

Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa

Irfan Josuwandi Samosir¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Yanti Arasi Sidabutar³

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

Email : irfansamosir0107@gmail.com¹, rio.napitupulu@uhnp.ac.id², arasiyanti@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain Pre-Experimental dengan rancangan penelitian One group pretest posttest design. Sampel penelitian ini berjumlah 30 siswa, teknik pengumpulan data adalah tes. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) memiliki nilai rata-rata 38 sedangkan setelah diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* (posttest) memiliki nilai rata-rata 79. Ditemukan juga hasil dari uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test terlihat nilai thitung > ttabel yaitu $16,839 > 2,045$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa.

Kata Kunci : *Model Team Games Tournament, Hasil Belajar.*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the *Team Games Tournament* (TGT) Model on Student Learning Outcomes in Subtheme 1 Energy Sources Class IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa Academic Year 2022/2023. This type of research is quantitative research with experimental method with Pre-Experimental design with One group pretest posttest design research. The sample of this study amounted to 30 students, the data collection technique was a test. Based on the results of research and data analysis and hypothesis testing, it can be concluded that there is an Influence of the *Team Games Tournament* (TGT) Model on Student Learning Outcomes in Subtheme 1 Energy Sources Class IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa. This is evidenced by the student learning outcomes before being given treatment (pretest) has an average value of 38 while after being given treatment the *Team Games Tournament* model (posttest) has an average value of 79. It was also found that the results of hypothesis testing using the Paired Samples Test showed the value of $t_{count} > t_{table}$, which is $16,839 > 2,045$, it means that there is an Influence of the *Team Games Tournament* (TGT) Model on Student Learning Outcomes in Subtheme 1 Energy Sources Class IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa.

Keywords : *Turnamen Model Team Games, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Didalam kehidupan manusia pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara umum pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Yunita et al., 2020). Pendidikan di Indonesia umumnya dibagi menjadi beberapa bagian tahap seperti prasekolah yang dikenal dengan pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), pendidikan menengah (SMP, SMA atau SMK) dan pendidikan perguruan tinggi yang dilakukan sesuai usia seseorang. Terkhususnya di negara Indonesia sumber daya manusia tidak jauh dari ranah pendidikan dan lebih dominan ke pendidikan formal yang dimulai dari PAUD sampai ke perguruan tinggi. Sehingga semua warga Indonesia memiliki hak yang sama dalam menempuh pendidikan baik dari berbagai daerah, ras, suku, budaya maupun agama (Wardana et al., 2020).

Hal tersebut dilampirkan dalam UUD 1945 Alinea ke IV yang menegaskan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu tujuan dari terbentuknya negara Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan di Indonesia sangat penting untuk memajukan bangsa dan negara (H. R. Siahaan & Wahyuni, 2018). Hal ini juga dikemukakan dalam MPRS No. 2 tahun 1960 tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang memiliki jiwa Pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan yang dikehendaki oleh pembukaan UUD 1945 dan isi UUD 1945. Dengan adanya pendidikan akan mempengaruhi proses pembelajaran (Zulfira et al., 2019). Proses pembelajaran merupakan proses yang sadar tujuan yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran diterapkan dengan terdapatnya belajar, mengajar dan pembelajaran (Agustina et al., 2020).

Menurut Slameto (dalam Mukminah et al., 2020) "belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Dari pendapat tersebut jelas bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Sedangkan mengajar merupakan suatu kemampuan yang berupa pengalaman serta mampu berkreaitivitas yang dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran agar menghasilkan pembelajaran yang efektif (Pitriani et al., 2022). Di dalam mengajar guru dituntut untuk dapat memberikan perubahan kepada peserta didik yang dapat menghasilkan suatu pengetahuan serta membentuk watak dan nilai sikap yang baik (Simaremare & Purba, 2021).

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan mengakibatkan perubahan pada dirinya sehingga terjadi perubahan yang positif dan tahap akhir yang didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran program pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini adalah sebuah kurikulum yang terintegrasi dengan kata lain terpadu sehingga setiap mata pelajaran kurikulum ini disatukan dalam satu tema yang disebut dengan pembelajaran tematik (Fauziah & Anugraheni, 2020). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang disusun dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tema juga terdiri dari beberapa subtema yang artinya sebuah pembahasan agar lebih memudahkan peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran (Megati et al., 2021).

Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik di kelas IV tema 2

tentang selalu berhemat energi subtema 1 yang membahas tentang sumber energi. Dalam subtema ini memiliki beberapa pembelajaran yaitu disetiap pembelajaran memiliki mata pelajaran dan mata pelajaran ini yang akan dikaitkan dengan tema dan subtema yang ditentukan. Seperti misalnya subtema 1 yang membahas sumber energi maka mata pelajaran lainnya akan membahas yang mengenai sumber energi seperti sebagai berikut: mata pelajaran IPA fokus pada sumber energi contohnya matahari sumber energi di bumi sedangkan mata pelajaran SBdP membahas tentang interval nada dengan sebuah lagu tentang sumber energi misalnya lagu menanam jagung dan mata pelajaran bahasa Indonesia membahas tentang non fiksi misalnya kisah cerita "kisah Alih si biji energi".

Maka, pembelajaran ini memiliki makna yang berkaitan antara mata pembelajaran yang satu dengan pembelajaran yang lainnya. Materi ini diharapkan siswa memadukan satu materi dengan materi lainnya dan berpusat kepada siswa (Firman et al., 2019). Didalam proses pembelajaran permasalahan yang sering terjadi adalah peserta didik sulit memahami suatu materi yang diajarkan oleh pendidik. Dikarenakan minat dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Hal ini menjadi faktor permasalahan yang harus dipahami oleh pendidik dalam mengajar. Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran (Utari et al., 2018). Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa terdapat hakikatnya yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dapat di peroleh dari pencapaian setiap individu siswa dari nilai raport setiap semester sehingga terbentuklah sikap dan bertambah ilmu pengetahuan pada individu setiap siswa.

jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM lebih banyak daripada jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM yaitu sebesar 56,6% dibanding dengan jumlah yang sudah mencapai KKM sebesar 40,4%. Berdasarkan permasalahan di SDN 091563 AFD II Pagar Jawa tersebut, diperoleh beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa kurang memperhatikan dan kurang konsentrasi saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung melalui daring (online). Siswa merasa kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan karena tidak lagi seperti proses pembelajaran yang dilakukan sebelum pandemi dengan tatap muka sehingga membuat minat belajar siswa juga menurun dan juga model pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi. Oleh karena itu solusi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) (Salehoddin, 2021). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan model yang tepat untuk melatih fokus dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan juga persaingan sehat pada siswa. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ialah aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif (Armidi, 2022). Model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks untuk dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Ismah & Ernawati, 2018). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menekankan pada penemuan konsep yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut ; (1) class presentation (guru melakukan persentasi di kelas), (2) teams (guru membagi kelas menjadi kelompok terdiri antara 4 sampai 5 orang siswa), (3) games (melakukan permainan), (4) tournament (melakukan perlombaan pembelajaran mingguan), (5) team recognition (mengumumkan

kelompok yang menang atau hasil perolehan kelompok). Melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diharapkan siswa dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan belajar (Hardiana, 2022).

Dengan terdapatnya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) akan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Gunarta, 2019). Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Hal ini dikarenakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Hal ini juga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Putra et al., 2021).

Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat kegiatan permainan berupa turnamen. Anak SD juga mempunyai rasa ingin tahu yang besar membuat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) akan lebih disukai peserta didik yang suka menemukan suatu hal yang baru dan menumbuhkan kreativitas peserta didik untuk membuat tanggung jawab siswa dalam berkelompok dan juga bisa dipakai dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga konsep belajar tematik yang dimulai dari kongkret sampai abstrak dapat mudah dipahami dan lebih bermakna serta hasil belajar akan meningkat (Amni et al., 2021).

Penelitian yang juga menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu Ismah & Ernawat (2018) meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. Hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 9,315$ dengan $p = 0,004$ dan rerata hasil belajar sebesar 20,192, rerata hasil angket sebesar 77,846. Uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan ekspositori. Berdasarkan rerata hasil belajar dan hasil angket, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di tinjau dari kerjasama siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang spesifikasi yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma post positivism dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran sebab akibat, redikasi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), yang menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik (Sugiyono, 2021). Oleh karena itu metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan penelitian ini bersifat eksperimen. penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis dan mencari tahu fenomena yang ada menekankan pengamatan dan perbandingan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental. Menurut Sugiyono (2019: 109) bahwa penelitian Pre-Experimental adalah jenis desain

penelitian yang memiliki variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak menggunakan variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (sampel jenuh). Desain rancangan penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One group Pretest Posttest design. Rancangan penelitian ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi Pretest (tes awal) sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sampel diberi Posttest (tes akhir). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik quota sampling (sampel berdasarkan jumlah). Karena jumlah populasi 30 peserta didik maka sampel yang diambil juga 30 peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Tes adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Tes dalam penelitian ini hasilnya berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca terkait dengan jawaban dari responden, dan penggunaan tes ini untuk mendapatkan data tentang pengaruh model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa. Pengujian instrumen dalam penelitian adalah merupakan penyaringan dan pengkajian item-item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketetapan, reliabilitas (kehandalan) instrumen, tingkat kesukaran soal dan daya beda (Siahaan et al., 2021).

Data adalah unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan program tertentu. pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dengan demikian metode ini menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui tes, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi, dan sebagainya. Untuk mengumpulkan data penelitian ini, peneliti menggunakan metode-metode Observasi, tes dan dokumentasi (Yahya & Bakri, 2019).

Data yang terkumpul dari lapangan di olah dan di analisis untuk dapat membuat kesimpulan. Analisis data dilakukan dengan tujuan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar peserta didik pada subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji prasyarat analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Coba Instrumen

Pengujian ini dilakukan untuk menguji setiap item pertanyaan dalam mengukur setiap variabel. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkolerasikan skor masing-masing pertanyaan item yang ditujukan kepada responden dengan total skor untuk seluruh soal. Teknik kolerasi yang digunakan adalah kolerasi Pearson Product Moment dan perhitungannya menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21. Apabila nilai koefisien kolerasi butir soal yang sedang uji lebih besar dari r-tabel maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut merupakan soal yang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21 menunjukan bahwa soal yang diujikan sebanyak 30 butir soal kepada siswa yang sudah pernah mempelajari materi tersebut yaitu kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa. Dari hasil perhitungan validasi dengan menggunakan rumus kolerasi Pearson Product Moment, terdapat 22 butir soal yang valid dan 8 butir soal yang tidak valid. Dari butir soal tersebut maka soal yang valid akan diujikan kepada siswa dan 8 butir soal yang tidak valid akan dibuang atau tidak digunakan. Setelah hasil perhitungan validasi dilakukan, maka dilakukan perhitungan reliabilitas pada instrument soal yang valid yang berjumlah 24 soal. Perhitungan reliabilitas yang dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Kuder Richardson dengan KR-20 atau Split-Halt diperoleh koefisien reliabilitas butir soal sebesar $0,887 > 0,05$,

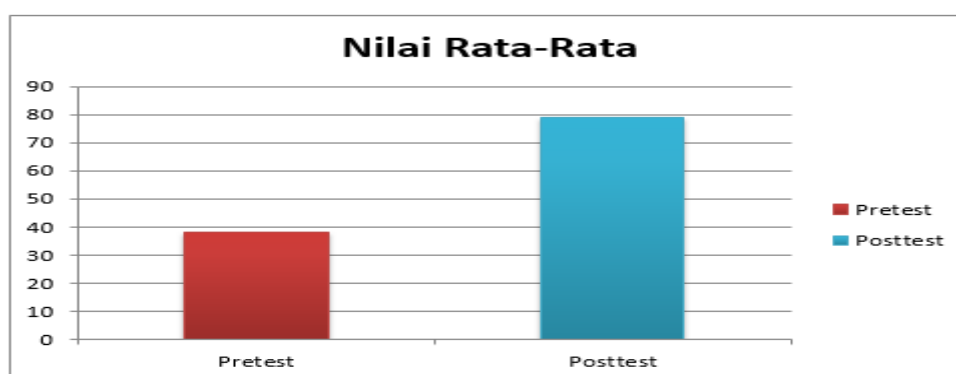
maka soal secara keseluruhan dinyatakan reliabel. tes untuk kemampuan siswa memiliki tingkat kesukaran soal dari jumlah 22 soal yang valid memiliki tingkat kesukaran yakni 14 butir soal dengan kategori mudah, terdapat 6 butir soal dengan kategori sedang dan terdapat 2 butir soal dengan kategori sukar. memiliki daya pembeda soal dari jumlah 22 soal memiliki daya pembeda soal yakni 10 butir soal dengan kategori baik dan terdapat 12 butir soal dengan kategori cukup.

Hasil Belajar

Frekuensi hasil posttes dan pretes yaitu nilai rata-rata (mean) pretes sebesar 45,65 sedangkan post tes sebesar 78,91. dengan nilai tengah pre tes sebesar 45,00 sedangkan post tes nilai tengah 80,00 nilai yang sering muncul sejumlah di pre tes sebesar 45,00 sedangkan di post tes sebesar 85,00. kemudian nilai tertinggi pre tes 55,00 sedangkan nilai post tes 90,00 dan nilai terendah sejumlah pre tes 35,00 sedangkan nilai post tes sebesar 60,00 sehingga sejumlah keseluruhan nilai pretest 1050 sedangkan nilai post tes sebesar 1815. Setelah hasil perhitungan validasi dilakukan, maka dilakukan perhitungan reliabilitas pada instrument soal yang valid yang berjumlah 24 soal. Perhitungan reliabilitas yang dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Kuder Richardson dengan KR-20 atau Split-Halt diperoleh koefisien reliabilitas butir soal sebesar $0,887 > 0,05$, maka soal secara keseluruhan dinyatakan reliabel. tes untuk kemampuan siswa memiliki tingkat kesukaran soal dari jumlah 22 soal yang valid memiliki tingkat kesukaran yakni 14 butir soal dengan kategori mudah, terdapat 6 butir soal dengan kategori sedang dan terdapat 2 butir soal dengan kategori sukar. menunjukkan bahwa tes untuk kemampuan siswa memiliki daya pembeda soal dari jumlah 22 soal memiliki daya pembeda soal yakni 10 butir soal dengan kategori baik dan terdapat 12 butir soal dengan kategori cukup.

Hasil Analisis Data

Nilai rata rata Pretest berjumlah 38 dengan total nilai keseluruhan 1109 sedangkan nilai rata-rata Posttest berjumlah 79 dengan total nilai keseluruhan 2277. Dengan rinci dapat diperhatikan diagram nilai rata-rata Posttest berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai Mean Pre Test Kontrol

Uji Normalitas

Setelah dilakukan Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah uji normalitas data untuk kelas eksperimen dilakukan untuk menguji data hasil Pretest dan Posttest berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah Uji Kolmogorov- Smirnov dan Shapiro-Wilk. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika taraf signifikan $> 0,05$, maka nilai data siswa berdistribusi normal sebaliknya jika taraf signifikan $< 0,05$, maka nilai data

siswa berdistribusi tidak normal. bahwa taraf signifikan hasil Pretest dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,191 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,249. Maka dapat disimpulkan pada data Pretest mendapatkan taraf signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal. taraf signifikan hasil Posttest dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,508 Maka dapat disimpulkan pada data Posttest mendapatkan taraf signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians dari Pretest dan posttest apakah homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas dilihat dari hasil nilai siswa pada Pretest dan posttest. Taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21. Jika taraf signifikan $> 0,05$ maka dapat varian data adalah sama atau homogen. Sedangkan jika taraf signifikan $< 0,05$ maka varian data tidak sama. menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar 0,235 yaitu lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan Pretest dan Posttest memiliki varian yang sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Paired Samples Test untuk mengukur tingkat perbedaan antara nilai Pretest dan Posttest. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. H1 : Terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa.
2. H0 : Tidak terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa.

Untuk kriteria pengujiannya yaitu jika thitung $>$ ttabel maka H1 diterima sedangkan jika thitung $<$ ttabel maka H1 ditolak. Hasil perbandingan antara Pretest dan Posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Posttest kelas eksperimen - Pretest kelas eksperimen	39,03333	12,69668	2,31809	34,29231	43,77435	16,839	29	,000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perbandingan Pretest dan Posttest memiliki thitung 16,839. Karena df (n-1) maka jumlah totalnya sebesar 29 sehingga ttabel adalah 2,045 dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga dari hasil perhitungan uji test terdapat thitung 16,839 $>$ ttabel 2,045 maka dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar siswa pada subtema 1 sumber energi IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa atau H1 diterima H0 ditolak.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar siswa pada subtema 1 sumber energi kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa. Lokasi penelitian di desa Timuran, Kec. Jawa Maraja Bah Jambi, Kota, Kab. Simalungun. Penelitian ini memilih model Team Games Tournament agar memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran serta memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan model Team Games Tournament terdapat salah satunya kelebihan dari model Team Games Tournament yaitu sifatnya yang konkret atau lebih nyata sehingga membuat siswa menemukan suatu hal yang baru. Penelitian dilakukan secara tatap muka pada kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa yang berjumlah 30 orang peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis eksperimen dengan menggunakan desain penelitian One Group Pretests-Posttest Design. Pada proses penelitian, pertama peneliti mengujicobakan instrumen soal sebelum diberikan kepada kelas eksperimen. Soal diujicobakan kepada siswa yang sudah pernah mempelajari materi pembelajaran tersebut. Kemudian setelah diujicobakan peneliti menentukan apakah valid atau tidak valid. Soal yang valid akan diberikan kepada kelas eksperimen. Kemudian peneliti memberikan tes awal (Pretest) terhadap siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model Team Games Tournament dan memberikan tes akhir (Posttest) setelah diberikan perlakuan menggunakan model Team Games Tournament.

Dalam uji validitas dari 30 butir soal setelah dilakukan uji validasi maka terdapat 8 soal yang tidak valid, sehingga peneliti menggunakan 22 soal dengan butir soal yang reliabel 0,887 dengan interpretasi tinggi dan dapat nyatakan seluruh soal reliable. Selanjutnya uji tingkat kesukaran soal memiliki 14 butir soal yang memiliki kriteria mudah dan 6 butir soal yang memiliki kriteria sedang serta memiliki 2 butir soal yang sukar. Selanjutnya uji daya pembeda soal dengan 22 butir soal dimana 10 butir soal memiliki kriteria baik dan 12 butir soal yang memiliki kriteria cukup.

Selanjutnya hasil analisis data pada Pretest dan Posttest kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa dengan jumlah siswa 30 orang. Sebelum diberikan perlakuan hasil nilai Pretest terdapat nilai rata-rata Pretest berjumlah 36,83, nilai tengah berjumlah 36,00 dan nilai tertinggi berjumlah 55, serta nilai terendah berjumlah 18. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model discovery learning nilai rata-rata Posttest berjumlah 75,87, nilai tengah berjumlah 77,00 dan nilai tertinggi berjumlah 95 serta nilai terendah berjumlah 59. Dengan demikian nilai rata-rata Posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata Pretest. Dengan itu juga setelah uji yang dilakukan oleh peneliti, peneliti juga melakukan uji analisis data diantaranya adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Dari hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk diperoleh taraf signifikan hasil Pretest dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,191 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,249. Sedangkan Posttest dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,508. Maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapatkan taraf signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitas pada Pretest dan Posttest berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene diperoleh taraf signifikan sebesar 0,235 yaitu lebih besar dari 0,05 dengan demikian Pretest dan Posttest memiliki varian yang sama. Sedangkan Hasil Uji hipotesis peneliti menggunakan Paired Sample Test dan Independent Sample Test. Hasil uji Paired Sample Test diperoleh taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dan pada uji Independent Sample Test diperoleh thitung sebesar 16,839 lebih besar ttabel 2,045. Dengan demikian terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar siswa pada subtema 1 sumber energi kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa.

Hal ini didukung oleh penelitian relevan sebagai bahan referensi peneliti. Pada penelitian

terdahulu oleh Pitriani (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Presentase rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan uji-t dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,277 > 1,740$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar siswa pada subtema 1 sumber energi kelas IV SD N 091563 AFD II Pagar Jawa sehingga model Team Games Tournamentsangat sesuai digunakan pada pembelajaran tematik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu pada uji paired sample test sebesar 16,839 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,045, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima dan berhasil.

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>
- 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>
- Hardiana, L. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament dengan permainan kapal perang terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4195>
- 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>
- 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>
- Salehododin, 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.
- 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), 1–9. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i1.9489>
- Siahaan, K. W. A., Damanik, D. H. S., Tambunan, S. S., Simanjuntak, M., & Sihombing, D. (2021). Implementasi Model Quantum Teaching Dan Metode Snowball Throwing Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Kimia. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(07), 16–24. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/416>
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *METODE COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- 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>