

# jurnal irma

*by* Turnitin Turnitin

---

**Submission date:** 14-Jun-2024 03:05AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2402314527

**File name:** Bismillah\_CY\_jurnal\_mandalika\_1\_.pdf (360.65K)

**Word count:** 4453

**Character count:** 27628

## Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar

Catur Yanti\*, Herpratiwi, Nureva

STKIP Al-Islam Tunas Bangsa

\*Corresponding Author e-mail: [caturyanti16@gmail.com](mailto:caturyanti16@gmail.com)

*Abstract: The purpose of this study was to identify the effect of the Team Games Tournament learning model on the learning outcomes of IPAS material on Changes in the Form of Objects in grade IV students of SD Negeri 4 Karang Anyar. This type of quantitative research was used in this study with a one group pre-test and posttest pre-experiment approach. The population was 30 students and a sample of 30 students or a saturated sample. Data collection techniques with multiple choice tests totaling 20 questions. The author conducted a validity test, then a reliability test, then a difficulty test, then a differentiation test and an error analysis test before the instrument was given to students. The method for analyzing data uses homogeneity, normality and hypothesis tests with paired t-tests. This study indicates that the Team Games Tournament learning model has an influence on IPAS learning outcomes, with an average pretest of 59.33 and posttest of 79.16. The results of the hypothesis test  $t_{hitung} 17.448 > t_{tabel} 1.699$  with a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Based on that, it means that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Learning Outcomes of IPAS Material Changes in the Form of Objects of Fourth Grade Students of SD Negeri 4 Karang Anyar.*

**Abstrak:** Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS materi Perubahan Wujud Benda pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar. Jenis penelitian kuantitatif dipakai pada penelitian ini dengan pendekatan *pre-eksperimen one group pre-test and posttest*. Populasi sebanyak 30 siswa dan sampel 30 siswa atau sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dengan tes pilihan jamak berjumlah 20 soal. Penulis melakukan uji validitas, kemudian uji reliabilitas, lalu uji tingkat kesukaran, selanjutnya uji daya beda serta uji analisis fungsi pengecoh sebelum instrumen diberikan pada siswa. Metode untuk menganalisis data memakai uji homogenitas, normalitas dan hipotesis dengan uji *paired t-test*. Penelitian ini mengindikasikan jika model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS, dengan rata-rata *pretest* 59,33 dan *posttest* 79,16. Hasil uji hipotesis  $t_{hitung} 17.448 > t_{tabel} 1.699$  dengan nilai Sig.(2-tailed) dari  $0.000 < 0.05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hal itu, maknanya terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar.

**How to Cite:** Yanti, C., Herpratiwi, H., & Nureva., (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol(no). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.vxxxyy>

### Article History

Received:

Revised:

Published:

### Key Words:

*Team Games Tournament learning model, learning outcomes, IPAS*

### Sejarah Artikel

Diterima:

Ditinjau:

Diterbitkan:

### Kata Kunci:

*Model pembelajaran Team Games Tournament, hasil belajar, IPAS*

## **Pendahuluan**

Demi memastikan pertumbuhan dan kemajuan negara dalam jangka panjang, mengoptimalkan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Martin & Simanjorang (2022) mengatakan bahwasannya dalam pendidikan, kurikulum menjadi peran yang amat krusial selaku penuntun untuk mengarah kepada tujuan pendidikan selanjutnya supaya dapat berjalan lebih optimal. Menurut Sholekah (2020) ada banyak modifikasi yang dilakukan pada kurikulum Indonesia karena kurikulum yang berlaku harus sesuai dengan karakteristik siswa seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat. Saat ini kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yang berlaku di Indonesia, khususnya untuk kelas 1 dan 4 SD. Menurut Sherly et al., (2021) tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memberikan kebebasan kepada pendidik, sekolah, dan siswa supaya lebih leluasa dalam melakukan pembaruan, belajar mandiri atau tidak bergantung pada orang lain dan menggunakan kemerdekaan untuk berkreasi, dengan guru selaku pelopor utama.

Berlandaskan pada keterangan di atas, peneliti memilih SD Negeri 4 Karang Anyar sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut telah mengimplementasikan kurikulum merdeka, khususnya untuk siswa kelas IV. Masih minimnya penelitian mengenai mata pelajaran baru yaitu IPAS yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka membuat penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian pada disiplin ilmu ini. Menurut Masrifa et al., (2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang tergolong pada sistem kurikulum merdeka. Disiplin ilmu ini merupakan mata pelajaran baru yang baru muncul di kurikulum merdeka untuk menggabungkan IPA dan IPS. Kemudian Afifah et al., (2023) menyatakan bahwa IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Indarta et al., (2022) menyatakan kurikulum merdeka diberlakukan sebagai tanggapan terhadap persaingan global yang ketat untuk SDM di era society 5.0 abad ke-21. Kebebasan memilih sistem pembelajaran yang cocok dengan apa yang dibutuhkan siswa, guru dan sekolah merupakan salah satu kelebihan kurikulum merdeka yang bersifat fleksibel dan berpusat pada siswa.

Setelah mengetahui fenomena yang terjadi selama pra-observasi di SD Negeri 4 Karang Anyar pada bulan September lalu, penulis menyimpulkan bahwa kondisi yang ideal tersebut tampaknya belum terwujud di sekolah tersebut. Guru belum menyadari bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan pada proses, oleh karena itu jika guru tidak dapat mengkomunikasikan materi secara efektif, maka siswa tidak akan belajar secara maksimal. Salah satu penyebab dari siswa menjadi bosan adalah guru hanya mengandalkan teknik ceramah dan tidak pernah memakai model pembelajaran yang membuat siswa terdorong agar berperan aktif demi meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Faktor lain yang menjadi penyebab siswa jenuh dengan materi yang diajarkan guru ialah tiadanya permainan ketika pembelajaran berlangsung. Akibat dari lingkungan kelas yang tidak kondusif dan kurang menarik dalam pembelajaran IPAS adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut masih rendah. Rahman (2022) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah hasil yang sudah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti aktivitas pembelajaran. Persentase ketidaktuntasan siswa yang mencapai 63% atau 19 orang siswa nilainya berada di bawah KKM sebesar 65 menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Sebaliknya, siswa yang memperoleh nilai melebihi KKM hanya 37% siswa atau 11 orang. Model pembelajaran yang inovatif harus digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV untuk mengatasi masalah kualitas hasil pembelajaran. Usaha demi meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat guru lakukan yaitu dengan mencoba

menggabungkan pembelajaran biasa yang cenderung membuat siswa bosan dengan program pembelajaran yang mengedepankan kerja sama, aktivitas, dan lingkungan belajar yang positif.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament*. Menurut Tampubolon (2014) model pembelajaran yang berlandaskan pada permainan merupakan pengertian TGT. Kondisi ini serasi dengan karakteristik umur siswa sekolah dasar yang masih menganggap permainan sebagai pengalaman yang penting. Menurut Hapudin (2021) belajar akan mendatangkan hasil yang baik apabila menyesuaikan tahap perkembangan kognitif siswa. Rusman (2014) mengatakan TGT adalah pendekatan belajar kolaboratif yang mengumpulkan siswa ke dalam kelompok belajar 5-6 orang siswa dengan berbagai kemampuan, gender, dan latar belakang ras atau budaya. Slavin Robert E (2015) mengemukakan bahwa fase dari model pembelajaran TGT mencakup penyajian kelas, pembelajaran sambil berkelompok, permainan dan kompetisi serta penghargaan kelompok. Komalasari (2014) menjabarkan apabila poin rata-ratanya adalah 45 atau lebih banyak disebut "*Super Team*", "*Great Team*" ketika mendapat skor 40-45, dan "*Good Team*" apabila mendapat skor 30-40.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Oka Eftia (2022) berjudul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu", penulis memilih model pembelajaran TGT sebagai solusi dari persoalan yang sudah disebutkan sebelumnya karena mampu menambah rasa kerja sama, kompetisi yang sehat, keterlibatan belajar, dan berusaha bertanggung jawab. Siswa tentunya akan menikmati permainan dan turnamen yang menjadi bagian dari model pembelajaran TGT karena dapat menumbuhkan persaingan antar siswa dalam suasana persahabatan untuk melihat siapa yang dapat meraih skor tertinggi. Sehingga siswa akan merasa lebih terpacu untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya guna memenangkan pertandingan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil signifikan dari uji "t" yang didapatkan  $t_{hitung} = 6,11$  dan  $t_{tabel}$  dengan df 28 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,374. Oleh karena itu penelitian ini hipotesis kerja ( $H_a$ ) dianggap diterima sebab  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,11 > 0,374$ ).

Pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu, dapat diketahui jika terdapat perbedaan antara yang memanfaatkan model pembelajaran TGT dengan tidak memanfaatkan model pembelajaran itu. Disiplin ilmu dan kurikulum yang diteliti oleh Oka Eftia (2022) dan penulis berbeda dalam penelitiannya, jika penulis meneliti mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka, Oka Eftia (2022) meneliti mata pelajaran IPA kurikulum 2013. Desain penelitian yang digunakan juga berbeda, penulis menggunakan desain pre-eksperimental satu kelompok *pretest-posttest*, sedangkan Oka Eftia (2022) memakai *Quasi Experimental Design nonequivalent control group*. Selain itu, lokasi penelitian yang dipilih juga berbeda, jika penulis melakukan penelitian di SD Negeri 4 Karang Anyar, sedangkan Oka Eftia (2022) melakukan penelitian di SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya karena penulis mengaplikasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada disiplin ilmu baru dalam kurikulum merdeka yaitu IPAS, yang masih jarang dibahas oleh peneliti lain. Hasil belajar siswa adalah kriteria yang akan diukur dalam penelitian ini. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat meningkatkan standar pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa, terkhususnya disiplin ilmu IPAS. Pada penelitian ini, yang akan dianalisa ialah hasil belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda dalam kaitannya dengan model pembelajaran TGT pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar. Penulis harap penelitian ini dapat

membantu penulis selanjutnya di masa depan mengenai informasi tentang model pembelajaran yang bisa dipakai demi mengoptimalkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

### Metode Penelitian

Penelitian berjenis kuantitatif dengan desain pra-eksperimen sebab tiadanya variabel kontrol dan sampelnya diseleksi secara tidak acak. Penulis memutuskan untuk menggunakan *One Group pretest-posttest* karena ada *pretest* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dengan model TGT dan *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan model TGT. Berdasarkan hal yang telah disebutkan, penulis dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model TGT, sehingga hasilnya akan lebih akurat. Menurut Sugiyono (2019) Teknik pengambilan sampel dikenal sebagai teknik sampling. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Nonprobability Sampling* atau teknik pengambilan sampel ketika setiap anggota populasi tidak diberikan peluang atau kesempatan yang sama. Penulis memilih teknik sampling jenuh sebab memakai semua populasi untuk dijadikan sampel. Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari item atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang diputuskan oleh penulis untuk diteliti lalu ditarik kesimpulannya. Semua siswa kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar atau sejumlah 30 orang siswa menjadi populasi dalam penelitian ini. Sugiyono (2019) juga menjelaskan bahwa sampel juga merupakan anggota dari jumlah dan karakteristik populasi. Dalam penelitian ini, seluruh populasi yang ada mencakup 30 orang siswa SD Negeri 4 Karang Anyar digunakan.

Penulis memakai tes pilihan jamak sebanyak 20 soal *pretest* dan *posttest* untuk menentukan seberapa baik siswa memahami Materi Perubahan Wujud Benda. Sebelum menggunakan instrumen, penulis terlebih dahulu melakukan validasi soal dengan 2 orang dosen ahli dilanjutkan dengan melakukan uji coba pada sampel yang bukan merupakan sampel asli dari populasi yang akan digunakan atau diuji pada sekolah lain untuk memvalidasi instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data pada penelitian ini memakai IBM SPSS 25 *for windows*. Selanjutnya penulis melakukan uji validitas, kemudian uji reliabilitas, lalu uji tingkat kesukaran dan uji daya beda serta uji analisis fungsi pengecoh. Teknik analisis data ketika uji normalitas memakai *saphiro wilk* sebab sampel yang diteliti tidak lebih dari 50 orang. Selanjutnya, uji homogenitas memakai *test of homogeneity of variance* dan uji hipotesis memakai *paired sample t test* untuk menentukan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sesudah memberikan perlakuan berupa model pembelajaran TGT yang sebelumnya dilakukan *pretest* agar bisa tahu kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan sesudah diberikan model pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas IV

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	40	65
Nilai Tertinggi	75	95
Rata-rata	59,33	79,16
Tuntas	8	29
Tidak Tuntas	22	1

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui jika penelitian ini mendapatkan hasil bahwa ketika pelaksanaan *pretest*, dari 30 orang siswa yang nilainya mencapai KKM hanya 8 orang siswa sedangkan 22 orang siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Ketika pelaksanaan *posttest* terlihat bahwa 29 dari 30 siswa yang mengikuti kegiatan *posttest* skornya di atas KKM, sedangkan hanya ada 1 siswa yang memiliki skor di bawah KKM. Nilai rata-rata ketika pelaksanaan *pretest* dan *posttest* juga meningkat yang awalnya 59,33 menjadi 79,16. Setelah mengetahui hasil dari *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis ditolak atau diterima. Namun sebelum dilakukannya uji hipotesis, yang harus dilakukan adalah memeriksa apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas memakai *Shapiro-Wilk*. Syofian Siregar dalam Fachrurrazi (2021) menyatakan bahwa untuk memastikan apakah variabel yang dipakai mempunyai distribusi normal atau tidak tujuan dari pengujian normalitas. Menurut (Hakim & Syofyan, 2017) data tidak didistribusikan secara normal apabila taraf signifikansi  $<0.05$  dan apabila  $>0,05$  distribusi dikatakan normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software IBM SPSS 25 for windows*. Di bawah ini adalah perolehan uji normalitas untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

KATEGORI	Data	Kesimpulan
	Shapiro-Wilk Sig.	
<i>PRETEST</i>	.160	Normal
<i>POSTTEST</i>	.104	Normal

Menurut hasil uji *Shapiro-Wilk* yang dilakukan, nilai signifikansi *pretest* adalah 0,160  $> 0,05$ , sedangkan signifikansi *posttest* adalah 0,104  $> 0.05$ . Oleh karena itu, perhitungan kedua data yang dilakukan pada instrumen soal dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah mengetahui jika data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis.

Menurut Hakim dan Syofyan (2017) untuk memastikan apakah hipotesis diterima ataupun tidak, uji homogenitas berfungsi membandingkan nilai signifikan untuk menentukan tingkat kesetaraan varian pada kedua kelompok yaitu *pretest* dan *posttest*. Ketika taraf signifikansinya  $> 0,05$  distribusi dianggap homogen, namun ketika taraf signifikansinya  $<0,05$  maka data tidak dapat dianggap homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas soal pilihan jamak *pretest* dan *posttest* dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.630	1	58	.110

Pada tabel di atas, dapat kita temukan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,110  $> 0,05$ , sehingga bisa dikatakan bila data *pretest* dan *posttest* bersumber dari populasi dengan varian yang sama. Tes hipotesis digunakan untuk menentukan apakah model belajar kooperatif dari tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda siswa Kelas IV SD Negeri IV Karang Anyar. Apabila nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  artinya terdapat pengaruh. Namun apabila nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima dengan nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  artinya tidak terdapat pengaruh. Menemukan perbedaan yang signifikan pada sampel yang sama merupakan tujuan tes ini.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Mean	Std. Deviation	5 Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	5 Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	19.833	6.226	1.137	-22.158	-17.508	17.448	29	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis, data yang dianalisis melalui software IBM SPSS 25 for windows menunjukkan bahwa  $t_{hitung} 17.448 > t_{tabel} 1.699$  dengan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda siswa Kelas IV Karang Anyar SD Negeri 4 Karang Anyar.

Tahapan pembelajaran yang dilaksanakan oleh penulis pada penelitian ini ialah pada hari pertama penulis memberikan pretest pada siswa kelas 4 SD Negeri 4 Karanganyar. Pada hari kedua memberikan penjelasan Materi perubahan wujud benda dengan mengawalinya dengan salam kemudian siswa berdoa kemudian memberi apersepsi atau soal-soal pemantik Apakah siswa masih ingat dengan Materi Perubahan Wujud Benda kemudian penulis memberikan penjelasan menggunakan bantuan media *Power Point* agar Siswa lebih paham dengan penjelasan yang diberikan Selain itu penulis juga memberikan lagu perubahan wujud benda agar siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan setelah penulis selesai menjelaskan materi kemudian penulis meminta agar siswa membuat 6 kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 6 untuk menentukan kelompoknya sehingga siswa dalam kelompok itu dipilih secara random atau berbeda-beda kemampuan dan jenis kelaminnya setelah itu penulis memberikan soal pada tiap kelompok agar mereka berdiskusi bersama-sama dalam menjawab soaltersebut mengenai materi yang baru saja dipelajari Pada hari ketiga penulis memberikan perlakuan games turnamen kepada siswa berupa permainan estafet gelas penulis mengajak siswa menuju lapangan sekolah agar ketika bermain games siswa lebih leluasa.

Cara bermain games ini adalah setiap kelompok akan diberikan tusuk sate dan gelas plastik bekas kemudian mereka bermain estafet gelas dengan cara siswa berbaris kemudian siswa pertama dan kedua saling membelakangi lalu mereka diarahkan oleh orang ketiga agar gelas tersebut dapat berpindah begitupun seterusnya hingga gelas tersebut sampai ke orang terakhir dalam kelompok tersebut. Kemudian siswa berlari untuk mengambil soal yang telah disediakan dengan cara melompat-lompat untuk mendapatkan soal tersebut kemudian siswa kembali ke tempatnya dan melanjutkan permainan hingga soal tersebut habis diperebutkan dan mereka dapat mengerjakan soal-soal tersebut secara berdiskusi dengan kelompoknya untuk menemukan jawaban dari soal tersebut setelah babak 1 selesai penulis akan menghitung skor sementara kelompok mana yang akan maju ke babak selanjutnya. Tujuan dari babak ini adalah untuk memilih tim mana yang dapat meraih juara pertama atau “*Super Team*”, juara kedua atau “*Great Team*”, juara 3 atau “*Good Team*”. Jika sudah mengetahui 3 kelompok yang akan maju ke babak berikutnya, mereka akan melanjutkan dengan cara yang sama seperti babak sebelumnya namun dengan persaingan yang lebih ketat dan lebih seru. Untuk memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar, penulis akan memberikan hadiah kepada tim pemenang.

Penulis memberikan siswa *posttest* pada hari terakhir untuk melihat apakah ada perbedaan dalam hasil belajar IPAS Materi perubahan wujud benda sebelum dan sesudah perlakuan Team Games turnamen. Penelitian ini menemukan perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan model belajar TGT. Selain pada hasil belajar, penulis juga dapat mengetahui bahwa proses pembelajaran yang sebelumnya siswa tidak aktif dan berpusat kepada guru, akibatnya siswa menjadi bosan. Setelah dilakukannya model TGT ini siswa menjadi lebih aktif karena guru tidak lagi menjadi pusat dan siswa mampu berdiskusi dengan teman berkemampuannya berbeda sehingga proses pembelajaran yang mengandung unsur permainan ini menjadi lebih menyenangkan. Menurut Suarjana dalam Sukenda Egok (2022) model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kekurangan. Upaya untuk menerima perbedaan setiap orang pada waktu terbatas dan lebih memahami materi. Situasi ini mengajarkan siswa untuk bersosialisasi, menambah kepekaan dan rasa toleransi. Taniredja dalam Sukenda Egok (2022) mengatakan bahwa kelemahan TGT adalah apabila guru tidak dapat mengendalikan kelas, masalah dapat muncul ketika siswa mengikuti pembelajaran berbasis permainan ini menjadi tidak kondusif. Solusi dalam menyelesaikan masalah ini ialah dengan memprioritaskan kenyamanan siswa dan memberi pengetahuan yang siswa butuhkan agar dapat berpartisipasi secara aktif dan kooperatif selama permainan.

Teori konstruktivis belajar menggabungkan model pembelajaran TGT. Ahmad Suryadi (2022) memaparkan bahwa konstruktivisme mengharuskan guru agar dapat merancang pembelajaran secara aktif sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran melalui interaksi sosial yang terjalin di kelas. Vygotsky mengemukakan dalam Pranyata (2023) bahwa hubungan sosial adalah faktor utama yang memaksimalkan perkembangan kognitif tiap siswa. Konstruktivisme adalah teori yang dipakai oleh penulis karena proses pembelajaran di kelas yang sekedar memakai ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung dengan materi konkret. Siswa berpartisipasi dalam kerjasama tim menjadi bagian penting dari model pembelajaran TGT yang menekankan teori konstruktivisme pada pembelajaran sehingga kemampuan dapat lebih dikembangkan. Model pembelajaran TGT mencakup penghargaan untuk kelompok dengan skor tertinggi, mengacu pada gagasan belajar konstruktivisme tentang penghargaan kelompok berdasarkan kemampuan dan prestasi siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penelitian Armidi (2022) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD". Hasil analisis data menyatakan bahwa hasil belajar meningkat antara siklus I dan siklus II. Daya serap rata-rata meningkat 13%, dan daya ketuntasan belajar meningkat 25%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menerapkan model TGT pada siswa kelas VI SD. Selanjutnya penelitian Paramitha (2022) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap hasil Belajar IPA Kelas IV SD". Berdasarkan analisis data, pada uji-t didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $3,692 > 0,006$  yang artinya  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara model pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Box* dan IPA Kelas IV SD Negeri Cengkareng Barat 16 Pagi. Kedua penelitian tersebut dapat menguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis karena menunjukkan bahwasannya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar. Berdasarkan pembahasan hasil data tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa hasil belajar dari IPAS Materi Perubahan Wujud Benda siswa kelas IV SD Negeri 4



Karang Anyar dapat memberi pengaruh secara positif dan signifikan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas. Hasil dari penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dari Armidi (2022) dan Paramitha (2022).

### Kesimpulan

Didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dijelaskan bisa diketahui bahwasannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar. Hasil belajar siswa dapat menjadi bukti bahwasannya terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar setelah diberi model pembelajaran TGT. Ketika *pretest* yang dilaksanakan sebelum diberi model pembelajaran *Team Games Tournament* ada 22 orang siswa yang nilainya tidak mencapai KKM dan hanya 8 siswa yang nilainya di atas KKM. Sedangkan setelah diberikan model pembelajaran *Team Games Tournament* hasil belajar siswa meningkat menjadi 29 siswa yang nilainya melebihi KKM dan hanya 1 siswa saja yang nilainya sama dengan KKM ketika mengerjakan *posttest*. Dari uji hipotesis bisa diketahui bahwa  $t_{hitung} 17.448 > t_{tabel} 1.699$  dengan nilai  $Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari kriteria uji hipotesis tersebut bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Karang Anyar.

### Saran

Penulis menyarankan supaya sekolah dan guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT sebagai salah satu pilihan untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih terlibat dalam proses tersebut. Rekomendasi ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kemudian, rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan model pembelajaran TGT sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan proses pelaksanaannya, khususnya yang berkaitan dengan alokasi waktu, ketersediaan sumber belajar seperti media, dan karakteristik siswa di sekolah yang menggunakan model tersebut.

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Prof. Dr. Hj. Herpratiwi, M.Pd dan Ibu Nureva, M.Pd karena sudah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi masukan dan memberikan motivasi penulis sehingga dapat terciptanya penelitian ini. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada orang tua, kerabat dan sahabat yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tulisan ini.

### Daftar Pustaka

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., Mughni, R. M., & Wijayama, B. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Ahmad Suryadi, S. (2022). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Armidi, N. L. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD*. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.

- Fachrurrazi. (2021). *Kinerja Keuangan Bank Syariah - Rajawali Pers*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hapudin, M.S. (2021) *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif dan Efektif*. Prenada Media
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). *Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Aplikasi Dan Konsep*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Martin, R., & Simanjanrang, M. M. (2022). *Pentingnya Peranan Kurikulum Yang Sesuai Dalam Pendidikan Di Indonesia*. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125–134.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., Fauziyah, D. H., & Wijayama, B. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Oka Eftia. (2022). *Pengaruh Model Kooperatif Team Games Tournament Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sd Negeri 74 Kota Bengkulu*.
- Paramitha, A. A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87.
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (P. Rajawali, Ed.; 2nd ed., Vol. 5). Persada, Rajagrafindo.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). *Merdeka belajar: kajian literatur*. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 183–190.
- Sholekah, F. F. (2020). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Slavin Robert E. (2015). *Cooperative learning: Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sukenda Ekok, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6.
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi ke-3. Bnadung. Alfabeta
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Erlangga.

# jurnal irma

---

## ORIGINALITY REPORT

---

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	7%
2	es.scribd.com Internet Source	2%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	prosiding.unma.ac.id Internet Source	1%
7	ejurnal.politeknikpratama.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
9	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%

---

10

repository.upi.edu

Internet Source

1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On

# journal irma

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---