

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Penemu dan Manfaatnya Kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar

Mikael Kisandra Nainggolan¹, Juni Agus Simaremare², Partohap Saut Raja Sihombing³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: kisannainggolan10@gmail.com¹, juniagussimaremare5@gmail.com²,
partohapsihombing14@gmail.com³

Abstrak

Untuk dapat melihat tingkat keberhasilan model pembelajaran TGT berbantu media gambar tersebut, dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. berdasarkan pada hasil observasi, proses pembelajaran di kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar masih belum sesuai harapan. Kebanyakan hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan-permasalahan yang muncul yaitu kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media pada proses pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan kurangnya rasa kerjasama dan tanggung jawab siswa, terutama pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis Pre-Exsperimental designs (nondesigns). Dengan desain rancangan penelitian One-Group Pretest-Posttest Design dikarenakan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di sekolah UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar pada tanggal 03 Oktober 2022. Setelah dilakukan penelitian dilakukan dapat dilihat hasil penelitian digunakan uji Hipotesis dihitung dibantu dengan menggunakan SPSS versi 21, dapat kita lihat t -hitung 14,977 > t -tabel 1,696 disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 penemu dan Manfaatnya di kelas VI.

Kata kunci: Model Teams Games Tournament (TGT), Media Gambar, Hasil Belajar.

Abstract

To be able to see the success rate of the TGT learning model assisted by the image media, it can be seen from the student learning outcomes in the learning process. based on the results of observations, the learning process in class VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar is still not as expected. Most student learning outcomes are still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). The problems that arise are the lack of use of varied learning models and the use of media in the learning process in the classroom. So that causes a lack of a sense of cooperation and responsibility of students, especially during the learning process. Therefore, this research was conducted using an experimental research type of Pre-Experimental designs (nondesigns). The research design is One-Group Pretest-Posttest Design because it only uses one class as the experimental class and there is no control class. The research was carried out at the UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar school on October 03, 2022. After the research was carried out, it can be seen that the results of the study used a calculated hypothesis test assisted by using SPSS version 21, we can see that t -count 14.977 > t -table 1.696

concluded that there are the effect of using the Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model with the help of Picture Media on Student Learning Outcomes in Sub-theme 2 inventors and their benefits in class VI.

Keywords : *Model Teams Games Tournament (TGT), Picture Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian (Tanjung & Theresia, 2022). Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah (Armidi, 2022). Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Seran et al., 2018).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengertian pendidikan menurut Siregar (2018) adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya (Herlina et al., 2019). Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang terpimpin (khususnya di sekolah) sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan kepribadiannya (Firman et al., 2019). Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, mampu berpikir secara saintifik dan filosofis tetapi juga mampu mengembangkan spiritualnya (Nurhasanah, 2018).

Sedangkan menurut Rahmat Hidayat, Abdilah (dalam Ulfia & Irwandani, 2019) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Mukminah et al., 2020);(Ismah & Ernawati, 2018).

Model pembelajaran adalah suatu pola berproses yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sistematis (Zulfira et al., 2019). Artinya, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari berbagai komponen, seperti tujuan pembelajaran; isi dan materi pembelajaran; pengalaman pembelajaran, yang mencakup metode pembelajaran, media, alokasi waktu dan tempat pembelajaran; serta evaluasi hasil pembelajaran. Semua hal tersebut perlu dirancang secara sistematis agar segala usaha pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien (Yahya & Bakri, 2019).

Menurut Juni Agus Simaremare, Natalina Purba (2021) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan tehnik pembelajaran. Sedangkan menurut Sofan Amri dalam Yunita (2020) Pengertian Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan kerjasama tim peserta didik adalah model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) (Utari et al., 2018). Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya sama seperti mereka (Wardana et al., 2020).

Menurut Kurniasih dalam Denpykora (2018) "Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan".

Sedangkan menurut I Wayan Sugiata (2018:79) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, karena dengan adanya media proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Menurut Muliantara dalam Agustina (2020) Media gambar merupakan salah satu media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan menyampaikan materi yang diajarkan dan memberikan kesan menyenangkan. Menurut Saiman dalam Siahaan & Wahyuni (2018) media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Sedangkan menurut Sudjana dalam Pitriani (2022) pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Untuk dapat melihat tingkat keberhasilan model pembelajaran TGT berbantu media gambar tersebut, dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Menurut Susanto dalam (Ni Pt. Risma Handayani, I.B. Gede Surya Abadi 2020:121) hasil belajar dinyatakan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Definisi hasil belajar menurut Machin dalam Amni (2021) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dilihat pada setiap mengikuti tes". Sedangkan menurut Sudjana (dalam Ayu Ade Anjelina Putri, Ign. Wayan Swastra, I Made Tegeh 2015:24) bahwa "hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman".

Namun berdasarkan pada hasil observasi, proses pembelajaran di kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar masih belum sesuai harapan. Kebanyakan hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan-permasalahan yang muncul yaitu kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media pada proses pembelajaran di kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar. Sehingga menyebabkan kurangnya

rasa kerjasama dan tanggung jawab siswa, terutama pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran di kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar, diantaranya adalah guru pada kelas VI yang masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi siswa dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertakan pemakaian berbagai macam media yang mendukung pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran juga masih terpusat pada guru sehingga siswa belum mampu aktif dalam proses pembelajaran. Terbukti pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 07 Juni 2022 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa hanya 12 siswa (37,5%) siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 sedangkan sisanya 20 siswa (62,5%) nilainya masih dibawah KKM dari 32 siswa kelas VI.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nur Endah Hikmah Fauziyah, Indri Anugraheni (2020) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Memberikan kesimpulan bahwa hasil penelitian: 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa belum sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sampel T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi <0,05 (0,000 < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)..

Penelitian lain yang juga memiliki hasil yang sama mengenai metode ini adalah penelitian oleh I Gd. Gunarta (2019) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. Memberikan kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} + 2,021$ dengan $db = 42$ dan taraf signifikansi 5%. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu: 22,29 > 17,9. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Question Card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis Pre-Exsperimental designs (nondesigns). Dengan desain rancangan penelitian One-Group Pretest-Posttest Design dikarenakan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol. Desain penelitian ini, tidak ada perbandingan kelompok yang tidak mendapat perlakuan maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan yang ditujukan untuk menjelaskan pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantu gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2019).

Adapun alasan peneliti dalam menggunakan menggunakan metode eksperimen karena sejalan dengan tujuan penelitian ini yang ingin mengetahui apakah ada "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar". Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independent/treatment/ perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output/

dalam kondisi yang terkendalikan. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIA yang berjumlah 32 peserta didik dengan diberikan perlakuan berupa model Teams Games Tournament (TGT) pada proses pembelajaran di UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIA yang berjumlah 32 peserta didik dengan diberikan perlakuan berupa model Teams Games Tournament (TGT) pada proses pembelajaran di UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar (Putra et al., 2021).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan instrumen test yaitu melakukan pretest dengan posttest, instrumen non-test yaitu observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis Pre-Exsperimental designs (nondesigns) dengan rancangan penelitian one group pretest-Posttest Design yang dilakukan di UPTD SDN 122368 Pematang siantar Kelas VI dengan Jumlah siswa 32 siswa. Setiap soal yang diberikan sudah dilakukan uji validasi terlebih dahulu di SD Negeri 091571 Bah Jambi yang berjumlah 22 siswa. Total jumlah siswa yang berpartisipasi dalam penelitian yakni 54 siswa dengan jumlah siswa sebagai objek penelitian 32 siswa dan 26 siswa berperan sebagai validasi soal.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat tingkat valid suatu instrumen, uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kecocokan terhadap tujuan penelitian yang akan dilakukan. Instrumen yang digunakan sebanyak 30 butir soal pilihan berganda yang diujikan kepada 22 siswa. Setelah soal selesai diberikan kepada siswa maka dilanjutkan dengan uji validitas menggunakan microsoft excel 2010. Berdasarkan Uji maka terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid, sehingga soal yang akan diujikan melalui validasi dosen dan wali kelas serta uji validasi menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukannya uji validitas maka selanjutnya dilakukan uji reabilitas soal, reabilitas adalah ketetapan suatu instrumen apabila instrumen tersebut diulang kepada objek yang sama, hasil reabilitas yang didapat sebesar 0,886.

3. Uji Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk melihat tingkat mudah sulitnya instrumen yang digunakan. Semakin banyak soal yang benar maka soal dapat dikategorikan sebagai soal yang mudah. Pengelompokkan data soal penelitian dibantu dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal dapat disimpulkan terdapat 4 soal yang sedang dan 26 soal yang mudah. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan Microsoft Excel 2010 maka soal yang diujikan pada penelitian termasuk kedalam soal yang sedang dan mudah.

Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21, dengan menggunakan (sig) untuk semua data $> 0,05$ hipotesis uji dengan statistik. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian berdistribusi normal. Bahwa jika data berdistribusi normal maka dapat digunakan uji homogenitas :

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,77789542
Most Extreme Differences	Absolute	,167
	Positive	,100
	Negative	-,167
Kolmogorov-Smirnov Z		,946
Asymp. Sig. (2-tailed)		,333

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat, signifikansi adalah 0,33. Nilai $0,33 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data tersebut variabel penelitian hasil belajar terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan dikelas bahwa data signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen, dapat dilihat $0,802 > 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan data dikelas eksperimen tersebut adalah data yang homogen dan dapat digunakan untuk uji prasyarat analisis:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,063	1	62	,802

3. Uji Hipotesis

Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan dianalisis, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk keperluan hipotesis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 21 yaitu statistika uji-t. Dalam hal ini yang dipakai adalah uji independent test sampel. Kriteria pengujianya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai thitung $<$ tabel, artinya tidak ada perbedaan antar keduanya. Sebaliknya, hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai thitung $>$ t-tabel, dapat kita lihat thitung $14,977 >$ ttabel $1,696$ jadi terdapat pengaruh menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Karakteristik	Hasil Uji t	Keterangan	Interprestasi
T_{hitung}	14,977	$T_{hitung} > T_{tabel}$	H_a diterima

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis Pre-Exsperimental designs (nondesigns) dengan rancangan penelitian one group pretest-Posttest Design yang dilakukan di UPTD SDN 122368 Pematang siantar Kelas VI dengan Jumlah siswa 32 siswa. Setiap soal yang diberikan sudah dilakukan uji validasi terlebih dahulu di SD Negeri 091571 Bah Jambi yang berjumlah 22 siswa. Jumlah soal yang divalidasikan berjumlah 30 soal, setelah divalidasi soal yang valid berjumlah 20. Setelah uji validasi dilakukan dilanjutkan dengan uji normalitas dihitung dengan menggunakan spss versi 21. Dengan jumlah singnifikance adalah 0,33. Nilai $0,33 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data tersebut variabel penelitian hasil belajar terdistribusi normal. Selanjutnya digunakan uji homogenitas dibantu dengan menggunakan SPSS versi 21 berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan dikelas bahwa data signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen, dapat dilihat $0,802 > 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan data dikelas ekseprimen tersebut adalah data yang homogen dan dapat digunakan untuk uji prasyarat analisis. Dan terakhir digunakan uji Hipotesis dihitung dibantu dengan menggunakan SPSS versi 21 kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak ada perbedaan antar keduanya. Sebaliknya, hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat kita lihat $t_{hitung} 14,977 > t_{tabel} 1,696$ dapat kita lihat terdapat pengaruh dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 penemu dan Manfaatnya di kelas VI. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122368 Pematang Siantar. Disimpulkan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada materi Subtema 2 Penemu dan Manfaatnya.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Salehoddin (2021), penelitian yang berjudul Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui Time Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V Salehoddin Salehoddin. Hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I keterampilan guru mendapat skor 81 dengan kriteria baik, pada siklus II guru mendapat skor 86 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III guru mendapat skor 94 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, aktivitas siswa pada siklus I mendapat rata-rata jumlah skor 81 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata jumlah skor 86 dengan kriteria baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata jumlah skor 94 dengan kriteria sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 53,85%, siklus II sebesar 76,92%, dan siklus III mencapai 100%. Hasil yang sama juga didapatkan penelitian penelitian Megati (2021), penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Kelas X. Pada nilai pretest nilai Fhitung sebesar $1.31 < Ftabel$ sebesar 2.83 sehingga dapat dikatakan variansi dari nilai pretest homogen. Begitupun pada nilai posttest dimana nilai Fhitung sebesar $1.46 < Ftabel$ sebesar 2.83 maka dapat dikatakan bahwa nilai posttest memiliki variansi yang homogen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung nilai thitung sebesar 2.83 lebih besar daripada nilai ttabel 1.68 pada taraf signifikan 5 %. Karena nilai thitung $>$ nilai ttabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe time game tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. .

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab ini peneliti menguraikan kesimpulan dari rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian yang didapatkan kemudian dilakukan pembahasan dari seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 Penemu dan manfaatnya kelas VI SD UPTD SD Negeri 122368 Pematang Siantar sebagai berikut : Pada UPTD SD Negeri 122368 Pematang Siantar penemu dan manfaatnya pembelajaran 1 diperoleh nilai rata – rata pretest sebesar 46 tidak mencapai nilai KKM sebesar 70. Dengan menggunakan Teams Games Tournament (TGT) pada materi penemu dan Manfaatnya pembelajaran 1 kelas VI di UPTD SD Negeri 122368 Pematang Siantar diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata – rata posstest sebesar 83 telah mencapai nilai KKM sebesar 70. Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang dilakukan, hasil uji pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh signifikan pada penelitian ini dari data yang di ujikan data dapat dilihat Thitung sebesar 14,977 dan Ttabel sebesar 1,696, maka $T_{hitung} > T_{tabel}$ artinya H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan adanya pengaruh pada model Teams Games Toournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa di UPTD SD Negeri 122368 Pematang Siantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16107>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sman 5 Bengkulu Utara. *Jurnal IPA Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v3i1.11167>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Megati, A., Nisa, K. R., Pio, F., & Pale, A. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Kelas X. *CHEMUR*, 4(1), 1–6.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/pedagogi.v5i1.1587>
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1200>
- Salehoddin, S. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui Time Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–36.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2..1749>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i1.9489>
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Siregar, N. (2018). *Pengantar Pendidikan*. Pematangsiantar : Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Tanjung, E. S., & Theresia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JURNAL JIPDAS (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.4220>
- Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5635>
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *JURNAL PENJAKORA*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *BIODIK*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>