



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PMEBELAJARAN IPA MATERI GAYA MAGNET DI KELAS V SD SWASTA NAHDLATUL ULAMA KOTA BANGUN

(Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Science Learning Outcomes in Fifth Grade Students at Nahdlatul Ulama Private Elementary School in Kota Bangu)

Isyabella Dwi Novita Br Karo¹, Syarifah Ainun Hrp², Astri Ayu Ramadianti³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara,

Email: isyabelladnabr.karo04@gmail.com

Abstract

This research was a true experiment. The posttest-only design involved two classes: Class VA, which used the Teams Games Tournament (TGT) learning model, and Class 5B, which used the lecture method. This study aimed to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on fifth-grade students at Nahdlatul Ulama Private Elementary School in Kota Bangun. The population of the study was all fifth-grade students at Nahdlatul Ulama Private Elementary School in Kota Bangun, with 15 students in Class 5A and 15 students in Class 5B. The results showed that the average posttest score for student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) learning model was 69.2, while the average score for students using the lecture method was 47.3. The effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of fifth-grade students at Nahdlatul Ulama Private Elementary School in Kota Bangun was calculated at 46.3%, which falls into the "moderate" category. Based on inferential statistics using SPSS, the significance value was $0.004 < 0.05$. This indicates that (H_a) is accepted, meaning that the Teams Games Tournament (TGT) learning model influences the learning outcomes of fifth-grade students at Nahdlatul Ulama Private Elementary School in Kota Bangun.

Keywords: Learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT) learning model

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah *True Eksperimen*. Design penelitian *Posttest Only Design* dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas VA pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan kelas V B dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Nahdlatul Ulama Kota Bangun. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh Kelas V SD Swasta Nahdlatul Ulama Kota Bangun dengan jumlah siswa kelas V A 15 orang dan kelas V B 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 69,2 sedangkan dengan menggunakan metode ceramah nilai rata-ratanya adalah 47,3. Besarnya Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Swasta Nahdlatul Ulama Kota Bangun hasil perhitungannya 46,3% yang berada dalam kategori "sedang". Hasil statistic inferensial dengan menggunakan SPSS nilai sig. adalah $0,004 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa (H_a) diterima yang berarti bahwa pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mempengaruhi hasil belajar siswa V SD Swasta Nahdlatul Ulama Kota Bangun

Kata Kunci: Hasil belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*



PENDAHULUAN

Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawal dari persiapan mengajar yang matang. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran. Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai mampu mengurangi atau bahkan menghilangkan kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pendidik harus dapat memahami model pembelajaran mana yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Peran Guru sebagai motivator adalah membangkitkan motivasi kepada peserta didik, agar melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri tanpa adanya tekanan atau paksaan. Sedangkan peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Banyak Guru yang hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan suatu media pembelajaran tertentu dan metode pengajaran yang diterapkan guru tidak bervariasi. Akibatnya peserta didik tidak dapat menerima pelajaran dengan baik, sehingga mengakibatkan rendahnya nilai. Hal tersebut menjadi tugas penting bagi peneliti agar dapat mewujudkan proses belajar yang lebih berinovasi sehingga dapat mewujudkan tujuan belajar yang sesungguhnya dan diharapkan dapat memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata KKM, yang diperoleh hasil belajar siswa rendah Diperoleh 77,77% dari 18 siswa belum mencapai nilai KKM, Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa.

Permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasi antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang bisa dipakai adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi. Siswa akan lebih memperhatikan penjelasan guru agar dapat memenangkan kompetisi tersebut sebab setiap tournament ada sebuah penghargaan yang akan diberikan kepada siswa.

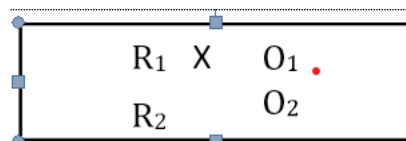
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Dengan analisis regresi linear sederhana. Design Penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design* yang merupakan salah satu bentuk dari *True Experimental Design*. Rancangan Design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (R). Kelompok yang diberi perlakuan atau disebut dengan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok control. Terdapat dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Dalam menggunakan teknik tes peneliti menggunakan berupa tes atau soal-soal pilihan berganda dan dengan teknik inilah peneliti mendapatkan data atau hasil berupa nilai hasil belajar peserta didik, yang nantinya data ini akan diolah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis statistik.

Analisis deskriptif dalam penelitian menggunakan interpretasi skor. Interpretasi skor digunakan untuk mengkaji data hasil belajar siswa. Skor pada skala yang menghasilkan data berupa data interval, akan diinterpretasikan kedalam kategori skor yang merupakan data ordinal. Sedangkan analisis statistik digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif adalah analisis korelasi. Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Adapun urutan dalam melakukan analisis statistik yaitu uji persyaratan, uji Normalitas, Uji Linearitas dan Uji t.

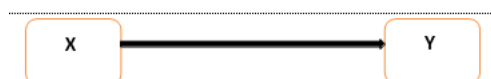
HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh pembelajaran IPA Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun.. Pengambilan data penelitian dilakukan di Kelas V A sebagai kelas eksperimen, yaitu menerapkan metode pembelajaran IPA Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan Kelas V B sebagai kelas kontrol, yaitu menerapkan metode ceramah. Materi menjadi topik pembelajaran adalah Materi Gaya Magnet . Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan masing-masing kelas. Pertemuan pertama adalah mengenalkan Materi Gaya Magnet dan membahas Materi Gaya Magnet , pertemuan kedua memahami Materi Gaya Magnet , setelah itu pertemuan selanjutnya mengevaluasi dengan menggunakan soal cerita, dan pertemuan terakhir untuk kedua kelas diberikan *Posttest*. Pada analisis tahap awal peneliti menggunakan nilai hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran IPA Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan tidak menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun.. Pada analisis tahap awal terdapat uji statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar untuk Kelas V A adalah 69,2 dan Kelas V B adalah 47,3. Dan hasil perhitungan uji normalitas untuk Kelas V A diperoleh nilai signifikannya adalah 0,133 dan untuk Kelas V B diperoleh signifikannya adalah 0,200. Karena nilai *sign*. keduanya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil homogenitas berdasarkan perhitungan uji homogenitas melalui *SPSS* versi 21 diperoleh dengan signifikan 0,666 sedangkan kriteria pengambilan keputusan jika $sign > 0,05$ dikatakan varian sama (homogen) sebaliknya jika $sign < 0,05$ maka varian tidak sama.



Gambar Rancangan *Posttest-Only Control Design*

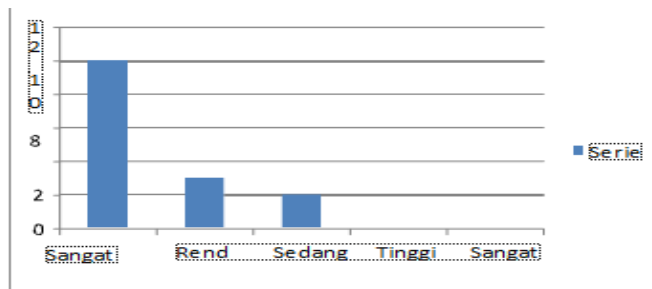
Sumber: Sugiyono, 2015



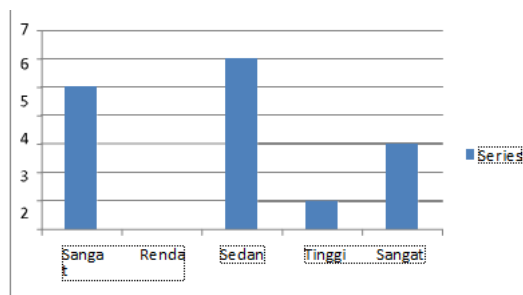
Gambar Desain penelitian

Keterangan:

- X : Variabel Bebas (model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*)
- Y : Variabel Terikat (hasil belajar)



Gambar Grafik Skor Hasil Belajar IPA Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun setelah diajar metode ceramah.



Gambar Grafik Skor Hasil Belajar IPA Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun setelah diajar Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Table Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang dari 60	Sangat Rendah	5	33,3
60-69	Rendah	-	-
70-79	Sedang	6	40
80-89	Tinggi	1	6,7
90-100	Sangat tinggi	3	20
Jumlah		15	100

Sumber : Sudjana (2012:118)

Tabel hasil belajar posttest Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun dengan menggunakan metode Ceramah

Mean	Median	Mode	Std.Deviation	Variance	Min	Max	Sum
47.33	46.00	28.00	17.654	311.667	21.00	71.00	710.00

Tabel Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPA Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun setelah diajar dengan metode Ceramah

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang dari 60	Sangat Rendah	10	67
60-69	Rendah	3	20
70-79	Sedang	2	13
80-89	Tinggi	0	0
90-100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		15	100

Tabel Deskripsi hasil belajar *posttest* Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangundengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Mean	Median	Mode	Std.Deviation	Variance	Min	Max	Sum
69.20	71.00	71.00	20.298	412.029	34.00	96.00	1038.00

Tabel Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPA Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangun setelah diajardengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang dari 60	Sangat Rendah	5	33,3
60-69	Rendah	-	-
70-79	Sedang	6	40
80-89	Tinggi	1	6,7
90-100	Sangat tinggi	3	20
Jumlah		15	100

Tabel Deskripsi gabungan *posttest* hasil belajar Kelas V SD Swasta Nahdhatul Ulama Kota Bangundengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode ceramah

Kriteria Data	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa	15	15
Nilai minimal	34.00	21.00
Nilai maksimal	96.00	71.00
Jumlah	1038.00	710.00
Rata-rata	69.20	47.33
Median	71.00	46.00
Sd	20.298	17.654
Varians	412.029	311.667

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa Kelas V pada materi Materi Gaya Magnet yang proses belajarnya menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa Kelas V yang menerapkan metode ceramah. Dari perhitungan diperoleh $3,153 > 2,048$ ($t_{hitung} > t$) dan nilai signifikan yang diperoleh $0,004 < 0,05$



dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif pada Materi Gaya Magnet dengan metode pembelajaran IPA Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen tinggi dari IPada nilai rata-rata hasil belaar kognitif dengan yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* . Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif terhadap hasil belajar pada siswa Kelas V pada materi Materi Gaya Magnet . Pada pengujian keefektifan menggunakan rumus hipotesis diperoleh $3,153 > 2,048$ ($t_{hitung} > t_{ta}$), dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau hasil pembelajarannya menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

UCAPAN TERIMA KASIH (*optional*)

Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Ibnu Affan, S.H., M.Hum, selaku Rektor UNUSU
2. Ibu Emy Hariati, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FIP.
3. Bapak Nuri Ramadhan, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Plt. Jurusan PGSD FIP UNUSU
4. Ibu Leni Malinda, S.Pd., M.Pd selaku Sek. Jurusan PGSD FIP UNUSU
5. Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 Ibu Syarifah Ainun Harahap, S.Pd, M.Pd dan Ibu Astria Ayu Ramadiani S.Pd, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal, Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT Reamaja Rosdakarya Offset, 2012)
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)
- Ahmadi, Abu dan A. Supatman, Ilmu Alamiah Dasar, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Aly, Abdullah dan Eny Rahma, Ilmu Alamiah Dasar, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, Metodologi Pembelajaran IPA, Jakarta: Bumi Aksara, 2014
- Bahri, Syaiful. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Kurikulum, pengembangan. Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Raja grafindo Persada, 2012
- Majid, Abdul, Strategi Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013
- Miftahul Huda, 2011. Kooperatif Learning, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudhofir, dkk, Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016
- Suparno, Paul. Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. 2007
- Rusman, 2011. Model-Model Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo