

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**LAWINA SEPTIYANTO PUTRI**

**34302100069**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
ISLAM SULTAN AGUNG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**  
**TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM**  
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Oleh

Lawina Septiyanto Putri

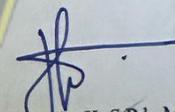
34302100069

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Dosen Pembimbing

Kaprodi PGSD

  
Jupriyanto S.Pd., M.Pd.  
NIK. 211313013

  
Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.  
NIK 211312012

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGTD) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Lawina Septiyanto Putri**

34302100069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Februari 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

## SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M.Pd.

NIK. 211315026

Penguji 1 : Sari Yustiana, M. Pd

NIK. 211316029

Penguji 2 : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd

NIK. 211312012

Penguji 3 : Jupriyanto, M.Pd

NIK. 211313013

Semarang, 08 Maret 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Muhammad Afandi, S.Pd, M.Pd, M.H

NIK. 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lawina Septiyanto Putri  
NIM : 34302100069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul: **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ini adalah karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 25 Februari 2025



## ABSTRAK

Lawina Septiyanto Putri, 2025. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa, Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan yang berkualitas sangat bergantung pada pemilihan model pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Gebangsari 2. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-experimental, melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT, rata-rata skor pretest siswa adalah 27.50 yang tergolong rendah. Setelah penerapan model TGT, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 66.25, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0.012, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Selain itu, rata-rata N-Gain sebesar 0.65 mengindikasikan model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa aktif berdiskusi dan saling membantu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih relevan di dunia pendidikan saat ini.

**Kata Kunci:** Model Kooperatif, TGT, dan Hasil belajar

## **ABSTRACT**

*Lawina Septiyanto Putri, 2025. The Effectiveness of the Cooperative Learning Model in Improving Student Learning Outcomes, Thesis. Elementary School Teacher Study Program. Faculty Of Teacher Training And Education, Sultan Agung Islamic University. Mentor: Jupriyanto S.Pd.,M.Pd.*

*Quality education is highly dependent on the selection of effective learning models. This study aims to evaluate the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in improving the learning skills of grade VI students at SD Negeri Gebangsari 2. The method used is quantitative with a pre-experimental design, involving pretest and posttest to measure learning outcomes before and after the implementation of the TGT model, the average pretest score of students is 27.50 which is relatively low. After the application of the TGT model, the average posttest score increased to 66.25, indicating a significant improvement in material comprehension. The paired sample t-test produced a significance value of 0.012, which showed a significant difference between the pretest and the posttest. In addition, the average N-Gain of 0.65 indicates that the TGT model is quite effective in improving student learning outcomes. The application of this model not only improves student learning outcomes, but also creates a fun learning atmosphere, where students actively discuss and help each other. This study concludes that the TGT type cooperative learning model can be an effective alternative to improve student learning outcomes in elementary school, as well as contribute to the development of more relevant learning models in today's world of education.*

**Keywords:** *Cooperative Model, TGT, and Learning Outcomes*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta inayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR” dengan baik dan lancar. Ucapan rasa terimakasih sedalam-dalamnya tidak lupa kami ucapkan kepada semua pihak terkait yang memberikan bantuan dalam hal bimbingan dan arahan, baik secara moral maupun bantuan lain yang sangat besar maknanya bagi peneliti. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, dan dosen Pembimbing skripsi.
3. Dr. Rida Fironika, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unissula Semarang.
4. Jupriyanto S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Kepala Sekolah Dasar Negeri Karangroto 1 dan Wali Kelas IV.
6. Kepala Sekolah Dasar Negeri Gebangsari 2 dan Wali Kelas IV.
7. Siswa kelas IV SD Negeri Karangroto 1 dan siswa kelas IV SD Negeri Gebangsar 2.
8. Kepada kedua orang tua saya Bapak Subianto dan Ibu Sureti yang selalu memberikan saya semangat, serta selalu mendoakan saya. Semoga bapak dan ibu sehat dan panjang umur.
9. Kepada sahabat saya Dhiniati Rahmahutami, Marlina Mardani, Layli Norhayati, Lutfinnisa, dan Tyas yang selalu memberikan nasehat, solusi di setiap masalah dan terimakasih juga sudah membantu.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan penelitian skripsi ini masih ditemui banyak kekurangan sehingga hasil yang diperoleh masih jauh dari kesempurnaan. Peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat memberikan kritik.

Semarang, Februari 2025

Lawina Septiyanto Putri  
(34302100069)



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
1.3    PEMBATASAN MASALAH.....	4
1.4    RUMUSAN MASALAH.....	5
1.5    TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.6    MANFAAT PENELITIAN.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1    KAJIAN TEORI .....	7
2.2    PENELITIAN YANG RELEVAN .....	18
2.3    KERANGKA BERPIKIR .....	20
2.4    HIPOTESIS.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1    DESAIN PENELITIAN .....	23
3.2    POPULASI DAN SAMPEL .....	24
3.3    TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	24
3.4    INSTRUMEN PENELITIAN .....	25
3.5    TEKNIK ANALISIS DATA .....	26
3.6    ANALISIS DATA AWAL .....	31
3.7    JADWAL PENELITIAN.....	35

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
4.1 DESKRIPSI DATA PENELITIAN .....	36
4.2 HASIL ANALISIS DATA.....	38
4.3 PEMBAHASAN .....	45
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
5.1 KESIMPULAN.....	49
5.2 SARAN.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

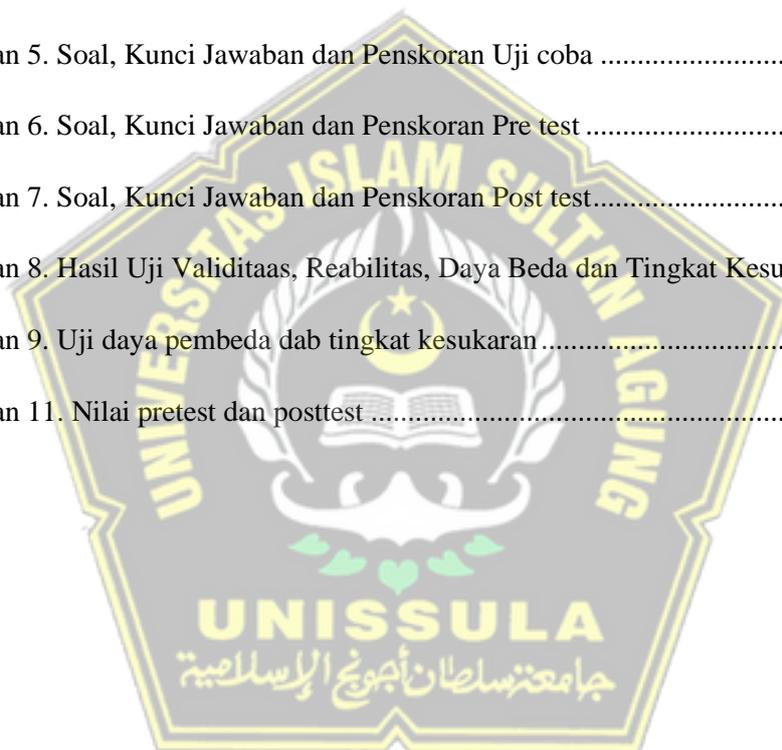


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif.....	10
Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi tes .....	25
Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	29
Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda .....	30
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	31
Tabel 3.6 Kategori gain ternormalisasi .....	34
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pre-test</i> .....	37
Tabel 4.2 Data Hasil <i>Pos-test</i> .....	38
Tabel 4.3 Uji Realibilitas .....	39
Tabel 4.4 Uji Daya Pembeda .....	39
Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Pre-test .....	42
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Post-test .....	43
Tabel 4.8 Uji Paired Sample T-Test.....	44
Tabel 4.9 Uji N-Gain.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian.....	61
Lampiran 2. Surat keterangan .....	62
Lampiran 3. Modul Ajar .....	63
<b>Lampiran 4. Kisi-kisis Tes Pendidikan Pancasila.....</b>	<b>73</b>
Lampiran 5. Soal, Kunci Jawaban dan Penskoran Uji coba .....	76
Lampiran 6. Soal, Kunci Jawaban dan Penskoran Pre test .....	81
Lampiran 7. Soal, Kunci Jawaban dan Penskoran Post test.....	83
Lampiran 8. Hasil Uji Validitaas, Reabilitas, Daya Beda dan Tingkat Kesukaran.....	85
Lampiran 9. Uji daya pembeda dab tingkat kesukaran .....	93
Lampiran 11. Nilai pretest dan posttest .....	96



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Salah satu fokus utama dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah pengembangan model pembelajaran yang efektif. pemilihan model pembelajaran yang efektif dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan manifestasi dari kreatifitas seorang guru agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa senantiasa antusias berfikir dan berperan aktif (Az Zahra & Widiyanto, 2015) dalam (Rahmat, 2018).

Namun, masih ada beberapa guru yang menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa bosan mengikuti pembelajaran di kelas, salah satunya guru menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran dengan metode konvensional ceramah-resitasi masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa, karena peran guru dalam menyampaikan materi lebih dominan daripada keaktifan siswa sendiri (Indah, 2015) dalam (Rahmat, 2018). Menggunakan model pembelajaran yang efektif tidak hanya membuat suasana saat proses pembelajaran menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Hasil belajar yang optimal di sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa dan pembentukan karakter mereka di masa depan.

Namun, ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran yang sering kali membuat hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai. Menurut (Harefa, 2022) dalam (Darmawan Harefa, 2023) “hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (domain) dalam (Fiteriani, 2018) pencapaian hasil belajar, yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesi dan evaluasi (Hidayati, 2018). Pada aspek satu dan dua disebut kognitif rendah dan aspek keempatnya disebut kognitif tingkat tinggi.

Beberapa masalah yang dihadapi seperti kurangnya motivasi untuk belajar, kemudian keterlibatan siswa saat proses pembelajaran yang kurang, serta pendekatan pembelajaran yang monoton seperti ceramah, kerja kelompok, dan inkuiri. Kondisi ini dapat membuat siswa bosan, tidak termotivasi, dan tidak tertarik untuk belajar, hal tersebut berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas VI di Sd Negeri Gebangsari 2 menyebutkan bahwa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) guru menggunakan pendekatan pembelajaran seperti diskusi, kerja kelompok, dan inkuiri. Wali kelas VI juga menuturkan bahwa masih ada beberapa siswa yang kesulitan ketika menggunakan pendekatan pembelajaran tersebut, contohnya seperti siswa yang kurang merespon atau kurang aktif ketika di berikan model pembelajaran diskusi siswa hanya diam

saja ketika sedang melakukan diskusi. Dari 27 siswa di kelas IV terdapat 95% siswa aktif dan 5% nya siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor yang di pengaruhi oleh siswa yang kurang aktif salah satunya adalah IQ yang rendah, tingkat pemahaman materi yang kurang, rasa tidak percaya diri yang kurang bisa mempengaruhi siswa untuk tidak aktif ketika pembelajaran menggunakan metode diskusi, kerja kelompok, atau inkuiri.

Dari permasalahan di atas di perlukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan semua siswa pada saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik sebelumnya setara (Sulisto & Haryanti, 2022) dalam (Laily et al., 2020).

Dengan menggunakan model ini, siswa dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran. Model ini juga memungkinkan siswa saling berdiskusi, bertukar ide, dan memberika masukan satu sama lain. Dengan menggunakan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi yang inovatif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meniptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Dari penjelasan di atas, penggunaan model pembelajaran efektif sangat di perlukan pada proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa

sekolah dasar, khususnya di Sd Negeri Gebangsari 2. Hasil dari wawancara dengan wali kelas VI di Sd Negeri Gebangsari 2 menunjukkan bahwa pendekatan yang di gunakan pada saat proses pembelajaran belum sepenuhnya mengoptimalkan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak yang positif untuk siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan juga dapat membantu siswa mengoptimalkan potensi mereka. Penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan yang dapat di terapkan pada dunia pendidikan saat ini.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah tersebut, terdapat beberapa masalah yang telah di temukan dalam proses pembelajaran di Sd Negeri Gebangsari 2, antara lain:

1. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar.
2. Kurangnya keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran.
3. Menggunakan model pembelajaran yang monoton dan kurang efektif.
4. Beberapa siswa ada yang mengalami kesulitan untuk memahami materi, sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.
5. Siswa kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam diskusi.

## **1.3 PEMBATAHAN MASALAH**

Untuk fokus pada penelitian ini, pembatasan masalah dilakukan dengan mengarahkan perhatian pada:

1. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Sd Negeri Gebangsari 2 kelas VI.
2. Dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

#### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan Pembatasan Masalah di atas, Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI di Sd Negeri Gebangsari 2?

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini, adalah:

1. Menilai seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sd Negeri Gebangsari 2.

#### **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya tentang pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- b. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang pembelajaran kooperatif dan model *Team Games Tournament* (TGT).

## 2. Manfaat Praktis

Dalam hal ini, manfaat penelitian dibedakan menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia. Penggunaan media *Kahoot* dapat membantu guru menarik perhatian siswa dan mengukur pemahaman secara langsung.

### 2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, guru dapat belajar bagaimana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada saat proses belajar-mengajar berlangsung.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suyanto, 2013 : 163). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013:53) dalam (Hasanah & Himami, 2021).

Pendapat (Komalasari, 2010) dalam (Harefa et al., 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Artinya, dalam pembelajaran kooperatif siswa dibentuk dalam diskusi kelompok dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sarumaha, 2021) dalam (Harefa et al., 2022). Nurulhayati dalam (Harefa, 2020) dalam (Harefa et al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran

kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Pengertian pembelajaran kooperatif menurut beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk dapat mencapai tujuan belajar. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberikan pengalaman kepemimpinan, dan mendorong siswa untuk membuat keputusan dalam kelompok. Dengan interaksi dan kolaborasi, siswa dapat saling belajar dan mendukung satu sama lain, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, dimana proses belajar yang baik dibentuk dengan menuntut siswa menjadi lebih aktif dalam merumuskan konsep dan memberi pemaknaan terkait hal-hal yang dipelajari (Kusumawati et al., 2022) dalam (Rohmah, 2023).

### **b. Prosedur Pembelajaran Kooperatif**

Pada prinsipnya, prosedur pembelajaran kooperatif terdiri atas empat tahap yaitu sebagai berikut:

#### 1) Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi penjelasan sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan

utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

## 2) Belajar Dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran. Selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.

## 3) Penilaian

Penilaian dalam model pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, dan tes kelompok akan memberikan informasi setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

## 4) Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok adalah penetapan kelompok mana yang dianggap paling menonjol atau kelompok mana yang paling berprestasi, yang layak diberikan hadiah atau *reward*. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berpartisipasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka (Hamdayama, 2016: 148-149) dalam (Hasanah & Himami, 2021).

### c. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif disajikan dalam tabel 1 berikut ini. (Suyanto, 2013 : 166)

**Tabel 2.1** Tabel 2. 1Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase Ke-	Indikator	Aktivitas/Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru mengomunikasikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.
2	Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan tugas belajar secara efisien.
4	Membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas.

5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan masing-masing kelompok.
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya belajar individu maupun kelompok secara proposional.

## 2. Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa di sebuah kelompok tanpa harus memandang perbedaan akademik dan juga jenis kelamin (Hidayat, 2019) dalam (Nurhayati et al., 2022). Menurut Rusman (2014:2224) dalam (Sururi & B S, 2022) mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Team Games Tournament (TGT) merupakan kompetisi pendidikan dengan menggunakan tes-tes dan system poin untuk melihat perkembangan peserta didik. Setiap perwakilan dari kelompok tim akan berkompetisi dengan kelompok lain

yang memiliki tingkat kemampuan yang sama (Slavin, dalam Sulorante, 2023) dalam (Suardin et al., 2023).

Model TGT termasuk model pembelajaran yang efektif karena beragam variasi dari ceramah, kerja tim, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai konselor dan sumber kritik yang konstruktif (Saragih & Wedyawati, 2019:16) dalam (Suardin et al., 2023).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok dengan berbagai latar belakang. TGT menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dimana setiap siswa setiap siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar tanpa membedakan.

#### **b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Menurut Rusman dalam Gunanta (2018) dalam (Mawarni et al., 2023) Langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT adalah sebagai berikut:

##### 1) Penyajian Kelas (*class presentations*)

Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.

##### 2) *Teams*

Guru membagi siswa kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.

3) *Games*

Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games.

4) *Tournament*

Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

5) *Rekondisi Tim*

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model Team Games Tournament (TGT)**

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut (Nugroho, 2013) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai berikut:

Kelebihan model Team Games Tournament (TGT)

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar didalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan model Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajarannya.
- 3) Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Definisi belajar menurut Moh. Surya (1981:32) dalam (Setiawati, 2018) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Winkel dalam (Festiawan, 2020) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psiskis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Belajar menurut Gagne (1985) dalam (S.Winataputra, 2019) belajar adalah suatu perubahan kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan. Dari pendapan diatas dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap. Proses ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sekitar dan menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan serta bertahan lama. Belajar bukan hanya sekedar proses pertumbuhan, melainkan usaha yang melibatkan aktivitas mental atau

psikis yang menghasilkan kemampuan baru pada individu sebagai hasil pengalaman yang didapat.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Sudjana (2008:22) dalam (Astutik & Abdullah, 2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Winataputra (2007, hal. 1.10) dalam (Astuningtias & Appulembang, 2017) hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Jihad dan Haris (2008, p. 14) dalam berpendapat bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar kognitif sering digunakan oleh guru sebagai acuan untuk menilai pencapaian tujuan belajar. Bloom menjelaskan bahwa ranah kognitif yaitu berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir, ranah efektif yaitu berkenaan dengan kemampuan sikap dan penguasaan segi-segi emosional seperti perasaan, ranah psikomotorik yaitu berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan gerakan fisik (Rusman, 2017) dalam (Yukentin et al., 2018).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah indikator dari sejauh mana siswa berhasil menguasai berbagai aspek yang diajarkan selama proses belajar. Guru sering menggunakan ranah kognitif sebagai acuan untuk menilai pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran yang berhasil tidak hanya mencakup peningkatan dalam

pengetahuan (kognitif), tetapi juga perubahan sikap positif (efektif) dan penguasaan keterampilan (psikomotorik) yang saling mendukung satu sama lain.

### c. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator hasil belajar kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom. Berikut ini penjelasan mengenai tiap indikator sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom dalam (Pranyoto & Geli, 2020):

#### 1) Pengetahuan (Knowledge)

Tingkatan kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (recall) atau mengenali kembali tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya (Anas Sudijono: 50).

#### 2) Pemahaman (Comprehension)

Tingkat kemampuan yang diharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya (Ngalim Purwanto, 2010:44).

#### 3) Penerapan (Application)

Kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret (Anas Sudijono, 51).

#### 4) Analisis (Analysis)

Kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukannya (Daryanto:110).

5) Penilaian (Evaluation)

Kemampuan seseorang untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, berdasarkan suatu kriteria tertentu (Ngalim Purwanto, 2010: 47).

6) Mencipta (Creating)

Mencipta mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

**d. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Adapun belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009: 19-280) dalam (Nabillah & Abadi, 2019), sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang memengaruhi kondisi fisik individu.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

## 2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
- b. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

## 2.2 PENELITIAN YANG RELEVAN

Beberapa penelitian yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), seperti (Nuryanti, 2019) menjelaskan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV SDLB. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest posttest*, sample yang digunakan pada kelas IV siswa tunarungu dan berjumlah 8 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal isian, pengambilan sample menggunakan teknik sampling jenuh. Berdasarkan hasil pengelolaan data statistik menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh hasil  $H_a$  diterima karena  $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (4)$  yang artinya terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa tunarungu menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Team Games Tournament* dimana satu kelas siswa

tunarungu dibagi yang berjumlah 8 orang dibagi ke kelompok-kelompok kecil untuk bekerjasama.

Kemudian ada penelitian dari (Sitepu et al., 2022) mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V di SD. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-exsperimental menggunakan dua bentuk desain yaitu one-group pre-test dan post-test design. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom berjumlah 30 siswa tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat nilai rata-rata pre-test yaitu 52.83 kemudian terdapat peningkatan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan nilai rata-rata post-test yaitu 73.50. tahap uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis (uji-t) menggunakan uji paired samples test. Dalam perhitungan menggunakan program SPSS 25.0 for windows, hasil perbandingan pre-test dan post-test memiliki nilai sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka terdapat perbedaan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom pada tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1, 2, & 3.

Selanjutnya terdapat penelitian dari (Ratu, 2023) tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar siswa tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SDI Maulafa, jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian

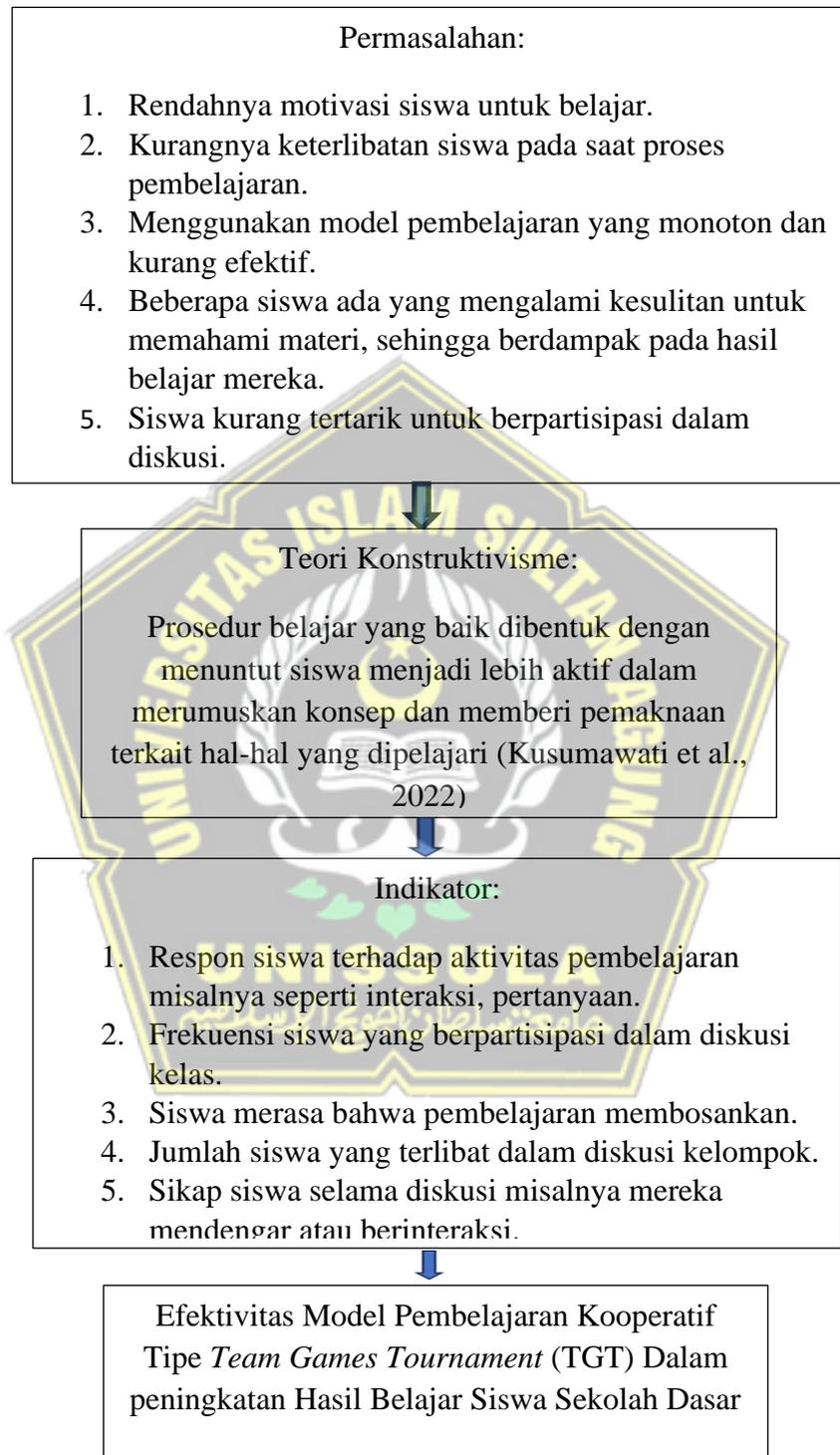
kuantitatif dengan menggunakan *preexperimental design* yaitu *one group pretest-posttest design*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes (*pretest-posttest*). Hasil pengujian hipotesis, menggunakan *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil peserta didik pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Inpres Maulana.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di Sd Negeri Gebangsari 2 yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VI bahwa beberapa siswa kurang berpartisipasi pada saat proses pembelajaran menggunakan metode diskusi, siswa hanya diam ketika teman-temannya berdiskusi. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif membuat siswa kurang aktif.

Dari permasalahan diatas, perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games* meningkatkan keterlibatana siswa saat proses pembelajaran.

Berikut kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bagan:

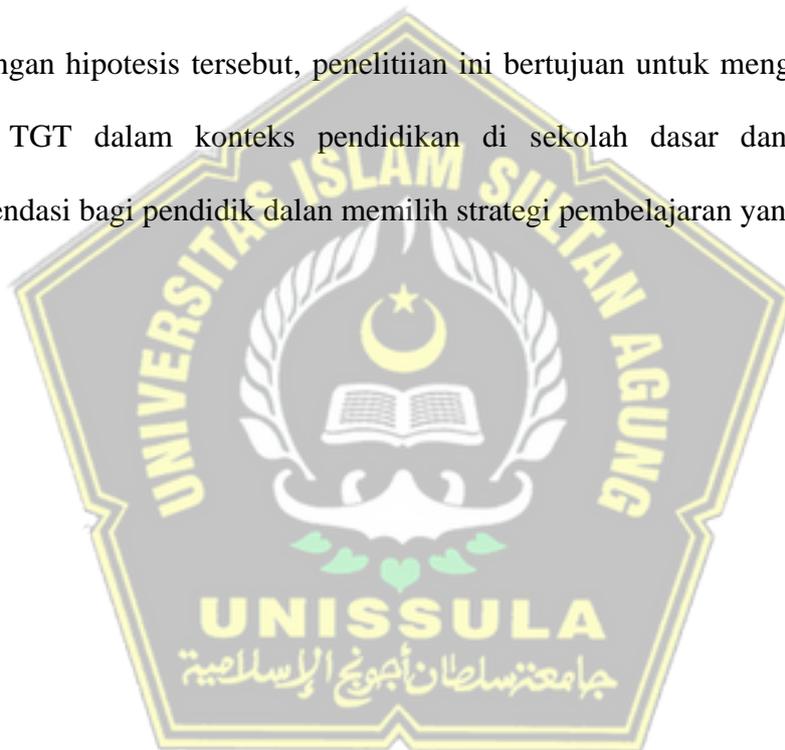


## 2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model TGT dan diajar dengan metode seperti ceramah, diskusi, kerja kelompok dan inkuiri.

Dengan hipotesis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model TGT dalam konteks pendidikan di sekolah dasar dan memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 DESAIN PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dalam bentuk pre-exsperimantal. Hal ini dikarenakan penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa ada kelompok kontrol. Penelitian pre exsperimantal design digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2014:161). Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest design, bentuk desain pada penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 3.1** *One Group Pretest-Posttest*

Pre test	Perlakuan	Post test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pre-test*

X : Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

O<sub>2</sub> : *Post-test*

## **3.2 POPULASI DAN SAMPEL**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2012 : 215) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan ditarik dalam kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VI di salah satu sekolah dasar yang ada di wilayah Gebangsari, SD Negeri Gebangsari 2. Jumlah populasi pada kelas VI terdapat 27 peserta didik.

### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2007:73-74) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh, menurut sugiyono (2017:85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel, istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus. Populasi pada penelitian ini berjumlah 27 peserta didik, jadi teknik ini cocok digunakan karena semua populasi bisa dijadikan sampel.

## **3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan tes. Tes adalah tugas atau soal yang diberikan ke siswa untuk dikerjakan, dari siswa mengerjakan itu nanti akan memperoleh nilai. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Bentuk dari tes ini

adalah pretest yang digunakan sebelum model TGT digunakan kemudian posttest yang sesudah digunakan model TGT. Tes berbentuk essey dan pilihan ganda.

### 3.4 INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitian. Instrumen penelitian ini berbentuk tes yang berupa soal pilihan ganda. Materi yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

**Tabel 3.2** Kisi-kisi tes

Indikator	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	Nomer Soal
Siswa dapat menyebutkan mengenai pengertian norma.	C1	Uraian	1
Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis norma yang berlaku dimasyarakat.	C2	PG & Uraian	2 & 4
Siswa dapat mengetahui sumber, sanksi dan menyebutkan contoh dari norma agama.	C2	PG & Uraian	3, 7, 10, & 3
Siswa dapat menjelaskan pengertian, peran, serta	C2	PG & Uraian	4, 1, & 2

menyebutkan fungsi dan sanksi dari norma hukum.			
Siswa dapat mengidentifikasi, menjelaskan pentingnya norma kesusilaan dan menyebutkan sanksinya.	C2	PG & Uraian	5, 5, 8, & 9
Siswa dapat menyebutkan akibat ketika tidak ada aturan di sekolah.	C1	Uraian	6
Siswa dapat menganalisis perbedaan dari norma hukum dan norma kesopanan.	C4	PG	6
Siswa dapat mengidentifikasi contoh penerapan, hukuman, dan sanksi yang didapat ketika melanggarnya.	C3	PG & Uraian	8, 9, & 7
Siswa dapat menyebutkan kewajiban kita terhadap norma di masyarakat.	C1	Uraian	10

### 3.5 TEKNIK ANALISIS DATA

#### 1. Analisis Indikator Tes

##### a) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang dikatakan tepat apabila mampu menilai apa yang diinginkan. Jadi validitas merupakan instrumen yang digunakan untuk memastikan bahwa tes yang digunakan untuk penelitian dapat mengukur variabel dengan tepat.

Alat ukur yang dibutuhkan untuk menguji validitas, langkah-langkahnya sebagai berikut (Sundayana 2020 : 60):

- 1) Menghitung harga kolerasi setiap butir alat ukur dengan rumus pearson/product moment, yaitu:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2) \cdot (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- $r_{XY}$  = Koefisien korelasi  
 $X$  = Skor item butir soal  
 $Y$  = Jumlah skor total tiap soal  
 $n$  = Jumlah responden

- 2) Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- $r$  = Koefisien korelasi hasil r hitung  
 $n$  = Jumlah responden

- 3) Mencari  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha}$  ( dk = n-2)
- 4) Membuat kesimpulan, dengan kriteria penguji sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, atau

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  berarti tidak valid.

### b) Uji Realibilitas

Reabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur instrumen penelitian supaya memberikan hasil yang tetap (konsisten). Analisis reabilitas dilakukan dengan dua cara, yaitu teknik non belah dua (*Non Split-Half Technique*) dan teknik belah dua (*Split-Half Technique*). Daalam menguji reabilitas instrumen, untuk tipe uraian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) sedangkan rumus *Spearman-Brown* untuk tipe soal obyektif.

a) Rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ):

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reabilits instrumen

$n$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$  = Jumlah varian item

$S_t^2$  = Varians total

b) Rumus *Spearman-Brown*

Penggunaan rumus *Spearman-Brown* adalah dengan menghitung koefisien korelasi kedua belahan sebagai koefisien reliabilitas bagian (setengah) dengan rumus:

$$r_{\frac{1}{2}} = \frac{n(\sum x_1 x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{[(n \sum x_1^2) - (\sum x_1)^2] [(n \sum x_2^2) - (\sum x_2)^2]}}$$

Keterangan:

$n$  = banyaknya responden

$x_1$  = kelompok data belahan pertama

$x_2$  = kelompok data belahan kedua

Untuk menghitung koefisien reliabilitas satu perangkat, maka Spearman-Brown mengemukakan rumus:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya kita interpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford (Ruseffendi, 1994: 144), yaitu:

**Tabel 3.3** Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

### c. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Terdapat dua jenis rumus daya pembeda yaitu:

a) Tipe uraian

$$DP = \frac{SA-SB}{IA} \qquad DP = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

b) Tipe Objektif

$$DP = \frac{JB_A-JB_B}{JS_A} \qquad TK = \frac{JB_A+JB_B}{2 \cdot JS_A}$$

Keterangan:

$SA$  = Jumlah skor kelompok atas

$SB$  = Jumlah skor kelompok bawah

$IA$  = Jumlah skor ideal kelompok atas

$IB$  = Jumlah skor ideal kelompok bawah

$JB_A$  = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

$JB_B$  = Jumlah siswa kelompok bawah menjawab benar

$JS_A$  = Jumlah siswa kelompok atas

**Tabel 3.4** Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai $D_p$	Daya Pembeda
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

**d.** Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah tingkat kesulitan butir soal apakah soal tersebut sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya.

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Sudjana, 2013)

Keterangan:

P = Indeks keukuran

B = Jumlah skor yang diperoleh responden pada item ke-i

JS = Jumlah skor maksimum item soal ke-i

**Tabel 3.5** Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Nilai	Kategori
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
Tk = 1,00	Terlalu mudah

### 3.6 ANALISIS DATA AWAL

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Seorang ahli dalam teori pembelajaran bernama Galton, mengatakan bahwa: apabila sejumlah anak/ orang dikumpulkan dalam sebuah kelas kemudian diukur kemampuannya (kepandaian, kebiasaan, keterampilan), hasilnya berupa skor kemampuan menyerupai kurva normal.

Apabila data pada penelitian tidak berdistribusi normal, masih ada fasilitas statistik non-parametrik yang dapat dipergunakan apabila data berdistribusi tidak

normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji lilliefors, data berbentuk sebaran tidak bentuk interval.

Langkah-langkah uji lilliefors:

- a. Menghitung nilai rata-rata dan simpangan bakunya.
- b. Susunlah data dari yang terkecil sampai data terbesar pada tabel.
- c. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus:

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z.
- e. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
- f. Menghitung selisih lua z dengan nilai proporsi.
- g. Menentukan luas maksimum ( $L_{maks}$ ) dari langkah f.
- h. Menentukan luas tabel Lilliefors ( $L_{tabel}$ );  $L_{tabel} = L_{\alpha} (n-1)$ .
- i. Kriteria kenormalan: jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji hipotesi untuk mengetahui untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Pada penelitian ini menggunakan *Paired Samples T Test* (uji-t). Kriteria dalam uji *Paired Samples T Test* (uji-t) adalah:

Ho diterima apabila  $\text{sig} > 0,05$

Ho ditolak apabila  $\text{sig} < 0,05$

Langkah-langkah dalam menggunakan uji *Paired Samples T Test* (uji-t) adalah sebagai berikut (Sundayana, 2016 : 96):

- a. Buatlah sebuah variabel, dengan nama: nilai, type variabel numerik, angka decimal :0, masukkan data.
- b. Pilih menu analyze, kemudian pilih submenu Compare Mean-Paired Samples T Test.
- c. Klik variabel pretest dan posttest sebagai current selections, kemudian masukkan kekotak paired variables.
- d. Pilih options untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, continue, kemudian pilih OK.
- e. Ketentuan dalam uji t:
  - 1) Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% (0,05)
  - 2) Kriteria dalam uji t:

### 3. Uji N-GAIN

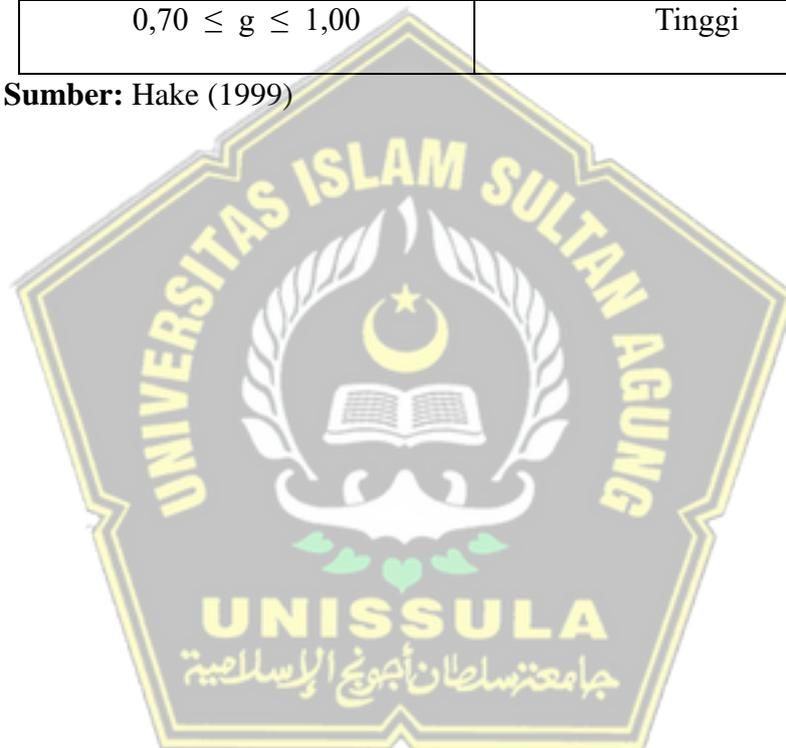
Uji N-gain adalah uji yang digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus yang dikembangkan oleh Hake (1999) sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor podttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 3.6** Kategori gain ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Sumber: Hake (1999)



### 3.7 JADWAL PENELITIAN

Berikut ini adalah Jadwal pelaksanaan penelitian yang mencakup seluruh tahapan:

**Tabel 3.7** Jadwal Penelitian

No	Tahap dan Kegiatan Penelitian	Waktu (bulan)					
		1	2	3	4	5	6
1.	Mengajukan judul						
2.	Wawancara						
3.	Menyusun proposal						
4.	Pengajuan validitas dan realibitas						
5.	Penentuan sample						
6.	Pengumpulan data						
7.	Analisis data						
8.	Pembuatan laporan						

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 DESKRIPSI DATA PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Sd Negeri Gebangsari 02, pada tanggal 03 Oktober 2024 dilakukan observasi kemudian dilanjutkan dengan penyebaran instrumen soal di kelas VI Sd Negeri Karangroto 01 pada tanggal 20 Januari 2025 guna mengetahui valid atau tidak valid instrumen tersebut. Selanjutnya, pada tanggal 04 Febuari 2025 dilakukan penelitian dalam dua pertemuan, pertemuan pertama dilakukan dengan menggunakan metode konvensional ceramah dan penugasan kelompok pada pertemuan kedua dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan siswa berjumlah 27 orang. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan model yang digunakan yaitu pre-experimental dilaksanakan pada satu kelompok tidak ada kelompok kontrol, serta menggunakan desain pretest dan posttes.

Pretest adalah soal yang digunakan sebelum perlakuan sedangkan posttest digunakan setelah perlakuan diberikan. Data yang telah dikumpulkan saat penelitian akan dijabarkan secara rinci dengan berbantuan perangkat lunak microsoft excel dan spss.

Pada awalnya siswa diberikan soal pretest dengan berbantuan metode konvensional kemudian siswa diberikan soal posttest dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) guna mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Selanjutnya terdapat data awal sebelum perlakuan diberikan dari soal pretest mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Berikut ini adalah sajian tabel dari data awal:

**Tabel 4.1** Data Hasil *Pre-test*

<b>Kriteria Data</b>	<b>Data Awal Siswa</b>
Jumlah Siswa	27
Jumlah Rata-Rata	79.67
Simpangan Baku	07.63
Skor Maksimal	90.00
Skor Minimal	60.00
Varians	58.15

Pada tabel di atas data awal di olah dengan menggunakan microsoft excel berdasarkan dari data awal jumlah siswa yang digunakan sebanyak 27 orang dengan jumlah rata-rata 79.67 simpangan baku berjumlah 07.63 skor maksimal 90.00 skor minimal 60.00 dan varians berjumlah 58.15.

Adapun data akhir yang diperoleh dari posttes akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2** Data Hasil *Pos-test*

<b>Kriteria Data</b>	<b>Data Akhir</b>
Jumlah Siswa	27
Jumlah Rata-Rata	87.26
Simpangan Baku	03.95
Skor Maksimal	93.00
Skor Minimal	80.00
Varians	15.60

Pada data akhir di olah dengan menggunakan microsoft excel dengan jumlah siswa 27 rata-rata 87.26 kemudian simpangan baku 03.95 skor maksimal 93.00 skor minimal 80.00 dan varian 15.60.

## 4.2 HASIL ANALISIS DATA

### 1. Hasil Analisis Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari instrumen yang telah di gunakan dan di uji coba validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

#### a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang digunakan valid atau tidak valid. Instrumen berupa soal pilihan ganda dan uraian berjumlah 20 soal 10 pilihan ganda dan 10 uraian, kemudian diolah menggunakan SPSS untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak valid.

Hasil dari olah data menggunakan SPSS diperoleh dari 20 soal terdapat 10 soal yang valid adalah soal nomor 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 kemudian soal yang tidak valid adalah soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Untuk soal yang valid akan digunakan untuk pretest dan posttest di kelas eksperimen.

### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur instrumen yang digunakan bersifat tetap (konsisten).

**Tabel 4.3 Uji Realibilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	10

Dari uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa nilai uji reliabilitas mencapai 0.917, jadi soal yang digunakan memiliki kategori sangat tinggi.

### c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang pandai dan kurang pintar. Berikut ini tabel dari hasil uji daya pembeda:

**Tabel 4.4 Uji Daya Pembeda**

No Soal	DP	Keterangan
1	0.1	Jelek
2	0.05	Jelek
3	0.10	Jelek

4	0.05	Jelek
5	0	Sangat Jelek
6	0	Sangat Jelek
7	0.05	Jelek
8	0.10	Jelek
9	0.05	Jelek
10	0.20	Jelek
11	0.30	Cukup
12	0.25	Cukup
13	0.22	Cukup
14	0.29	Cukup
15	0.47	Baik
16	0.51	Baik
17	0.55	Baik
18	0.60	Baik
19	0.60	Baik
20	0.48	Baik

Dari tabel diatas hasil daya pembeda memperoleh 8 soal kategori jelek yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, dan 10 kemudian pada kategori sangat jelek pada nomor 5 dan 6 untuk kategori cukup terdapat 4 soal pada nomor 11, 12, 13, dan 14 pada kategori baik terdapat 6 soal yaitu nomor 15, 16, 17, 18, 19, dan 20.

#### **d. Uji Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran merupakan proses untuk menentukan tingkat kesulitan dari soal apakah soal tersebut sukar, sedang, atau mudah. Berikut merupakan tabel hasil uji tingkat kesukaran sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran**

<b>No Soal</b>	<b>TK</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.650	Cukup
2	0.625	Cukup
3	0.650	Cukup
4	0.625	Cukup
5	0.600	Cukup
6	0.550	Cukup
7	0.625	Cukup
8	0.650	Cukup
9	0.575	Cukup
10	0.550	Cukup
11	0.460	Cukup
12	0.575	Cukup
13	0.590	Cukup
14	0.435	Cukup
15	0.395	Cukup
16	0.405	Cukup
17	0.425	Cukup
18	0.350	Cukup

19	0.300	Cukup
20	0.290	Sukar

Hasil olah data tingkat kesukaran pada tabel diatas adalah kategori cukup pada soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, dan 19 kemudian kategori sukar tedapat pada nomor 20.

## 2. Uji Normalitas

### a. Data Pretest

Data pretest pada penelitian harus di uji normalitasnya untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas menggunakan SPSS, berikut ini hasil dari uji normalitas:

**Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Pre-test**

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.184	27	.020	.896	27	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Jadi, karena responden kurang dari 50 maka menggunakan teknik Shapiro-Wilk. Terlihat dari Shapiro- Wilk nilai signya adalah 0.011 yang artinya sig. = 0.011 >  $\alpha = 0,05$  maka uji normalitas dari data pretest berdistribusi normal.

## b. Data Post-test

Data posttest pada penelitian harus di uji normalitasnya untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas menggunakan SPSS, berikut ini hasil dari uji normalitas:

**Tabel 4.7** Uji Normalitas Data Post-test

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.129	27	.200*	.933	27	.084

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

#### a. Lilliefors Significance Correction

Dari data diatas karena populasi kurang dari 50 maka menggunakan teknik Shapiro- Wilk terlihat nilai signya yaitu  $0.084 > \alpha = 0.05$ , jadi uji normalitas dari data posttest tersebut berdistribusi normal.

## c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji paired sample t-tes untuk membandingkan antara data sebelum perlakuan (pretest) dan data sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (posttest) dalam peningkatan hasil belajar siswa, dari dua data tersebut apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak. Hipotesis statistik yang diuji adalah:

$H_0$  = Hipotesis nol, tidak ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

$H_1$  = Hipotesis alternatif, ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Berikut ini hasil dari uji paired sample t-test dari dua data tersebut:

**Tabel 4.8** Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							Significance	
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1	pretest - posttest	-7.59259	5.74630	1.10588	-9.86575	-5.31943	-6.866	26	<.001	<.001

Hasil dari uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Lower dan nilai Upper negatif yaitu nilai Lower -9.86575 dan Upper -5.31943 atau sig. = 0.001 <  $\alpha$  = 0.05 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

#### d. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum perlakuan menggunakan metode konvensional dan sesudah perlakuan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

**Tabel 0.9** Uji N-Gain**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	-.13	.61	.3383	.19881
Valid N (listwise)	27				

Hasil dari uji N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,033, berdasarkan kriteria skor maka nilai skor uji N-Gain pada data ini berkategori sedang. Jadi, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mengalami sedikit peningkatan dan cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa di Sd Negeri Gebangsari 02.

**4.3 PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian di Sd Negeri Gebangsari 02 skor rata-rata pretest sebelum perlakuan berjumlah 79.67 yang berarti itu sangat rendah. Hal ini kemungkinan terjadi karena kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan, metode yang digunakan dalam pretest metode konvensional seperti ceramah dan kerja kelompok. Saat pembelajaran menggunakan metode ceramah peserta didik tidak fokus, bosan, ada yang berbicara dengan teman samping dan belakangnya dan dalam mengerjakan soal tes awal dalam kelompok terdapat peserta didik yang tidak ikut aktif bekerja sama hanya mengandalkan anggota kelompok lainnya.

kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (class presentations): Guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memotivasi siswa dengan menyanyikan lagu wajib yaitu lagu Indonesia Raya dan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.
2. Guru menjelaskan mengenai permainan yang akan dilakukan dengan menggunakan media Baamboozle. Dimana, peserta didik nanti akan dibagi dalam kelompok kemudian masing-masing kelompok nanti akan memilih nomor yang berisi soal kemudian menjawabnya dan kalau benar akan mendapat point 25. Di dalam permainan Baamboozle akan ada gift point, take point, dan swab point. Point yang lebih banyak nanti akan menjadi pemenangnya.
3. Teams: Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Setelah dibagi, setiap kelompok diberikan waktu untuk mempersiapkan diri.
4. Games: Guru membimbing setiap kelompok untuk memilih nomor yang dipilih kemudian terdapat soal yang akan dijawab jika kelompok menjawab soal dengan benar maka mendapat point 25 dan juga guru memotivasi peserta didik untuk aktif dan saling bekerja sama.
5. Tournament: Setiap kelompok memilih nomor yang berisi soal sesuai urutan kelompok, jika kelompok satu menjawab dengan benar mendapat point 25

kemudian kelompok dua menjawab salah mendapat nilai nol. Point yang diperoleh dari setiap kelompok dievaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa seberapa paham pada materi yang diajarkan.

6. Rekondisi Team: Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapat point terbanyak.

Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Baamboozle, siswa bekerja sama dalam kelompok ketika guru bertanya pada satu persatu kelompok ingin memilih nomor berapa serta menjawab soal dari yang nomor yang mereka pilih dengan cara berdiskusi. Dan dari menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 87.26.

Berdasarkan hasil uji paires sample t test, nilai Lower -9.86575 dan Upper -5.31943 dan signya  $0.001 < \alpha = 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Dari uji N-Gain mendapat skor rata-rata sebesar 0.033 yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa di Sd Nederi Gebangsari 02.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif dalam pembelajaran bekerja sama dan berdiskusi saling menolong dalam permainan hal itu juga menimbulkan rasa senang siswa saat proses pembelajaran dengan itu juga dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan Thorndike (Sagala, 2009 hlm.24) dalam

(Nuryanti, 2019) bahwa hasil belajar yang baik ditunjang dengan tumbuhnya rasa senang terhadap apa yang dipelajarinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Fajri et al., 2024) yang mengemukakan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dilihat pada skor uji paired sample t test dengan menggunakan SPSS memperoleh skor yaitu  $\text{sig.} = 0.001 < \alpha = 0.05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterimana berarti bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa signifikan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Sd Negeri Gebangsari 02 pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

Pada uji gain ternormalisasi yang dilakukan dengan menggunakan SPSS rata-rata skor yang diperoleh sebesar 0.33 yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di Sd Negeri Gebangsari 02.

#### 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut.

1. Guru hendaknya membuat proses pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak bosan, kurang fokus, kurang aktif, berbicara sama temannya, atau ketika kerja kelompok hanya mengandalkan anggota lain, tidak ikut diskusi seperti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran kelompok yang ada permainannya itu

akan membuat suasana pembelajaran menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

2. Siswa hendaknya terus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sehingga hasil belajar yang diinginkan akan tercapai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Astuningtias, K. I., & Appulembang, O. D. (2017). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ix Materi Statistika Di Smp Kristen Rantepao [the Implementation of the Drill Method To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade 9 Students Studying Statistics At a Christian Junior High School in Rantepao]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(1), 53. <https://doi.org/10.19166/johme.v1i1.718>
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jpgsd*, 1(2), 1–11.
- Darmawan Harefa. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 784–793.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fiteriani, I. and B. B. (2018). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* , 4.2, 1–30.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K.,

- Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Laily, A. N., Indriani, A., & Mayasari, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 27–36. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6322–6335.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Basicedu*, 6(5), 9118–9126.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>

- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 30–45. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.99>
- Rahmat, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 144–159. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12955>
- Ratu, K. T. R. A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Maulafa. 1(2), 54–64.
- Rohmah, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan IPA Kelas v SD Negeri pamongan 1.
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.

- Sitepu, M., Napitulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6599–6606.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament ( Tgt ) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Yukentin, Y., Munawaroh, M., & Winarso, W. (2018). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. *JIPMat*, 3(2), 163–168. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i2.2700>
- Astuningtias, K. I., & Appulembang, O. D. (2017). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ix Materi Statistika Di Smp Kristen Rantepao [the Implementation of the Drill Method To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade 9 Students Studying Statistics At a Christian Junior High School in Rantepao]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(1), 53. <https://doi.org/10.19166/johme.v1i1.718>

- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jpgsd, 1*(2), 1–11.
- Darmawan Harefa. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS : Jurnal Pendidikan Biologi, 4*(1), 83–99.  
<https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia, 3*(1), 784–793.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman, 1–17*.
- Fiteriani, I. and B. B. (2018). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar , 4.2*, 1–30.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L.

D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325.

<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.

*Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.

<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian.

*Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1),

61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>

Laily, A. N., Indriani, A., & Mayasari, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan

Komunikasi Matematis Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika*

*Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 27–36.

<https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>

Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H.

(2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament

Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

*Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6322–6335.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>

Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 30–45.

<https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.99>

Rahmat, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.

*Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 144–159.

<https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12955>

Ratu, K. T. R. A. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Maulafa*.

1(2), 54–64.

Rohmah, K. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan IPA Kelas v SD Negeri pamongan 1*.

S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.

Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.

Sitepu, M., Napitulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6599–6606.

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar

siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.

Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament ( Tgt ) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420.

<https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>

Yukentin, Y., Munawaroh, M., & Winarso, W. (2018). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Perbedaan Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. *JIPMat*, 3(2), 163–168.

<https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i2.2700>

