

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar

The Effect Of The Application Of The Game Tournament (TGT) Learning Model On The IPAS Learning Outcomes Of Students In Class IV A UPT SPF SDN Mamajang II Makassar City

Dra. Nurfaizah AP, M.Hum.^{1*}, Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.², Nurul Izza Ma'rifany³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Dra. Nurfaizah AP, M.Hum : unurfaizah@unm.ac.id

*Dr. Hardianto Rahman, M.Pd : hrahman@unm.ac.id

*Nurul Izza Ma'rifany : nurlizzamrfany@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen yang bertujuan untuk 1) mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 2) mengetahui gambaran hasil belajar IPAS, 3) mengetahui Pengaruh Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SPF SDN Mamajang II. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental dengan desain penelitian Design dengan bentuk *Nonequivalent kontrol group design*. Variabel penelitian ini adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar IPAS. Adapun populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVa dan IVb SPF SDN Mamajang II. Sampel yang terpilih berdasarkan teknik sampel Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, homogenitas dan hipotesis menggunakan independent sampel T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar IPAS di kelas eksperimen berlangsung dengan kategori sangat baik. 2) Hasil belajar IPAS dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV semakin meningkat hal ini dibuktikan dari nilai hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas control. 3) Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, IPAS

This research is a quantitative research type experiment that aims to 1) know the description of the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, 2) know the description of IPAS learning outcomes, 3) know the effect of the application of the Teams Games Tournament (TGT) model on student learning outcomes in IPAS subjects in Class IV SPF SDN Mamajang II. The approach in this research is quantitative with the type of research Quasi Experimental with research design Design with the form of Nonequivalent control group design. The variables of this study were Teams Games Tournament (TGT) and IPAS learning outcomes. The population of this research is all students of class IVa and IVb SPF SDN Mamajang II. The sample was selected based on the Simple Random Sampling technique. Data collection techniques are tests, observation, and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis consisting of normality, homogeneity and hypothesis tests using independent sample T-test. The results showed that: 1) learning by using the Teams Games Tournament (TGT) model obtained IPAS learning outcomes in the experimental class took place in the very good category. 2) IPAS learning outcomes with the application of the Teams Games Tournament (TGT) model in grade IV students are increasing, this is evidenced by the value of the posttest results in the experimental class which is higher than the control class. 3) It can be concluded that there is an effect of the application of the Teams Games Tournament (TGT) model on the learning outcomes of IPAS class IV A UPT SPF SDN Mamajang II Makassar City.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, IPAS.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, karena dengan adanya Pendidikan maka akan menentukan kualitas bangsa. Negara berkembang seperti Indonesia sangat bergantung pada Pendidikan untuk memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 13 menyatakan pendidikan nasional di Indonesia

dibagi dalam tiga jenis yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan formal adalah Pendidikan yang terstruktur dan sistematis dari tingkatan SD, SMP, SMA, dan berlanjut hingga Pendidikan Tinggi. Sekolah yang merupakan jalur formal dalam sistem pendidikan yang berkontribusi demi tercapainya tujuan pendidikan nasional, karena kurikulum-kurikulum yang digunakan didesain sedemikian rupa dengan melalui berbagai penelitian khusus untuk merumuskannya (Haerullah dan Elihami, 2020).

Kurikulum merupakan acuan dan pedoman dalam penyelenggaraan Pendidikan (Paramita dan Zulherman, 2022). Salah satu tujuan Pendidikan yang termuat dalam kurikulum sekolah dasar saat ini adalah mewujudkan generasi yang cerdas dan berkarakter. Setelah beberapa kali berganti kurikulum, saat ini Indonesia menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diciptakan karena diharapkan dapat meningkatkan standar Pendidikan di Indonesia (Budiwati, dkk. 2023). Implementasi kurikulum merdeka sudah mulai dilaksanakan oleh sekolah-sekolah pada tahun pelajaran 2022/2023, walau pelaksanaannya masih bertahap yaitu kelas 1

dan kelas 4. Kurikulum ini diharapkan dapat membuat siswa belajar dengan menyenangkan dan tidak merasa terlalu terbebani. Terdapat beberapa perubahan yang ada pada penerapan kurikulum merdeka, salah satunya yaitu adanya mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan penggabungan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA. Mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerapannya dilakukan selama satu semester, IPA di semester 1 dan IPS di semester 2. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS diharapkan supaya peserta didik dapat menjaga lingkungan alam dan lingkungan sosial secara bersamaan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan yang dilakukan pada bulan januari hingga februari tahun 2023 di UPT SPF SDN Mamajang II khususnya di kelas IV A yang menerapkan mata pelajaran IPAS, terdapat adanya masalah yang berkaitan dengan hasil belajar IPAS siswa yang berada dikategori cukup rendah hal tersebut didasarkan hasil belajar siswa sebelumnya yang diberitahukan oleh wali kelas

Hasil belajar adalah sesuatu yang ditandai adanya perubahan dalam seseorang yang dapat dilihat di berbagai macam bentuk seperti sikap dalam diri, tingkah laku, dan perubahan lain dalam peserta didik (Rohwati, 2012). Pengambilan nilai dapat dilakukan secara individu ataupun berkelompok, karena pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru, namun juga sesama peserta didik. Guru berperan sebagai penyedia bahan belajar serta memfasilitasi proses pembelajaran. Sehingga keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas serta kemampuan guru dalam memilih model dalam setiap pembelajaran.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dan ringan jika diterapkan, karena melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, mengimplikasikan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya, dan didalamnya memuat unsur permainan dan reinforcement (Priansa, 2019).

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah

satunya penelitian yang dilakukan oleh Paramitha dan Zulherman (2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar”

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah gambaran penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi seluruh pihak yang telah memberikan atensi terhadap implementasi maupun peningkatan terhadap penggunaan model pembelajaran lebih bervariasi sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti
Menambah pengetahuan dan pemahaman serta dalam bidang Pendidikan sebagai calon pendidik mengenai model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama

mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

- b. Bagi siswa
Memberikan kegiatan proses belajar yang menantang dan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Guru
Dapat dijadikan sebagai referensi dalam menerapkan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi Sekolah
Dengan mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan sekolah yang bersangkutan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah dalam menjalankan suatu proses pembelajaran. Menurut Soekanto, dkk (Kadang, 2021) model pembelajaran adalah mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang otomatis dalam menyusun program pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai landasan bagi pengguna dalam merencanakan aktivitas belajar.

Model pembelajaran merupakan pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahapan pada pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran sangat berpengaruh. Model pembelajaran berperan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik melalui kelompok. Menurut (Isjoni, 2009) pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar bersama-sama, saling membantu antar sesama, dan setiap orang dalam kelompok mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Model pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok secara bersama-sama dan saling berkolaborasi untuk

menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajaran secara berkelompok memudahkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan bekerjasama. Keberhasilan yang didapatkan oleh kelompok merupakan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dan ringan jika diterapkan, karena melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, mengimplikasikan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya, dan didalamnya memuat unsur permainan dan reinforcement (Priansa, 2019). Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan siswa dalam keseluruhan kegiatan belajar tanpa ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reward*. Hal ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan. *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dimana semua peserta didik dibentuk dan dikelompokkan secara acak, baik dari suku, ras, jenis kelamin, hingga prestasi belajarnya. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Terdapat beberapa tahap dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yang diuraikan oleh (Slavin, 2005), diantaranya:

1. Tahap penyajian kelas

Penyajian kelas dilakukan dengan menyampaikan materi secara langsung baik ceramah, maupun diskusi. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik dituntut untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, agar pada saat kerja kelompok atau pada saat game mereka memperoleh skor game yang tinggi sebagai penentu skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok

Kelompok dalam model pembelajaran ini memiliki anggota yang heterogen, terdiri dari empat sampai enam orang tanpa melihat adanya perbedaan diantara mereka. Dengan kelompok ini peserta didik

dituntut bekerja sama untuk mendalami materi khususnya untuk mempersiapkan anggota, agar saat game berlangsung mereka dapat bekerja dengan baik dan optimal.

3. Games

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Turnamen biasanya dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan pengajaran. Pendidik membagi 18 peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen dengan kemampuan yang setara, 3 peserta didik dikelompokkan pada meja 1 dengan prestasi tertinggi, 3 selanjutnya pada meja ke-2 dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok

Langkah pertama yaitu menghitung rata-rata skor kelompok yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh tiap anggota dan membaginya sesuai jumlah anggota. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi. Penghargaan bisa berupa sertifikat, piala dan berupa bentuk hadiah lainnya.

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

Terdapat kelebihan serta kekurangan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut (Shoimin, 2014) sama seperti model pembelajaran yang lain, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- (1) Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, sehingga tidak hanya membuat peserta didik yang berprestasi saja yang aktif.
- (2) Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.

- (3) Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
- (4) Kegiatan permainan (turnaments) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- (1) Memerlukan waktu yang lama.
- (2) Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan.
- (3) Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada akhir pembelajaran akan ada hasil belajar yang dapat dijadikan patokan oleh guru berhasil atau tidak suatu pembelajaran. Hasil belajar menurut Rusman (2012) merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga, yakni:

- a) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni refleks, keterampilan gerak dasar, perceptual, keharmonisan dan ketepatan, keterampilan kompleks, dan ekspresif.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan proses belajar dapat dipengaruhi tidak hanya dari dalam diri anak sendiri, melainkan dapat berasal dari pengaruh luar. Menurut Slameto (2010) berhasil tidaknya belajar seseorang dipengaruhi oleh adanya banyak faktor mempengaruhi keberhasilan belajar suatu individu yang dapat diklasifikasikan menjadi dua faktor yakni:

1. Faktor internal dapat berupa kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan, dan juga kebiasaan siswa.
2. Faktor eksternal yang sangat berpengaruh bagi hasil belajarnya ialah lingkungan baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan non fisik. Lingkungan ini dapat berupa suasana kelas, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, guru, serta lingkungan masyarakat sekitar anak (Pohan, 2020).

4. Pembelajaran IPAS

Terdapat beberapa perubahan yang ada pada penerapan kurikulum merdeka, salah satunya yaitu adanya mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan penggabungan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA. Mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerapannya dilakukan selama satu semester, IPA di semester ganjil dan IPS di semester genap.

Penggabungan pelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran IPAS dilakukan agar peserta didik dapat menjaga lingkungan alam dan lingkungan sosial secara bersamaan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar menitikberatkan pada pengetahuan langsung untuk membangun keterampilan yang dibutuhkan peserta didik dalam mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitarnya secara ilmiah. IPS adalah kajian mengenai kehidupan manusia dalam kehidupan di masyarakat dan sosial.

2.2 Kerangka Pikir

Salah satu Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah cara menyampaikan proses pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat hasil belajar siswa kurang optimal. Hasil belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar yang rendah menandakan bahwa terdapat kesalahan pada proses pengalaman belajar siswa. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang disesuaikan keadaan kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru

adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang disusun secara heterogen guna untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan siswa lain yang berbeda latar belakangnya, dan dalam pembelajarannya terdapat permainan dan turnamen akademik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan penggabungan pelajaran IPA dan IPS diharapkan supaya peserta didik dapat menjaga lingkungan alam dan lingkungan sosial secara bersamaan.

Adapun penilaian hasil belajar siswa adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas belajar lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

2.3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN MAMAJANG II.

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Bentuk metode penelitian kuantitatif eksperimen yang digunakan adalah *quasy eksperiment*. *Quasy Eksperiment* atau biasa disebut eksperimen semu yaitu penelitian hampir mendekati eksperimen akan tetapi tidak memungkinkan mengadakan kontrol atau pengawasan secara penuh terhadap variabel-variabel yang akan diteliti.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 23 orang sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas IV B yang

berjumlah 24 orang akan menjadi kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Siswa	Jumlah
Kelas IV A	23 orang
Kelas IV B	24 orang
Jumlah	57 orang

3.3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Proses pengumpulan data dimulai pada bulan februari 2023 dan berakhir pada bulan april 2023.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016, h.305) “dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri”. Dalam penelitian ini, calon peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes hasil belajar

1. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pengimplementasian model *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Tes Hasil Belajar

Bentuk tes hasil belajar yang akan digunakan dikedua kelas sampel (kontrol dan eksperimen) adalah *pre-test* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda dengan 30 soal dan terdiri dari empat pilihan jawaban, satu jawaban yang benar dan tiga lainnya sebagai pengecoh.

a. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pengimplementasian model *Teams Games Tournament* (TGT). Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase yaitu;

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% = \text{Presentase Skor}$$

2. Tes Hasil Belajar

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Sumber data ini didapatkan melalui pelaksanaan tes bacaan. Bentuk tes hasil belajar yang akan digunakan dikedua kelas sampel (kontrol dan eksperimen)

adalah *pre-test* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda dengan 30 soal dan terdiri dari empat pilihan jawaban, satu jawaban yang benar dan tiga lainnya sebagai pengecoh.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilaksanakan guna mengambil data-data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini, meliputi data jumlah peserta didik kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II, sampel nama-nama peserta didik, hasil belajar siswa peserta didik kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II untuk mengetahui objek dan subjek yang diteliti dengan baik.

a. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data

Bentuk Jenis Penelitian yang digunakan adalah *quasy* eksperimen, dengan menggunakan jenis penelitian ini maka adanya kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif dan *statistic inferensial*.

1. Uji persyaratan Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro wilk dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25. Kriteria dalam uji Harley adalah jika nilai signifikan > 0,05 maka dapat dikatakan varian sampel adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t-test digunakan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan bantuan SPSS Statistic Version

25 dengan cara membandingkan t hitung (t_{hitung}) dengan t Tabel (t_{tabel}) ($\alpha = 5\%$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha = 5\%$) maka t hitung yang diperoleh signifikan (hipotesis alternatif/ H_a diterima dan hipotesis Nol/ H_0 ditolak). Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($\alpha = 5\%$) maka t hitung yang diperoleh tidak signifikan (hipotesis alternatif/ H_a ditolak dan hipotesis Nol/ H_0 diterima). Adapun hipotesisnya dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

H_0 : Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

H_a : Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDN MAMAJANG II Kota Makassar akan medeskripsikan tujuan penelitian, yaitu mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa kelas IV A UPT SPF SDN MAMAJANG II Kota Makassar, mengetahui gambaran hasil belajar IPAS siswa setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN MAMAJANG II Kota Makassar. Langkah awal yang dilakukan pada proses penelitian ini adalah dengan menguji validitas instrument dengan menggunakan jenis validasi yang dilakukan oleh validator.

Proses pembelajaran IPAS di kelas eksperimen dengan materi Norma dan Adat Istiadat diawali dengan pemberian *pretest* lalu diberikan *treatment* kemudian *post-test*. *Pretest* dilakukan untuk dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*.

1. Analisis Statistic Deskriptif

a. Gambaran penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar

Keterlaksanaan proses pembelajarn dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan dengan observasi. Berikut hasil dari data observasi keterlaksanaan model Teams Games Tournament (TGT).

Tabel hasil observasi keterlaksanaan model Teams Games Tournament (TGT)

Observasi	Treatment
Skor perolehan/ skor maksimal	23/24
Presentase	95%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian *treatment* mencapai presentase 95% dengan kategori sangat baik.

b. Gambaran hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

(1) Data pre-test siswa tentang hasil belajar IPAS kelas eksperimen

Tabel Deskripsi skor nilai pre-test siswa pada kelas eksperimen

Statistic Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	23
Nilai terendah	16,67
Nilai tertinggi	73,33
Rata-rata (Mean)	47,826
Rentang (Range)	56,67
Standar Deviasi	13,394

Sumber: IBM SPSS statistic version 25

(2) Data Pre-test hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol

Tabel 4. 6 Deskripsi skor nilai pre-test siswa pada kelas kontrol

Statistic Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	24
Nilai terendah	13,33
Nilai tertinggi	66,67
Rata-rata (Mean)	39,583
Rentang (Range)	53,33
Standar Deviasi	14,589

Sumber: IBM SPSS statistic version 25

(3) Data Post-test hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen

Data hasil pre-test eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Deskripsi skor nilai post-test siswa pada kelas eksperimen

Statistic Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	23
Nilai terendah	46,67
Nilai tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	81,014
Rentang (Range)	53,33
Standar Deviasi	12,570

Sumber: IBM SPSS statistic version 25

(4) Data Post-test hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol

Tabel Deskripsi skor nilai post-test siswa pada kelas kontrol

Statistic Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah sampel	24
Nilai terendah	46,67
Nilai tertinggi	90
Rata-rata (Mean)	63,194
Rentang (Range)	43,33
Standar Deviasi	10,744

Sumber: IBM SPSS statistic version 25

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan jenis statistic parametrik yaitu Independent sample T-tes Uji hipotesis, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun sebelumnya dilakukan uji Normalitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistic version 25.

(1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang ada pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila nilai pada propabilitas output Shaphiro-Wilk tes lebih besar dari pada nilai α yang ditentukan, yaitu (0,05). Data hasil uji normalitas pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil uji Normalitas data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kontrol

Data	Nilai probabilitas	Keterangan
Pre-test		
eksperimen	0,938	$0,938 > 0,05 = \text{normal}$
Pre-test		
kontrol	0,128	$0,128 > 0,05 = \text{normal}$
Post-test		
eksperimen	0,406	$0,406 > 0,05 = \text{normal}$
Post-test		
kontrol	0,079	$0,079 < 0,05 = \text{normal}$

Data tersebut menunjukkan bahwa data hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05.

(2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,701	$0,701 > 0,05 =$ homogen
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,896	$0,896 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahawa hasil uji homogenitas Pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitas yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Setelah mendapatkan hasil uji homogenitas, selanjutnya akan dilakukan uji t.

(3) Uji Hipotesis

Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Independent Sample T-test dengan program IBM SPSS Statistic version 25, dengan cara membandingkan thitung dengan ttabel.

a. Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel Independent Sample T-Test pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas
Pretest Kelas Eksperimen dan Pretest Kelas Kontrol	2.005	45	0,051 $0,051 > 0,05$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 2.005 dibandingkan dengan nilai t

Tabel = 5% dan $df = 45$, diperoleh nilai t Tabel sebesar 2.01410. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t Tabel ($2.005 < 2.01410$). Jika t hitung $< t$ tabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan.

b. Independent Sample T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel Independent Sample T-Test posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas
Pretest Kelas Eksperimen dan Pretest Kelas Kontrol	5.150	45	0,000 $0,000 > 0,05$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jika nilai t hitung sebesar 5.150 dibandingkan dengan nilai t Tabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 45$, diperoleh t Tabel sebesar 2.01410. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t Tabel ($5.150 > 2.01410$). Jika t hitung $> t$ tabel maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Gambaran penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II diterapkan dengan baik dan terlaksana sesuai dengan tahapan yang seharusnya serta memberikan dampak positif. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan mendapatkan kategori sangat baik.

2. Gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa kelas eksperimen dari kategori cukup menjadi kategori baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II kota Makassar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, memberikan apresiasi terhadap guru-guru yang mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya model *Teams Games Tournament* (TGT).
 2. Bagi guru, dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa di kelas.
 3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian serta dapat mengembangkan model *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87.
- Priansa, Doni Juni. (2014). *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, CV. Alfabeta, Bandung.
- Robert, E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. In Alfabeta (Issue 465).
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

DAFTAR PUSTAKA

- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Formal Dan Non Formal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 190–207.
- H. Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadang, E. (2021). *Pendidikan bahas Indonesia di Sekolah Dasar*. (M. Faisal, Ed.). Makassar: Garis Khatuslistiwa.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V, 6(1), 48–57.