

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V TEMA 8 MATERI SIKLUS AIR DI MI MIFTAHUL ULUM PANDANARUM

Fadilah Rohmah¹ Akhmad Fauzi²

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Kh. Abdul Chalim, Pacet, Mojokerto

fadilahrohmah374@gmail.com¹ akhmadfauzi@uac.ac.id²

Abstract

The decrease in the average PISA score in the field of science from 403 in 2015 to 396 in 2018 shows a decrease in science learning in Indonesia. Similarly, grade V students at MI Miftahul Ulum Pandanarum experience difficulties in science subjects, with 50% of students not meeting KKM and an average PAS score of 45. Lack of student enthusiasm for material that is considered difficult and boring and limitations in the learning model used., The purpose of this study was to determine the influence and how much influence the use of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes Theme 8 Water Cycle Material at MI Miftahul Ulum Pandanarum. The type of research used is quantitative with a pre-experimental design method, namely one group pretestI-posttest experiment. The research sample used was class V Al-Hakam totaling 29 students with the data collection technique used was a written test (question), The results of the data analysis test explained that there was an increase after the treatment using the TGT model of 52.41, the value = 0.367 for n = 29, then it can be stated = 52.41 > 0.367. $t_{tabel} < t_{hitung}$ So it can be concluded that, H_0 rejected and H_a accepted. And the N-Gain test score with a value obtained 77,1251 or equal to 77% is an effective criterion, so it can be stated that there is an influence and there is a big influence $g \geq 0,7$ of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes Theme 8 Water Cycle Material at MI Miftahul Ulum Pandanarum.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Penurunan skor rata-rata PISA pada bidang sains dari 396 di tahun 2018 menjadi 383 di tahun 2022 menunjukkan adanya penurunan pembelajaran IPA di Indonesia. Seperti halnya, siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum mengalami kesulitan dalam mata pelajaran IPA, dengan 50% siswa dbelum memenuhi KKM dan nilai rata-rata PAS 45. Kurangnya antusiasme siswa terhadap materi yang dianggap sulit dan membosankan serta keterbatasan dalam model pembelajaran yang digunakan., Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tounament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Tema 8 Materi Siklus Air Di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan meode *pre-eksperimental design*, yakni eksperimen *one group pretestI-posttest*. Sampel penelitian yang digunakan adalah kelas V Al-Hakam berjumlah 29 siswa dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis (soal), Hasil uji analisis data menjelaskan bahwa terdapat peningkatan setelah diberikannya perlakuan menggunakan model TGT sebesar 48,52, nilai $t_{tabel} = 0,367$ untuk n = 29, maka dapat dinyatakan $t_{hitung} = 48,52 > t_{tabel} = 0,376$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan uji N-Gain skor dengan nilai yang diperoleh 77, 1251 atau sama dengan 77% maka berkrteria efektif, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh dan terdapat pengaruh besar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tounament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Tema 8 Materi Siklus Air Di MI Miftahul Ulum Pandanarum.

Kata kunci: Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, IPA

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terstruktur dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman dalam individu. Ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi setiap individu sehingga

mereka dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat dan mencapai keberhasilan dalam kehidupan mereka¹

Dalam proses belajar mengajar, guru bertindak sebagai pemimpin yang bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam situasi edukatif. Namun, kenyataannya kegiatan pembelajaran terlihat seperti hanya guru yang berperan aktif. Lebih banyak guru yang menggunakan metode diskusi selama proses pembelajaran, tetapi diskusi ini masih belum mencapai tingkat efektivitas yang diharapkan. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.²

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah disiplin ilmu yang mengkaji semua aspek fenomena alam, termasuk yang terkait dengan objek hidup maupun objek mati. IPA tidak hanya berakar pada pikiran manusia, melainkan lebih merupakan hasil dari pengamatan dan eksperimen terhadap fenomena alam di yang ada di bumi.³ Siswa seharusnya memiliki kemampuan dalam mata pelajaran IPA, namun pada kenyataannya sebagian besar siswa di Indonesia dari berbagai jenjang pendidikan khususnya jenjang pendidikan SD/MI menganggap bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Dalam keadaan yang sama juga terlihat pada siswa kelas atas di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Hasil observasi pra penelitian menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup baik, seperti ruang kelas yang nyaman untuk proses pembelajaran, perpustakaan yang cukup nyaman, lapangan yang luas untuk bermain selama istirahat, dan fasilitas lain yang lengkap dan nyaman. Akan tetapi, masih ada siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian sebanyak 50% siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai KKM 80 pada mata pelajaran IPA materi siklus air. Hal ini disebabkan kurangnya antusias siswa terhadap pelajaran IPA yang dipengaruhi oleh materi siklus air yang dianggap sulit dan membosankan apalagi dalam pembelajaran hanya menghafal dan terkendalanya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, cara mengajar guru dan model pembelajaran yang digunakan kurang maksimal. Model, metode, dan strategi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa juga mempengaruhi tuntas atau tidak tuntasnya dalam pembelajaran IPA. Selain itu dilihat dari nilai PAS di mata pelajaran IPA dimana dari keseluruhan nilai siswa dengan KKM 80 rata-rata nilai siswa adalah 45.

Untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran tersebut, dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, siswa perlu didorong untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kemandirian dalam belajar. Salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model ini, siswa bekerja dalam tim kecil untuk belajar bersama dan saling mendukung. Mereka belajar untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Selain itu, melalui turnamen akademik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa akan merasakan kompetisi yang sehat yang dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, memicu keterlibatan siswa, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum.

¹ Perpustakaan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, <https://pudiklat.perpusnas.go.id>, hal 6

² Ira Fatmawati, *Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Revorma, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran)

³ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Kota Malang: Ediid Infografika, 2016), hal 4

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan upaya penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air. dan Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum

B. PELAKSAAN DAN METODE

Rancangan penelitian mencakup metode penelitian dan teknik pengumpulan data. Metode adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis dan menginvestigasi masalah yang sedang diteliti. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental design*. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding (kelompok kontrol).⁴

Penelitian eksperimental adalah jenis penelitian di mana subjek penelitian diberikan perlakuan (*treatment*), dan dampak dari perlakuan tersebut diukur pada subjek tersebut. Sebelum menerima perlakuan, sampel penelitian pertama-tama mengikuti tes awal (*pretest*) untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum perlakuan diberikan. Setelah pretest, sampel tersebut kemudian menjalani perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).⁵ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Berikut adalah tabel rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 1. 1 Rancangan Penelitian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Tes awal sebelum diberi perlakuan (pre-test)
- O₂ : Tes setelah diberi perlakuan (post-test)
- X : Pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel *independent* (bebas) dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependen* (terikat atau terstruktur) dilambangkan dengan (Y). Kedua jenis variabel ini telah diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

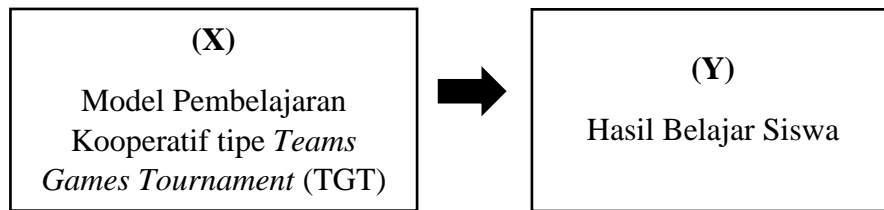
- 1) Variabel *independent* (bebas) pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Variabel *dependen* (terikat atau terstruktur) pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016)

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 107

Dalam penelitian ini, berikut adalah kerangka kerja yang menjelaskan keterkaitan antara setiap variabel:

Gambar 1.1 Variabel Penelitian



Dalam penelitian ini, populasi penelitian yang diambil adalah siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum yang dapat diidentifikasi pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Populasi

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V Al-Hakam	15	14	29
V Al-Hafidz	12	14	26
Jumlah	27	28	55

Sesuai dengan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum yang berjumlah 55 dengan 27 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan Instrumen pengujian berupa tes yang digunakan terdiri dari 5 soal uraian dan 15 soal pilihan ganda yang telah diuji keabsahannya dan reliabel, yang dipilih dari soal-soal yang telah melalui uji coba. Perangkat ini digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa dalam menyelesaikan pertanyaan yang terkait dengan materi siklus air. Hasil tes akan dinilai berdasarkan panduan penilaian, dan peserta akan diberikan skor berdasarkan jawaban yang benar.

Kemudian setelah melaksanakan pretest dan posttest langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah Analisis reliabilitas, yang dilakukan untuk menentukan seberapa besar reliabilitas butir soal yang akan diujikan. Melalui aplikasi SPSS 23, instrumen tiap butir soal hasil belajar IPA Tema 8 materi siklus air dinyatakan layak digunakan atau reliabel. Maka untuk mengetahui reliabilitas dari keseluruhan soal adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Analisis Reliabilitas Konstruk Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.769	14

Tabel 1. 4 Analisis Reliabilitas Konstruk Soal Uraian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.740	5

Dari tabel di atas, dinyatakan nilai *Cronbach's Alpha* soal *posttest* PG 0,769 dan uraian 0,740 berkriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan hasil dari nilai *Cronbach's Alpha* soal *posttest* 0,769 dan 0,740 > 0,6 maka soal yang diujikan pada siswa kelas V Al-Hakam di MI Mftahul Ulum Pandanarum dinyatakan reliabel.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui Wawancara merupakan teknik dalam mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada responden oleh pewawancara dalam bentuk rekaman ataupun dicatat.⁶ Wawancara yang dilakukan untuk memperkuat serta melengkapi data penelitian melalui teknik pencatatan. Dalam pengumpulan informasi wawancara ditujukan untuk mengetahui proses pembelajaran IPA di kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum dan menggali proses belajar serta hasil belajar siswa.

Kemudian melakukan Dokumentasi, Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperlukan sebagai metode pengumpulan informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian, dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang relevan dan komprehensif dapat dikumpulkan dalam rangka penelitian.⁷ Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk menunjang serta pelengkap wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian berupa foto-foto dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil *pre-test* dan *post-test* dan arsip serta data sekolah yang dibutuhkan dalam melengkapi data yang diperlukan.

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk menjelaskan dan menggambarkan data penelitian, termasuk variabel penelitian. Ini melibatkan pemaparan informasi seperti jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, dan simpangan baku analisis deskriptif. Untuk mendapatkan pemahaman tentang hasil data pretest dan posttest yang telah digunakan dalam penelitian ini, metode statistik deskriptif digunakan untuk analisis. Dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*, perbandingan antara kedua nilai ujian tersebut akan dievaluasi. Untuk menguji perbedaan antara data *pretest* dan *posttest*, digunakan uji-t (t-test). Melalui analisis deskriptif, kita dapat memperoleh gambaran yang rinci tentang topik penelitian dalam bentuk yang jelas dan terperinci. Untuk menjawab analisis deskriptif yang lebih rinci, penelitian ini akan menggunakan perangkat lunak aplikasi SPSS Statistik versi 23.⁸ Untuk menentukan kriteria penilaian, perhitungan penskoran menggunakan rumus berikut:

$$s = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan

R = Jumlah Skor

N = Skor Maksimum

2. Uji persyarat

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal adalah prasyarat yang harus dipenuhi sebelum menerapkan analisis statistik parametrik. Jika tingkat signifikan $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, dan analisis statistik parametrik dapat digunakan.⁹ Digunakan aplikasi SPSS Statistik versi 23 untuk menguji data yang relevan dengan hasil keputusannya sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan tidak memiliki distribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi yang bersifat normal.

⁶ M. Iqbal Hasan, *Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 85

⁷ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hal. 255-256

⁸ Samsu, *Metode Penelitian*, (Jambi: Pusaka, Tahun 2017), Hal. 12

⁹ Ali Anwar, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, (Kediri: IAT Press, 2009), hal. 88

3. Uji hipotesis

Penggunaan uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) bertujuan untuk menilai apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum, maka akan digunakan uji *paired sampel t-test* dengan bantuan aplikasi statistik SPSS 23. Langkah selanjutnya adalah untuk membandingkan hasil dari nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , dimana nilai signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $= n - 1$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima. Jika data tidak terdistribusi secara normal, kami akan melakukan uji wilcoxon sebagai langkah hipotesis selanjutnya. Hasil dari kedua uji tersebut akan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 23.

4. Gain ternormalisasi (N-Gain)

Normalized gain atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui eektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) dalam penelitian *one group pretest-posttest design* maupun yang menggunakan *quasi eksperiment*. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah mengukur sejauh mana peningkatan terjadi dari tahap awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga tahap hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*). Tujuan yang ingin dicapai adalah agar semua materi dikuasai siswa hingga mencapai setidaknya KKM (kriteria ketuntasan minimum). Dalam rangka menguji keberhasilan atau eektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan normalized gain atau *N-gain score* berpedoman pada rumus:¹⁰

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Keterangan:

- N-Gain adalah N-Gain (uji gain ternormalisasi)
- $x_{posttest}$ adalah skor rata-rata siswa pada *posttest* setelah pembelajaran
- $x_{pretest}$ adalah skor rata-rata siswa pada *pretest* sebelum pembelajaran.

N-Gain mengindikasikan sejauh mana peningkatan terjadi dalam pemahaman materi setelah siswa menjalani pembelajaran. Semakin tinggi nilai *N-Gain*, semakin efektifnya model pembelajaran, karena menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan oleh siswa. *N-Gain* adalah gain yang dinormalisasi, dengan skor maksimum (ideal) yang merupakan hasil dari uji awal dan uji akhir. *N-Gain* dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1.5 Kategori N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N - Gain \geq 0,7$	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2024. Tahap awal penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan permohonan izin pelaksanaan penelitian kepada pihak sekolah atau kepala sekolah, dan menyampaikan terkait tujuan dari penelitian di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Permohonan izin tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan izin dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut, dan tepat pada tanggal 7 Oktober 2023, kepala sekolah mengizinkan dan menerima penelitian ini secara langsung.

Sebelum pelaksanaan penelitian ini, telah dilaksanakan wawancara pada 7 Oktober 2023 bersama dengan Ibu Widia Yuliningsih, S.Pd wali kelas V Al-Hakam, Ibu Fatimatuz Zahro, S.Pd guru IPA di kelas V sebelumnya dan kepada siswa kelas V. Wawancara yang dilakukan membahas terkait proses pembelajaran IPA di kelas V, penggunaan model dan

¹⁰ Gito Supriadi. *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hal.176

metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA, serta terkait waktu dan proses pengambilan sampel penelitian di kelas V Al-Hakam MI Miftahul Ulum Pandanarum.

Sebelum pelaksanaan penelitian, langkah awal yang dilakukan adalah konsultasi atau bimbingan dengan dosen pembimbing, untuk menyiapkan instrumen penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan beberapa instrumen penelitian diantaranya; Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen soal tes untuk mengumpulkan data terkait pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Al-Hakam, soal tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dan essay untuk 2 kali tes yakni 1 kali soal *pretest* yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan dalam penelitian dan 1 kali soal *posttest* yang dilakukan setelah memberikan perlakuan dalam penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengujian penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal, dan essay yang terdiri dari 5 butir soal. sebelum soal tes diujikan, soal terlebih dahulu divalidasi kepada dosen validator bapak Benny Angga Permadi, M.Pd. Setelah itu, skor yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Uji normalitas atau uji prasyarat digunakan untuk menentukan data penelitian berdistribusi normal atau tidak, sebelum dilakukan tahap pengujian selanjutnya. Maka dari itu, dilakukan uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 1.6 Uji Normalitas
 Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	.119	29	.200*
Posttest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	.107	29	.200*

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas yang digunakan adalah nilai sig pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Maka dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai sig > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Data hasil uji nilai *pretest* dan *poettest* sig = 0,200, maka dapat dinyatakan nilai sig kedua tes tersebut > 0,05, maka data penelitian ini berdistribusi normal. selanjutnya akan diuji paired sampel t test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Adapun hasil uji tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1.7 Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	29	.00	40.00	29.0345	8.49152
Posttest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	29	57.00	100.00	77.5517	10.88769
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan hasil analisis data dari SPSS 23, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dapat diketahui bahwa rata-rata (mean) dari *pretest* adalah sebesar 29,03 dan rata-rata (mean) dari *posttest* adalah sebesar 77,55 yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 48,52. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V Al-Hakam pada materi siklus air.

Penelitian ini juga mengetahui selisih nilai dari rata-rata uji paired sampel t test seperti table data di bawah ini:

Tabel 1.8 Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam - Posttest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	-48.51724	12.97145	2.40874	-53.45132	-43.58316	20.142	28	.000
Pair 1	Pretest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam - Posttest Hasil Belajar IPA Kelas V Al-Hakam	-48.51724	12.97145	2.40874	-53.45132	-43.58316	-20.142	28	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* data dari SPSS 23, dapat diketahui nilai sig. (2-tailed) diperoleh sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* yakni adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Dan kemudian uji ngain yang mana Uji ini dilakukan untuk mengukur keefektivan suatu model pembelajaran dengan cara mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*). Hasil dari uji Ngain ini dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1.9 Uji N-Gain Skor

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	29	56.63	99.59	77.1251	10.86885
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan hasil uji pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata (mean) nilai *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini adalah 77,1251 atau sama dengan 77% maka berkriteria efektif. Sehingga dapat dinyatakan adanya pengaruh besar penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V tema 8 materi siklus air di MI Mifthaul Ulum Pandanarum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum, peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 48,52 setelah dilakankannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan dalam uji *paired sample T-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum

Kegiatan pembelajaran di MI Miftahul Ulum Pandanarum dilaksanakan selama 6 hari, dengan pokok pembahasan materi siklus air. Pertemuan pertama pembelajaran dilaksanakan *pretest* berupa 20 butir soal, yakni 15 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pada pertemuan berikutnya, pertemuan kedua, ketiga, keempat, dan kelima dilaksanakan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran dilakukan sesuai batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Pertemuan terakhir yakni pertemuan keenam dilaksanakan pemberian soal kembali yakni soal *posttest*.

Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran di pertemuan kedua elemen dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) hanya empat elemen yang dilaksanakan yakni penyajian materi, pembagian kelompok, permainan dan pertandingan, namun untuk elemen terakhir atau elemen kelima penghargaan kelompok dilaksanakan pada pertemuan terakhir pembelajaran. Hal yang utama dalam elemen *Teams Games Tournament* (TGT) adalah memahami materi dengan diskusi dan pencatatan untuk meningkatkan hasil belajar.¹¹

Dalam pembelajaran di kelas V Al-Hakam pada tahap awal guru menyampaikan materi dengan pengajaran langsung dan juga berbantuan dengan media atau melalui diskusi, ini secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap dan memahami materi. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui partisipasi aktif, mereka cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik, dengan demikian, penyampaian materi ini tidak hanya memberikan informasi kepada siswa, tetapi juga memfasilitasi peningkatan pengetahuan mereka melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Pada tahap yang kedua menurut Slavin, guru membentuk kelompok-kelompok kecil siswa dengan beragam karakteristik untuk mendalami materi bersama dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi efektif dalam permainan. Siswa berdiskusi, mengerjakan soal, membandingkan jawaban, dan saling membenarkan kesalahan. Tahap ini penting dalam model TGT karena mendorong dukungan antarsiswa dan meningkatkan kemampuan akademik melalui interaksi kelompok.¹² Seperti yang telah dilaksanakan dikelas V al-Hakam guru membagi 29 siswa kedalam 5 kelompok yang beragam karakteristik, dengan ini siswa dapat mengalami peningkatan akademik yang signifikan. Aktivitas seperti diskusi, pengerjaan soal, serta saling membenarkan kesalahan dalam interaksi kelompok memungkinkan mereka untuk mendalami materi secara lebih efektif. Interaksi ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga memberikan dukungan antarsiswa yang berujung pada peningkatan kemampuan hasil belajar secara keseluruhan.

Di tahap ketiga tujuannya adalah mengukur pemahaman tiap anggota kelompok terhadap materi dengan pertanyaan yang relevan. Dalam permainan, kelompok siswa dengan kemampuan serupa ditempatkan di meja turnamen untuk mewakili kelompok mereka.¹³ Setelah pembagian kelompok dan pelaksanaan diskusi yang dilakukan oleh siswa kelas V Al-Hakam selanjutnya guru melanjutkan pada tahap atau langkah pembelajaran selanjutnya yakni permainan. Dalam permainan ini, ditujukan untuk mengevaluasi terhadap pemahaman materi melalui pertanyaan yang relevan dan sesuai dengan materi siklus air yang telah dibahas oleh siswa. Dengan menempatkan kelompok siswa dengan kemampuan serupa di meja turnamen, interaksi antarsiswa meningkat. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling mengukur kemampuan mereka dan meningkatkan pemahaman melalui persaingan sehat. Dengan demikian, penyampaian materi tidak hanya meningkatkan akademik siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman interaksi sosial mereka.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif di mana tim berkolaborasi dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan untuk memperoleh nilai tertinggi. Ini mendorong semangat belajar siswa dalam meraih nilai poin tertinggi, sementara perselisihan antar kelompok

¹¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, hal. 160-166

¹² Aris Shoimin, 68, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 205-207

¹³ Aris Shoimin, 68, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014), hal. 205-207

memperkuat kerjasama tim, serta membentuk karakter positif.¹⁴ Penerapan permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan peluang langsung bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat siswa dalam materi pelajaran.¹⁵ Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan memicu kegembiraan dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Tahap terakhir dalam penelitian ini setelah dilaksanakannya permainan dan turnamen adalah penghargaan. Penghargaan diberikan di akhir babak *tournament*, siswa lebih antusias dan semangat, karena kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan penghargaan. Maka dari itu, menyatakan konsep penghargaan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.¹⁶ Sehingga dalam penelitian yang telah dilaksanakan, pengumuman kelompok pemenang dan pemberian penghargaan setelah turnamen dalam model pembelajaran TGT dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Ini mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan berusaha meraih hasil yang lebih baik, dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka. Dengan merangsang motivasi dan antusiasme siswa melalui penghargaan, interaksi mereka dalam pembelajaran menjadi lebih produktif dan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi akademik.

Dapat di simpulkan dari Data hasil uji stasistik pada penelitian ini diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka kesimpulannya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihat dari peningkatan rata-rata pada skor nilai *pretest-posttest*. Pada data nilai analisis deskriptif menunjukkan peningkatan sebesar 48,52 dan besar pengaruh tersebut dibuktikan dari uji *N-Gain* skor dengan nilai yang diperoleh 77,1251 atau sama dengan 77% maka berkriteria efektif dapat dinyatakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi setelah siswa mengalami pengalaman belajar.¹⁷ Faktor-faktor internal seperti kemampuan, motivasi, dan minat belajar siswa, serta faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, termasuk efektivitas proses belajar mengajar dan pemilihan model pembelajaran, sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Maka dari itu, dapat memperjelas bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas V Al-Hakam MI Miftahul Ulum Pandanarum.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penjelasan pembahasan pada penelitian ini, dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 48,52 setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan dalam uji *paired sample T-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum.

¹⁴ Siti Sulhiyati, *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Paedagoria | FKIP UMMat, 10.1 (2019), hal.20

¹⁵ Syifa Siti Mukrimah, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia), hal.132

¹⁶ Ahmad, Bahril. *Hubungan Pemberian Reward and Punsishment Denganmotivasi Belajar* (Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol.2, No.2. Agustus 2022)

¹⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2011), hal. 3

2. Terdapat pengaruh besar penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V tema 8 materi siklus air di MI Miftahul Ulum Pandanarum dibuktikan dari uji *N-Gain* skor dengan nilai yang diperoleh 77,1251 atau sama dengan 77% maka berkriteria efektif, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki saran dan masukan sebagai berikut:

1. Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperlukan waktu yang lama sehingga perlunya mempersiapkan perhitungan waktu atau jam pembelajaran dengan baik dan benar.
2. Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam kegiatan yang perlu ditingkatkan, yakni dalam mengontrol siswa agar dapat tertib saat pembelajaran.

E. DAFTRA PUSTAKA

- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, (Kediri: IAT Press, 2009),
- Bahril, Ahmad. *Hubungan Pemberian Reward and Punsishment Dengan motivasi Belajar* (Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol.2, No.2. Agustus 2022)
- Fatmawati Ira. *Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Revorma, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran)
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002),
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Kota Malang: Edide Infografika, 2016),
- Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015),
- Perpustakaan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, <https://pudiklat.perpusnas.go.id>,
- Samsu, *Metode Penelitian*, (Jambi: Pusaka, Tahun 2017),
- Shoimin, Aris. 68, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR- Ruzz Media, 2014),
- Siti Mukrimah, Syifa. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia),
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*,
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014),
- Sulhiyati, Siti. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Paedagoria | FKIP UMMat, 10.1 (2019),
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2021)