfdh86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu; (2) Mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu; (3) Mengetahui ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS. Jumlah populasi adalah 60 dan sampel dalam penelitian ini yaitu 30 siswa yang di pilih dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Data dikumpulkan dari pemberian *pretest*, *treatment*, dan *posttest* kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji *normalitas*, uji *homogenitas* dan uji *hipotesis* dengan menggunakan sistem *Statistical Pachage For Sosial Science* (SPSS) versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen berlangsung secara efektif, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar ips siswa kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Team GamesTournament dan Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang lebih sosialis ditengah masyarakat. Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Konsep pengajaran mata pelajaran IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia. Susanto (2014: 138) mengemukakan bahwa “Konsep pemikiran IPS didasarkan pada realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga

dengan memberikan pendidikan IPS di harapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara”.

Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan sebuah solusi serta peran semua pihak, utamanya dalam hal ini guru. Menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Guru sebagai salah satu komponen penentu keberhasilan sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar sebab gurulah yang mendesain system pembelajaran mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran serta mengantisipasi dan mengatasi segala kendala yang mungkin akan terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kondisi tersebut maka hendaknya guru dapat mendesain proses pembelajaran agar lebih menarik. Salah satunya yang perlu mendapat perhatian yakni dengan penggunaan model pembelajaran

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan siswa saling bekerja sama adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa yang dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat orang siswa masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing.

Penggunaan model ini cukup efektif digunakan sebab memiliki beberapa keunggulan yakni rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, motivasi belajar siswa bertambah serta kerja sama antar siswa akan

membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sejalan dengan hal tersebut, Fairuzzabadi Arif Billah pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV” menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Kemudian berdasarkan hasil penelitian Sri Rochanah pada tahun 2018 yang dimuat dalam jurnalnya dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas III SDN KALIBATIK 03” menyatakan bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar ips siswa kelas III SDN KALIBATIK 01. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2020 di SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS masih rendah, terlihat dari beberapa siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Berdasarkan data hasil belajar siswa diperoleh hanya 26 siswa yang memperoleh nilai KKM atau sekitar 43,3% sedangkan siswa yang tidak memperoleh nilai KKM sebanyak 34 siswa atau sekitar 56,7%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat sebuah judul permasalahan yakni Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Penerapan model pembelajaran sangat menentukan proses dan

hasil kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara optimal.

Model pembelajaran dapat didefinisikan oleh setiap ahli secara berbeda sesuai dengan sudut pandangnya. Kemp (Sumantri, 2015 : 40) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Dick & Carey (Sumantri, 2015 : 40) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Rusman (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk perencanaan yang digunakan untuk membentuk kurikulum dan merancang bahan pembelajaran yang lebih tepat bagi peserta didik dengan memperhatikan keadaan atau kondisi siswa yakni meliputi tingkat pengetahuan awal siswa, gaya belajar siswa dan minat siswa.

Model Pembelajaran *TeamGames Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melainkan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Masi, 2020). Sehingga dapat meningkatkan

hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Menurut Sumantri (2015 : 56) menyatakan bahwa model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh aktivitas siswa yang dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat siswa yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing.

Menurut Slavin (2008 : 166-167) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu:

1) Penyajian kelas (classroom presentation)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang secara heterogen yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*games*)

Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan gamenya hanya

berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa games yang dipertandingkan. Tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda. Kemudian siswa mengikuti turnamen dengan arahan guru berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan.

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Demikian setelah penentuan pemenang tim maka yang selanjutnya ialah penyerahan hadiah/reward kepada tim pemenang, hal ini untuk meningkatkan minat dan motivasi bagi kelompok lain yang belum menjadi pemenang agar terus bersemangat. Begitu pula bagi kelompok yang menang agar terus mempertahankan keunggulan sebagai pemenang pertandingan, supaya di pertandingan selanjutnya masih menjadi pemenang.

5) Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (rewards) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar

penghargaan ditulis dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang mendapatkan poin yang paling besar. Hal ini diharapkan menjadi acuan agar di pertandingan berikutnya tim lain lebih termotivasi untuk menjadi pemenang. Setelah pertandingan usai guru menuliskan lembar rerata poin yang telah diperoleh masing-masing kelompok pada papan tulis agar semua anggota kelompok bisa melihat hasilnya dengan jelas.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Bloom (Thobroni, 2016) Aspek Kognitif terdiri atas enam tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling rendah sampai paling tinggi.

Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, minat, nilai dan apresiasi. Aspek afektif yang dapat dinilai di sekolah adalah sikap, minat, nilai dan konsep diri. Menurut Susanto (2016) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sebagai akibat dari belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman bagi peserta didik, khususnya di sekolah dasar dan menengah. IPS merupakan cakupan

berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik.

Menurut Nasution (Yaba, 2014 : 4) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dengan lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, budaya, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial. Sejalan dengan pendapat Jarolim (Yaba dan Nonci, 2014) juga mengemukakan bahwa “IPS merupakan studi yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan studi yang mempelajari tentang manusia dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun sosial dan merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu sebagai variabel terikat dengan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) menjadi *independent variable* (X) yang berarti ingin melihat apakah model ini mempengaruhi atau yang menjadi sebab hasil belajar meningkat. Model pembelajaran Team

Games Tournament adalah model pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok belajar bersifat heterogen yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari peran aktif siswa pada turnamen.

2. Variabel terikat (*dependent variable*) pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 60 Ponrang. Hasil belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diukur sebelum dan setelah subjek diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu pada tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 60 orang. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Prosedur penelitiannya sebagai berikut: Kegiatan *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V. *Pretest* ini dilakukan sebelum pemberian treatment (tindakan) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian *Treatment* pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pemberian treatment pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada tahap *Posttest*, peserta didik akan diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan Tindakan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif, analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Deskriptif kualitatif digunakan untuk melihat kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran melalui observasi.

Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor hasil belajar IPS baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dan yang analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan uji beda (uji-t). sebelum dilakukan uji pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dimana semua data diolah pada sistem SPSS versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) boleh dikatakan efektif. Hal ini dibuktikan dari penggunaan model pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPS pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Kelas V dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor perolehan	12	13
Persentase	80%	86,7%
Kualifikasi	Efektif	Sangat efektif

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 80% berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 86,7% berada pada kategori sangat efektif.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team*

games tournament berlangsung secara efektif dikarenakan presentase kategori baik untuk setiap pertemuan meningkat. Sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Nilai statistik deskriptif hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	15	15	15	15
Rata-rata(Mean)	55,00	83,0	51,6	68,33
Nilai Tertinggi	70	95	70	75
Nilai Terendah	35	70	40	60
Median	55	85	50	70
Modus	55;75	85	40,45,50,60	65
Rentang(Range)	35	25	30	15
Standar Deviasi	11,01946	7,27029	9,57427	5,23268

Berdasarkan tabel 2 diatas, hasil *pretest* dan *posttest* eksperimen dan kontrol siswa memperlihatkan bahwa nilai rata-rata yang berbeda dimana nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dan kontrol yaitu 55,00 dan 51,6 sedangkan *posttest* sebesar 83,0 dan 68,33.

Nilai tertinggi kelas eksperimen pada *pretest* yaitu 70, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 95. Selisih nilai tertinggi *pretest* dan *posttest* adalah 25. Dilihat dari selisih tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan dilihat dari hasil *posttest* siswa. Nilai terendah pada *pretest* yaitu 35, sedangkan untuk *posttest* yaitu 70. Selisih nilai terendah *pretest* dan *posttest* yaitu 15. Dilihat dari selisih nilai terendah *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa.

Pada kelas kontrol nilai tertinggi pada *pretest* yaitu 70, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 75. Selisih nilai tertinggi *pretest* dan *posttest* adalah 5. Dilihat dari selisih tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan dilihat dari hasil *posttest* siswa. Nilai terendah pada *pretest* yaitu 40, sedangkan untuk *posttest* yaitu 60. Selisih nilai terendah *pretest* dan *posttest* yaitu 20. Dilihat dari selisih nilai terendah *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa.

Nilai median kelas eksperimen pada *pretest* yaitu 55, sedangkan nilai median pada *posttest* yaitu 85. Dilihat dari selisih median *pretest* dan *posttest*, nilai median *posttest* lebih baik daripada nilai median *pretest*. Sedangkan nilai median kelas kontrol pada *pretest* yaitu 50, sedangkan nilai median pada *posttest* yaitu 70. Dilihat dari selisih median *pretest* dan *posttest*, nilai median *posttest* lebih baik daripada nilai median *pretest*.

Nilai simpangan baku (*standard deviasi*) *pretest* kelas eksperimen yaitu 11,01, sedangkan untuk *posttest* yaitu 7,27. Nilai simpangan baku (*standard deviasi*) *pretest* kelas kontrol yaitu 9,57, sedangkan untuk *posttest* yaitu 5,21. Nilai simpangan baku *pretest* menunjukkan bahwa ukuran variasi lebih tinggi daripada simpangan baku *posttest*. Simpangan baku yang nilai ukuran variasi menjauhi nol berarti makin seragam data yang dimiliki.

Hasil Analisis Statistik Inferensial, Berdasarkan persyaratan analisis maka sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan sistem SPSS versi 16.0, dengan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas V SDN 359 Sogi

Data	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05$ = normal
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,200	$0,200 > 0,05$ = normal
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,079	$0,079 > 0,05$ = normal
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,091	$0,091 > 0,05$ = normal

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa data dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi

normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai $sig > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas sampel berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test* didapatkan hasil, yaitu:

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-Test pre-test dan post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	,683	27	,501	$0,501 > 0,05 =$ tidak signifikan
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	6,05 3	27	0,000	$0,000 < 0,05 =$ signifikan

Berdasarkan tabel data *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, terlihat nilai sig $> 0,05$. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Jika nilai T_{hitung} sebesar 683 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan $\alpha=5\%$ dan df sebesar 38, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,051. Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ($683 < 2,051$). Jika $T_{hitung} < t$ tabel dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Sedangkan pada tabel data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tabel di atas, terlihat nilai sig $< 0,05$. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dan kelas kontrol

tanpa menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

Jika nilai T_{hitung} sebesar 6,053 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 27, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,051. Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($6,053 > 2,051$). Jika $T_{hitung} > t$ tabel dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis (H_0) ditolak yaitu “tidak ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu”, dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu”, dinyatakan diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Proses pembelajaran yang berlangsung selama 4 kali pertemuan diobservasi menggunakan lembar keterlaksanaan proses pembelajaran dengan

menggunakan model *team games tournament* pada kelompok eksperimen berlangsung secara efektif. Keefektifan tersebut dibuktikan adanya peningkatan proses pembelajaran setiap pertemuan.

2. Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dibandingkan

hasil belajar siswa pada kelompok kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *post-test* pada kelompok eksperimen berada pada kategori baik sedangkan pada kategori kelompok kontrol berada pada kategori cukup.

3. Terdapat pengaruh penggunaan model *team games tournament*. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan menggunakan model *team games tournament* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan model *team games tournament*.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran dari hasil penelitian untuk pihak-pihak lain, antara lain:

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai saran atau pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sesuai dengan kondisi pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu para pendidik dan siswa.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadikan model *team games tournament* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta perasaan senang terkait dengan model *team games tournament* pada pelajaran IPS.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian, serta dapat mendesain dan mengembangkan model-model pembelajaran khususnya *team games tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyah, D. 2018. “Pengaruh Metode Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang.” Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Irviana, I. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD.” *Journal of EST*, 2(1): 56-70.
- Komara, Endang. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, Indah, Shoffa Shoffan, dan Wahyuni Suryaningtyas. 2019. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Kooperatif Tipe Tgt-Hots (Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill) Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma Muhammadiyah 4 Surabaya.” Dalam *PROCEEDING*,.
- Mappasoro. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Masi, Pnatmo Welhelmina, dan Magdalena Rambu Pisu Wasak. 2020. “Improving Learning Outcomes of Student’s
- Mulyani, R. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III (II): 38-45.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek* (Terjemahan). Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- . 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Predanamedia Group.
- Thobroni M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Yaba. 2014. *Konsep Dasar IPS*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Yaba, Nonci. 2014. *Pendidikan IPS 1 SD*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.