

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TORUNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Siti Nurkholifah<sup>1)\*</sup>, Salsa Nadya Safitri<sup>2)</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>3)</sup>,  
Nidya Chandra Muji Utami<sup>4)</sup>**

<sup>1),2),3),4)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri  
Jakarta, Jakarta. 13220

[\\*sitinurkholifah\\_1107621112@mhs.unj.ac.id](mailto:sitinurkholifah_1107621112@mhs.unj.ac.id)

Diterima: 29 04 2024

Direvisi: 31 05 2024

Disetujui: 07 06 2024

### **ABSTRACT**

*Examining how the TGT-type cooperative learning model influences the social studies learning outcomes of class IV students at SDN Manggarai 05 is the focus of this research. This research uses a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. Class IV at SDN Manggarai 05, with a total of 115 students, became the research location and population, where the research sample was selected using a cluster random sampling technique. Class IVB is designated as the experimental class, while class IVD is the control class. The data collection approach includes interviews, tests, and documentation. Statistical analysis is used as a data analysis method, including prerequisite tests such as normality tests and homogeneity tests, as well as hypothesis tests. Data analysis used the t-test with the help of SPSS version 28. The results of this study showed that the significance of the hypothesis test obtained through the parametric test (a paired sample t-test) was 0.001, namely  $p < 0.05$ , which means that the TGT-type cooperative learning model had a significant effect on improving social studies learning outcomes for class IV students at SDN Manggarai 05.*

**Keywords:** cooperative model, teams games tournament, social studies learning outcomes

### **ABSTRAK**

*Mengkaji bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Manggarai 05 merupakan fokus dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk nonequivalent control group design. Kelas IV di SDN Manggarai 05 dengan total 115 siswa menjadi lokasi dan populasi penelitian, di mana sampel penelitian dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Kelas IVB ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas IVD sebagai kelas kontrol. Pendekatan pengumpulan data mencakup wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis statistik digunakan sebagai metode analisis data, termasuk uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis. Analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS versi 28. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa signifikansi pada uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik (Paired sample t-test) adalah 0,001 yaitu  $p < 0,05$  yang berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Manggarai 05.*

**Kata kunci:** model kooperatif, teams games tournament, hasil belajar IPS

## PENDAHULUAN

**K**urikulum Merdeka pada pendidikan dasar telah mengintegrasikan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ke dalam satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Andreani & Gunansyah, 2023). Perubahan status mata pelajaran menjadi IPAS berfokus pada pembekalan agar peserta didik dapat memahami dan mengelola baik lingkungan alam maupun sosial secara terintegrasi (Wijayanti & Ekantini, 2023). Penggabungan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa siswa di tingkat sekolah dasar umumnya memiliki kecenderungan untuk melihat setiap detail secara menyeluruh dan terpadu (Purnawanto, 2022). Namun, pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan kepada pencapaian hasil pembelajaran dalam mata pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan di sekolah merupakan kajian ilmu sosial yang secara terpadu telah disederhanakan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memusatkan materi pembelajaran pada berbagai dimensi sosial dalam kehidupan manusia (Oktaviani, 2022). Memberikan pengetahuan serta keterampilan dasar kepada siswa yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan merupakan tujuan dari pendidikan IPS di tingkat Sekolah Dasar (Siska, 2023). Berdasarkan tujuan tersebut, muatan pembelajaran pada materi IPS diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor.

Untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran IPS, seorang guru perlu menentukan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik setiap siswa sebagai pembelajar (Hartanto & Mediatati, 2023). Guru harus mampu membuat lingkungan pembelajaran yang dinamis dan juga menyenangkan bagi siswa (Maufur, 2020). Pembelajaran yang aktif dapat diinterpretasikan sebagai pembelajaran yang berfokus pada penggunaan model pembelajaran yang bervariasi yang mengutamakan pada partisipasi

aktif siswa, serta melibatkan berbagai kemampuan dan potensi siswa (Syaparuddin et al., 2020).

Melihat banyaknya siswa kelas IV SDN Manggarai 05 yang menganggap mata pelajaran IPS sebagai sesuatu yang membosankan, membuat hasil belajar IPS yang diperoleh tidak optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas IV SDN Manggarai 05, didapat data pra penelitian dengan instrumen wawancara bahwa siswa masih memerlukan motivasi dari guru untuk belajar materi IPS yang menyebabkan mereka terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Di samping itu, guru sering kali mengandalkan pembelajaran satu arah dalam penyampaian materi tanpa adanya interaksi yang dapat memicu partisipasi siswa secara aktif. Model pembelajaran yang digunakan ini menyebabkan para murid menjadi pasif karena lebih banyak mencatat dan mendengarkan, sehingga mengurangi motivasi mereka untuk belajar lebih dalam pada materi IPS. Permasalahan lain yang ditemui di lapangan yaitu rendahnya hasil belajar IPS siswa yang dapat terlihat dari adanya beberapa siswa yang meraih hasil dengan belum memenuhi kriteria nilai yang telah ditetapkan atau KKM yaitu 75 dengan nilai terendah 50.

Sehubungan dengan kondisi di atas, guru disarankan untuk memilih bermacam model pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran agar dapat tercapai dengan baik tujuan yang telah direncanakan (Sapmawati, 2021). Sebagai salah satu alternatif solusi, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan untuk menangani kondisi tersebut.

(Hartanto & Mediatati, 2023). Model pembelajaran kooperatif menekankan pada penyusunan siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi yang beranggotakan 4 hingga 6 orang (Sappaile et al., 2023). Fokus dari model pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa secara akademik dan membantu mereka dalam mengenali keberagaman di antara teman-temannya (Surur et al., 2020).

Model pembelajaran TGT dirancang sebagai belajar sambil bermain, di mana siswa memainkan permainan dan turnamen yang masih berkaitan dengan materi pembelajaran di mana perwakilan dari masing-masing kelompok akan berusaha memperoleh poin sebanyak-banyaknya untuk kelompok mereka (Permadi et al., 2023). Model pembelajaran berbasis *tournament* ini sangat membantu proses pembelajaran di kelas karena karakteristik siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan (Adiadiputraputra & Heryadi, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman materi. Penyampaian materi oleh guru di kelas, pembagian siswa dalam kelompok, permainan, kompetisi, dan pemberian penghargaan merupakan tahapan dari model pembelajaran ini (Adha et al., 2023).

Bukti empiris dari sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini telah terbukti secara konsisten efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Dengan mengintegrasikan kerja sama antarsiswa dan fokus pada pencapaian tujuan bersama, model pembelajaran TGT menawarkan pendekatan yang berorientasi pada hasil, yang membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ali et al., (2021) dengan judul

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan *Game Number One* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus pembelajaran. Temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa dengan menerapkan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa

kelas VII SMP N 5 Praya Timur tahun ajaran 2019/2020. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan naiknya nilai rata-rata belajar siswa yaitu dari 74,0 dengan ketuntasan sebesar 73,9% dan standar deviasi 6,8 pada siklus I menjadi 75,5 dengan ketuntasan sebesar 87% dan standar deviasi 6,4 pada siklus II, dan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Berbantuan *Papan Game Number One* diperoleh skor rata-rata sebesar 77,8 dengan standar deviasi 2,3 dan kategori positif. Hasil temuan tersebut menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 5 Praya Timur.

Penelitian ini juga serupa dengan temuan penelitian yang telah dilakukan oleh Mertayasa, (2022) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mice Target Board* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. Kesimpulan penelitian tersebut menyatakan bahwa terjadinya kenaikan skor sebesar 15% pada hasil dari pembelajaran IPS. Pada siklus I, hasil dari pembelajaran IPS siswa menunjukkan perolehan angka sebesar 67%, yang mengalami kenaikan menjadi 82% pada siklus II. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SD. Model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan nilai yang meningkat lebih baik, khususnya pada penelitian ini adalah dalam mata pelajaran IPS.

Penelitian relevan juga dilakukan oleh Piliati et al., (2022) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar”. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Temuan pada penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar

siswa sebelum tindakan yaitu sebesar 19.4%. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan hasil belajar siswa menjadi 54.83%. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang semakin signifikan dengan mencapai 83.87%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada temuan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Salo.

Berdasarkan uraian dan penelitian relevan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas IV SD". Penulis pada penelitian ini menggunakan model tersebut dengan media gambar berupa hewan ubur-ubur yang memiliki banyak tentakel, yang dalam setiap tentakelnya berisi kuis. Hal ini merupakan yang menjadi pembeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, murid juga berperan sebagai pemburu ubur-ubur saat turnamen berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Manggarai 05.

## METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Berikut adalah uraian mengenai mekanisme dari desain penelitian *nonequivalent control group*.

**Tabel 1.** Desain *nonequivalent control group*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = pengujian awal (*pretest*) sebelum adanya perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol  
 O<sub>2</sub> = pengujian akhir (*posttest*) setelah adanya perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol  
 O<sub>3</sub> = pengujian awal (*pretest*) sebelum adanya perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol  
 O<sub>4</sub> = pengujian akhir (*posttest*) setelah adanya perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol  
 X<sub>1</sub> = *treatment* di kelas eksperimen (tipe TGT)  
 X<sub>2</sub> = *treatment* di kelas kontrol (tipe *scramble*)

Lokasi penelitian ini adalah di kelas IV SDN Manggarai 05 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 115 orang, dan mereka merupakan populasi yang diteliti. Dalam rangka memilih sampel, digunakan teknik *cluster random sampling*, yang menghasilkan dua kelas, yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVD sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sementara kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *scramble*. Dalam model *scramble*, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sudah diacak oleh guru (Hoerudin, 2022). Model pembelajaran *scramble* dipilih karena memiliki sintaks yang mirip dengan model TGT. Berikut adalah deskripsi sintaks dari model TGT dan *scramble* serta perbandingan antara keduanya.

**Tabel 2.** Sintaks TGT

Langkah-langkah	Aktivitas guru
Penyajian materi	Menyajikan pokok materi pelajaran
<i>Teams</i>	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima siswa
<i>Games</i>	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>

<i>Tournament</i>	Pemberian evaluasi hasil belajar siswa melalui turnamen antarkelompok
<i>Teams recognition</i>	Kelompok pemenang akan diberikan penghargaan, sedangkan yang belum menang akan diberikan motivasi agar tetap bersemangat dalam belajar

**Tabel 3.** Sintaks *Scramble*

Langkah-langkah	Aktivitas guru
Penyampaian tujuan pembelajaran	Menguraikan maksud dan tujuan dari pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk belajar
Penyajian materi	Menyajikan pokok materi pelajaran
Mengorganisir siswa kedalam kelompok belajar	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima siswa
Membimbing pelatihan	Setiap kelompok menerima satu set kartu pertanyaan dan jawaban yang telah diacak oleh guru
Evaluasi	Pemberian evaluasi hasil belajar melalui pencocokkan set kartu pertanyaan dan jawaban yang sudah diberikan guru
<i>Teams recognition</i>	Kelompok pemenang akan diberikan penghargaan, sedangkan yang belum menang akan diberikan motivasi agar tetap bersemangat dalam belajar

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi wawancara, pengujian berupa tes, dan pengumpulan dokumentasi. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang kondisi awal siswa, dilakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Manggarai 05.

Instrumen tes yang digunakan adalah soal *multiple choice* sebanyak 25 butir, dengan masing-masing butir pertanyaan memiliki empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d). Tes ini digunakan untuk mengukur skor hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Sebelum menerima perlakuan, skor hasil belajar siswa diukur melalui *pretest*, sementara setelah menerima perlakuan, skor hasil belajar siswa diukur melalui *posttest*. Selain itu, bukti-bukti penelitian seperti foto, video, dan data lainnya dikumpulkan melalui teknik dokumentasi guna mendukung validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

Analisis statistik merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Langkah-langkah analisis data meliputi beberapa tahapan pengujian. Pertama, dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari dua tahap, yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk menilai sebaran distribusi normalitas data dan uji *Levene* untuk menilai sebaran homogenitas data. Uji prasyarat ini diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan untuk analisis lanjutan. Setelah memastikan bahwa data memenuhi prasyarat, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk menguji perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, analisis statistik ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data pretest dan posttest dari kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, telah dikumpulkan dan disajikan sebagai bagian dari analisis. Data pretest digunakan untuk menilai tingkat pemahaman awal siswa sebelum perlakuan diberikan, sementara data posttest digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan. Analisis data ini membantu dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Berikut ini adalah rincian hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok tersebut.

**Tabel 4.** *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Me an	Std. devi asi	Vari ans	Re nt ang	Nil ai mi n	Nil ai m ax
<b>Pretest</b>	61.259	9.416	88.661	30	50	80
<b>Expt</b>	60.444	9.353	87.487	32	50	82
<b>Ko</b>	79.333	5.575	31.077	22	70	92
<b>Expt</b>	78.740	5.900	34.814	20	70	90
<b>Ko</b>						

Dari Tabel 4, dapat dilihat bahwa diantara kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *pretest*. Namun, apabila dibandingkan dengan nilai *pretest*, terdapat peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan.

### Uji Normalitas

**Tabel 5.** *Test of Normality*

Kelas		Kolmogorov-Smirnov*			Shapiro-Wilk		
		Stati ctic	d f	Si g.	Stati ctic	d f	Si g.
Has il ajar	Pretest	.146	27	.147	.912	27	.025
	Ekspe rimen						
	Postes t	.119	27	.200*	.964	27	.454
Ekspe rimen	Pretest	.132	27	.200*	.908	27	.21
	Kontr ol						
	Postes t	.106	27	.200*	.946	27	.174
Kontr ol	Pretest						
	Kontr ol						
	Postes t						

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada kedua kelas, yang tercantum dalam Tabel 5 dan dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, didapati bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Kriteria untuk menentukan bahwa data terdistribusi secara normal adalah ketika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, mengacu pada data yang terdapat di Tabel 5, dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian tersebut terdistribusi secara normal, sehingga memenuhi asumsi yang diperlukan untuk penggunaan uji statistik parametrik. Hal ini menegaskan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut dengan menggunakan metode uji parametrik.

### Uji Homogenitas

**Tabel 6.** *Test of Homogeneity of Variance*

	Levene Statistic	df	df2	Sig.
Hasil belajar	.202	1	52	.655
Mean	.140	1	52	.710
Median	.140	1	51.985	.710
Mode	.181	1	52	.672

Dari hasil yang tercatat dalam Tabel 6, dapat diamati bahwa nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0,655. Untuk menentukan homogenitas data, kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dengan nilai signifikansi sebesar 0,655, dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* dianggap homogen. Artinya, sebaran data *posttest* pada kedua kelompok dapat dianggap seragam, memenuhi asumsi yang diperlukan untuk analisis lanjutan. Dengan demikian, dapat dianggap bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara variabilitas hasil *posttest* dari kedua kelompok.

### Uji Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data terdistribusi secara normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengevaluasi apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas

eksperimen memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Manggarai 05. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Dalam konteks ini, dilakukan penggunaan metode *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 28. Metode ini dipilih karena kemampuannya untuk menentukan apakah perbedaan antara dua *mean* sebelum dan sesudah perlakuan adalah signifikan secara statistik. Dengan demikian, analisis ini tidak hanya mencari tahu apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT, tetapi juga seberapa signifikan peningkatannya. Oleh karena itu, uji hipotesis ini merupakan langkah krusial dalam mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

**Tabel 7.** *Paired Samples Test*

	Paired Differences	t	df	Significance (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval
Pretest	-7.13	-2.81	51	.008	-7.13	[-10.13, -4.13]
Posttest	-4.07	-1.63	51	.110	-4.07	[-7.07, -1.07]

r	st	2	7	8	0	6	0	0
2	Ko	9	5	8	3	0	1	1
	Po	6		9		8		
	ste							
	sK							
	o							

	PostestE	79.3	2	5.575	1.073
	ks	3	7		
Pai	PretestK	60.4	2	9.353	1.800
r 2	o	4	7		
	Postest	78.7	2	5.900	1.136
	Ko	4	7		

Jika nilai signifikansi yang diperoleh dari uji hipotesis kurang dari 0,05, maka hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan dalam skor rata-rata hasil belajar siswa antara pretest dan posttest pada kelas tersebut. Hasil analisis yang tercantum dalam Tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan (0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwaterdapat perbedaan yang signifikan dalam skor rata-rata hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Temuan ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Manggarai 05. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Situasi ini mendukung hipotesis bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan skor rata-rata siswa sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe TGT, rincian perolehan skor rata-rata siswa pada hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dijelaskan secara lebih detail dalam tabel dan grafik berikut ini.

**Tabel 8.** *Paired Samples Statistics*

	Mea	N	Std.	Std.Err	
	n		Deviasi	or	
			on	Mean	
Pai	PretestE	61.2	2	9.416	1.812
r 1	ks	6	7		

### Pembahasan

Penelitian dilakukan di SDN Manggarai 05 yang melibatkan dua kelas (kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVD sebagai kelompok kontrol) dengan 27 siswa di setiap kelas. Sebelum diterapkan perlakuan, semua siswa yang menjadi sampel penelitian diberikan soal *pretest* untuk melihat perolehan skor hasil belajar IPS dan diberikan soal *posttest* setelah mendapat perlakuan. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh di lapangan dilanjutkan dengan pengolahan data untuk membuktikan apakah model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dan lebih baik dibandingkan dengan kelas pembanding dengan model *scramble*.

Hasil *pretest* pada kelas IVB sebagai kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 61,259, sedangkan hasil *pretest* pada kelas IVD sebagai kelompok kontrol mendapatkan skor rata-rata 60,444. Nilai rata-rata pada *pretest* tidak memperlihatkan perbedaan yang signifikan karena dimulai dari awalan yang sama (sebelum dilakukan perlakuan pada kedua kelas). Setelah mendapat perlakuan, kedua kelompok tersebut mendapati peningkatan nilai yang cukup signifikan. Akan tetapi, perolehan skor dari hasil pembelajaran IPS pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perolehan skor rata-rata yang dicapai pada kelas IVB sebagai kelompok eksperimen yaitu 79,333, sedangkan kelas IVD sebagai kelompok kontrol yaitu 78,740.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data yang tersebar secara normal dan homogen dibuktikan terlebih dahulu pada data *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 28. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan

untuk memastikan data terdistribusi secara normal dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil pengujian mengungkapkan bahwa kedua kelompok memiliki distribusi data yang normal. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi untuk hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,454 maka  $0,454 > 0,05$  dan pada kelas kontrol mendapat hasil *posttest* yaitu 0,174 maka  $0,174 > 0,05$ . Dengan demikian, hasil data tersebut telah teruji berdistribusi normal menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Setelah pengujian normalitas, langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas.

Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan mengelompokkan berdasarkan pada dua model pembelajaran kooperatif yaitu tipe TGT dan tipe *scramble*. Pengujian homogenitas menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 28 dengan menggunakan *Levene's Test*. Suatu data dapat dikatakan bersifat homogen jika nilai signifikansi hasil  $> 0,05$ . Hasil analisis data *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol menunjukkan nilai hasil signifikansi yaitu 0,655, yang hal ini menunjukkan hasil  $> 0,05$ . Dengan demikian, varians pada data tersebut untuk setiap kelompok bersifat homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dilakukan uji t untuk membandingkan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh setelah dilakukan perlakuan di kedua kelas tersebut. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu *paired sample t-test*, menggunakan perangkat lunak SPSS versi 28. Hasil perhitungan pada uji t menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0,001. Hal ini berarti  $0,001 < 0,05$ .

Dengan demikian, berdasarkan data tersebut dalam ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV SDN Manggarai 05. Penelitian ini

membuktikan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dapat berdampak positif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD.

## SIMPULAN

Berdasarkan perhitungan analisis data dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN Manggarai 05. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil belajar IPS untuk siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT, yaitu kelas IVB, dimana nilai rata-rata pretestnya adalah 61,259 lalu kemudian meningkat menjadi nilai rata-rata posttest sebesar 79,333. Di sisi lain, kelas kontrol yang diberikan perlakuan model *scramble*, yaitu kelas IVD, memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 60,444 dan nilai rata-rata posttest sebesar 78,740. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa di kelas IVB melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan hasil belajar siswa di kelas IVD melalui model pembelajaran *scramble*. Selain itu, berdasarkan kriteria uji t, juga disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Manggarai 05.

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai upaya perbaikan yang dapat dilakukan untuk penelitian serupa selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru di sekolah dasar, menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan alternatif dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan di kelas, sehingga siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar materi IPS dan tidak membosankan.

2. Materi yang diteliti pada penelitian ini hanya untuk materi pelajaran IPS di kelas IV SDN Manggarai 05, untuk selanjutnya diharapkan peneliti lain untuk mencoba model pembelajaran TGT pada pokok bahasan lain untuk mengetahui lebih dalam pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SDN Manggarai 05, terutama kepada Kepala Sekolah yang sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah. Terima kasih kepada guru kelas IV yang memberikan izin, membimbing serta memberi arahan, dan siswa kelas IVB dan IVD yang sudah mau membantu sampai penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Lalu terima kasih kepada peneliti ucapkan kepada kampus tercinta, Universitas Negeri Jakarta yang sudah memberikan arahan dan fasilitas dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.

### REFERENSI

- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. Al. (2023). Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.70>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt ( teams games tournament ) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar 1),2). *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111.
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43–51. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka

Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hoerudin, C. W. (2022). The Role of Indonesian Language Learning in Shaping the Character of Students. *International Journal of Science and Society*, 4(1), 17–25. <https://doi.org/10.54783/ijssoc.v4i1.412>
- Maufur, H. F. (2020). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Alprin.
- 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. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Oktaviani, A. M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(2), 101–107.
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 8555–8566. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5615>
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogi*, 20(1), 75–94.
- Sapmawati, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*,

- I(01), 42–45.  
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1271>
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Putu, I., Dharma Hita, A., Razali, G., Lokita, R. D., Dewi, P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 6(1), 6261–6269.  
<https://jonedu.org/index.php/joe/articel/view/3830>
- Siska, Y. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Garudhawaca.
- Surur, M., Prasetya Wibawa, R., Jaya, F., Ayani Suparto, A., Harefa, D., Faidi, A., Triwahyuni, E., Kadek Suartama, I., Mufid, A., Purwanto, A., & Tinggi Agama Islam Khozinatul Ulum Blora, S. (2020). Effect Of Education Operational Cost On The Education Quality With The School Productivity As Moderating Variable. *Psychology and Education*, 57(9), 1196–1205. [www.psychologyandeducation.net](http://www.psychologyandeducation.net)
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.  
<https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.