

Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Di UPT SD Negeri 174 Gresik

Elza Regita Cahyani^{1*}, M. Fadlillah²

^{1,2} Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 03-07-2024

Accepted 22-07-2024

Published 30-09-2024

Keywords:

Themathic learning

Cooperative learning model

Teams games tournament

Learning outcomes

ABSTRACT

This research aims to determine whether or not there is an influence of using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model on student learning outcomes in theme 8 Subtheme 3 class V UPT SD Negeri 174 Gresik. The research method used was quantitative with a pre-experimental research design in the form of one group pretest-posttest. The sample in this research was 22 class V students. The data collection techniques used are tests and observations. Based on the results of the hypothesis test which was carried out using the paired sample t-test, it shows that the $t_{count} 16,850 > t_{table} 2,086$. Based on the testing criteria, if $t_{count} > t_{table}$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Similar results were also obtained from the significance value obtained, namely $0,000 < 0,05$, which means that H_0 was rejected, so it can be concluded that there is a significant difference between before and after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This significant difference proves that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on student learning outcomes at UPT SD Negeri 174 Gresik.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Elza Regita Cahyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: elza.regita@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu proses belajar yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pendapat serupa diungkapkan oleh Sukayati & Wulandari (2009) bahwa dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa kompetensi dasar (KD) dari beberapa muatan pelajaran yang dengan sengaja dipadukan dan dikemas dalam satu tema. Pemilihan tema dalam pembelajaran ini akan meminimalisir materi-materi lain yang saling tumpang tindih agar dapat digabung dan dikaitkan dalam satu tema yang sama, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menguasai konsep materi tersebut. Pembelajaran tematik juga lebih menekankan pada keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat di atas juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang diungkapkan oleh Rusman (2014), dua di antaranya yaitu pembelajaran berpusat pada siswa serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Rusman (2014) juga mengungkapkan bahwa sebagai pihak yang paling bertanggung jawab terhadap

berhasilnya penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar, maka guru dituntut untuk kreatif dan memiliki jiwa inovatif. Guru perlu menguasai bentuk kegiatan yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, salah satunya dengan mengadakan variasi mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tidak menjenuhkan.

Keterlaksanaan pembelajaran tematik yang ada di UPT SD Negeri 174 Gresik pada kenyataannya masih belum sesuai dengan karakteristik dan gagasan yang diungkapkan oleh Rusman (2014). Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Guru lebih mendominasi dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan siswa, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah saja, yaitu dari guru ke siswa. Tidak adanya variasi mengajar juga membuat proses pembelajaran menjadi menjenuhkan bagi siswa.

Informasi tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan wali kelas V, bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik masih menggunakan model pembelajaran langsung. Menurut Trianto (2014), model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*. Penerapan model pembelajaran langsung biasanya akan diawali dengan penyampaian materi melalui ceramah. Selama poses pembelajaran, siswa juga harus dituntut dan dibimbing secara perlahan, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk mendengarkan, memahami, dan mencatat dengan baik apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga didukung oleh pendapat Suprihatin (2013) yang mengungkapkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran langsung, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa, yang akhirnya menimbulkan miskonsepsi/ketidapahaman siswa dalam menerima suatu materi. Hal itu akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa, karena menurut Rahayu (2020) kurangnya pemahaman siswa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Terbukti dari hasil penilaian akhir semester I yang diperoleh siswa masih cukup rendah utamanya pada materi 5W + 1H yang terdapat di tema 2. Ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh hanya mencapai 45%. Hasil angket pra penelitian juga menunjukkan bahwa sebanyak 68,2% siswa menyatakan guru memang sering menggunakan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran langsung ini dilakukan hampir pada setiap pelajaran, sehingga 54,5% siswa menganggap bahwa pembelajaran yang dilakukan saat ini tidak menyenangkan dan membosankan. Model pembelajaran yang disukai oleh siswa sendiri adalah model pembelajaran yang bisa dilakukan sambil bermain. Siswa juga senang ketika bisa belajar dengan kelompok, karena akan membuatnya lebih mudah dalam memahami suatu materi.

Permasalahan di atas harus segera diatasi, agar tidak berdampak secara terus menerus pada rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik harus memberikan kesempatan kepada siswa dalam menggali pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rusman (2014), bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, tetapi juga harus diinterpretasikan dan dibangun sendiri oleh masing-masing siswa. Maka dari itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan, dan mampu memberikan kesempatan bagi siswa dalam memperoleh pengetahuannya sendiri melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Hal ini didukung oleh pendapat Hernawati, dkk (2022) yang mengungkapkan bahwa pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti memilih model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3. Pemilihan pada tema 8 subtema 3 dilakukan karena materi pada tema 2 terkait 5W+1H masih memiliki keterkaitan dengan materi yang ada pada tema 8 subtema 3, yakni tentang informasi penting dalam teks nonfiksi. Menurut Astutik (2021), informasi penting dalam suatu teks dapat digali dengan mudah dengan teknik 5W+1H.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan atas beberapa pertimbangan. Menurut Listiana & Septiyan (2021), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan kesempatan untuk mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam. Wijaya (2012) juga mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih luas melalui diskusi kelompok. Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk saling berbagi atau bertukar informasi yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

Pemilihan model pembelajaran ini juga didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan bersama guru, bahwa siswa menyukai pembelajaran yang bisa dilakukan sambil bermain. Adanya permainan dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan minat belajar dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Muldayanti, 2013). Hasil angket kebutuhan siswa juga menyatakan bahwa mayoritas siswa sangat menyukai pembelajaran menyenangkan yang bisa dilakukan sambil bermain. Siswa juga senang jika bisa belajar dalam kelompok, karena menurutnya belajar dalam kelompok akan lebih mudah daripada belajar sendiri. Model pembelajaran ini akan sangat cocok, karena menurut Slavin (2007) karakteristik dari model kooperatif tipe TGT adalah adanya permainan (*games*), *tournament*, adanya siswa yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, serta penghargaan kelompok. Beberapa pertimbangan di atas akhirnya menjadi alasan kuat peneliti dalam memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dina Fitriyah (2018) yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang” menjadi salah satu bukti bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan metode eksperimen quasi dengan bentuk *non equivalent control group design* menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Terjadinya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga menjadi bukti bahwa model pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan pada tema 8 subtema 3.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin membuktikan secara ilmiah terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Di UPT SD Negeri 174 Gresik”.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif desain *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2016), pada *one group pretest-posttest* terdapat hasil yang dibandingkan, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan) yang diberikan pada satu kelompok tertentu, sehingga nantinya satu kelompok akan dikenai dua perlakuan. Perlakuan yang dimaksud dalam hal ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) terhadap hasil belajar. Adapun desain dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = tes awal (*pretest*)

X = perlakuan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT

O_2 = tes akhir (*posttest*)

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 174 Gresik, yang berada di Desa Kesambenkulon, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik, Timur. Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 22 April – 4 Mei 2024 yang diawali dengan melakukan uji coba *pretest* dan *posttest* kepada sampel non penelitian, pemberian *pretest* pada sampel penelitian, penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh, sehingga seluruh siswa yang berjumlah 22 dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data yang diperoleh dikumpulkan melalui tes dan observasi. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui apakah keterlaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan sintaks kooperatif tipe TGT. Untuk itu diperlukan instrumen penelitian berupa tes tertulis dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Semua data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25 untuk melakukan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, daya pembeda, uji normalitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t berpasangan (*paired sampel t-test*). Menurut Ridwan (2009), uji-t merupakan uji statistika yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari 2 *mean* sampel dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 174 Gresik yang berjumlah 22 siswa. Kegiatan ini mulai dilaksanakan sejak tanggal 22 April 2024 – 4 Mei 2024 yang diawali dengan melakukan uji coba *pretest* dan *posttest* kepada sampel non penelitian, pemberian *pretest* pada sampel penelitian, penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan diakhiri dengan pemberian *posttest* dalam pembelajaran di tema 8 subtema 3 dan *posttest*. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang mana menurut Trianto (2014) meliputi menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi (penyajian kelas), mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (belajar dalam kelompok), membimbing kelompok bekerja dan belajar (*games* dan turnamen), evaluasi, dan memberikan penghargaan kelompok (penghargaan kelompok).

Namun sebelum instrumen dalam penelitian digunakan, peneliti telah melakukan berbagai uji untuk memastikan bahwa setiap instrumen valid dan layak digunakan. Uji yang dimaksud meliputi uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Butir soal yang telah memenuhi setiap kriteria uji, maka butir soal tersebut layak dan siap diujikan pada sampel sesungguhnya, yaitu pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 174 Gresik. Berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Soal	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan Belajar Klasikal
<i>Pretest</i>	59,55	2	20	9,09%
<i>Posttest</i>	83,18	20	2	86,36%

Berdasarkan hasil diatas, diketahui terjadi peningkatan rata-rata dari 59,55 ke 83,18. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), ketuntasan belajar klasikal yang dicapai juga meningkat hingga 86,36%. Sebanyak 20 siswa dinyatakan telah tuntas pada pembelajaran di tema 8 subtema 3. Ketuntasan belajar siswa didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hasil belajar yang telah diperoleh siswa, selanjutnya akan di uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel *test of normality* pada bagian Shapiro Wilk seperti berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.153	22	.196	.934	22	.148
POSTEST	.168	22	.108	.937	22	.171

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output SPSS

Nilai signifikansi pada *pretest* diketahui sebesar 0,148 dan *posttest* 0,171. Nilai tersebut nantinya yang akan dijadikan dasar pengambilan keputusan apakah data tersebut telah berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya dapat dilakukan uji t dengan menggunakan *paired sample t-test*. Namun jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian harus beralih ke uji statistik non parametrik dengan menggunakan uji *wilcoxon*. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, baik *pretest* dan *posttest* sama-sama dinyatakan telah berdistribusi normal, sehingga pengujiannya akan dilanjut dengan uji t (*paired sample t-test*). Hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 25 di peroleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

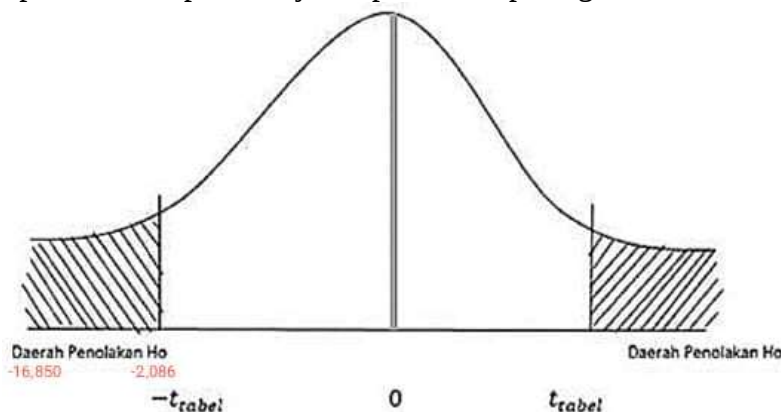
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-23.636	6.580	1.403	-26.554	-20.719	-16.850	21	.000

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan *output paired sample t-test* seperti pada tabel diatas, diketahui t_{hitung} sebesar -16,850 dan t_{tabel} sebesar 2,086. Menurut Haryanti, dkk (2021), nilai t_{hitung} negatif disebabkan karena nilai rata-rata pada *pretest* lebih rendah daripada *posttest*. Dalam kondisi yang demikian, maka nilai t_{hitung} negatif dapat bermakna positif, sehingga

diperoleh t_{hitung} adalah $16,850 > t_{tabel}$ 2,086, yang artinya bahwa H_0 ditolak. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sarwono (2011) yang menyatakan jika nilai t_{hitung} negatif, maka bilangan negatif t tidak bermakna minus (hitungan) dan pengujian hipotesis dapat dilakukan diuji kiri dengan melihat pada kurva. Menurut Sahir (2021), kurva daerah penerimaan dan penolakan hipotesis uji-t dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Daerah Penerimaan dan Penolakan Hipotesis Uji-t

Sumber: Sahir (2021)

Terlihat pada kurva diatas bahwa posisi t_{hitung} negatif (-16,850) terletak pada daerah arsiran penolakan H_0 , yang artinya bahwa H_0 ditolak. Dasar pengambilan keputusan lain juga dapat dilihat dari nilai signifikansi yang diketahui $0,000 < 0,05$. Menurut Muhid (2019), jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Priadana & Sunarsi (2021) jika terdapat perbedaan yang signifikan, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan pula, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terjawab yakni terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3 kelas V UPT SD Negeri 174 Gresik.

Hasil penelitian yang diperoleh saat ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Salah satunya penelitian Fitriyah, (2018) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang”. Melalui penelitian eksperimen quasi dengan bentuk *non equivalent control group design* menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0,008 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang.

Penelitian lain yang dilakukan Allung, et all (2023) juga memperoleh hasil yang serupa. Penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” melalui pendekatan kualitatif jenis PTK diperoleh hasil bahwa ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang cukup tinggi, yaitu dari 58% ke 94,12%. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, tentu pada penelitian ini memiliki kebaruan tersendiri, baik dilihat dari segi lokasi, subjek penelitian, metode penelitian, maupun cara perhitungan skor turnamen yang digunakan. Dilihat dari segi lokasi tentu

memiliki karakteristik berbeda dengan lokasi penelitian saat ini. Penelitian Fitriyah (2018) dilakukan di MI Yaspuri Malang yang berada di Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang dengan metode kuantitatif bentuk *non equivalent control group design*. Jumlah sampel yang digunakan juga berbeda, yaitu sebanyak 40 siswa. Lain halnya dengan penelitian Allung, et all (2023) yang dilakukan di kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Kedua penelitian tersebut sudah jelas berbeda dengan penelitian ini, karena penelitian saat ini dilakukan di UPT SD Negeri 174 Gresik yang berada tepat di Desa Kesambenkulon, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik. Sampel penelitian kali ini terdapat 22 siswa dengan metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Perhitungan skor yang digunakan peneliti juga berbeda, yakni didasarkan pada pendapat Gayatri (2009) dengan menggunakan rerata skor kelompok. Walaupun adanya berbagai perbedaan, penelitian tersebut memperoleh hasil dan kesimpulan yang sama dengan penelitian terdahulu, yakni model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini juga di dukung oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran mulai dari pertemuan 1 hingga 6 telah dilakukan sesuai dengan sintaks model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), meskipun masih ada 1-2 langkah yang terlewat. Langkah yang terlewat pada pembelajaran 1 yaitu tidak melakukan presensi dan tidak menyimpulkan materi bersama siswa, sedangkan pada pembelajaran 2, peneliti tidak melakukan *ice breaking* dan tidak menyimpulkan materi bersama siswa. Begitu pula pada pembelajaran 3, peneliti tidak menyimpulkan materi secara bersama-sama dengan siswa. Pembelajaran 4, peneliti melewati *ice breaking*, dan pada pembelajaran 5 peneliti tidak membacakan aturan permainan “berburu ubur-ubur. Lalu pada pembelajaran terakhir, terdapat 1 langkah yang terlewat, yaitu peneliti tidak memberikan tugas akhir kepada siswa.

Jika mengacu pada sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Aqib (2017) yang meliputi menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, serta memberikan penghargaan, maka langkah yang terlewat bukan merupakan sintaks utama dalam model kooperatif tipe TGT. Observer telah memberikan penilaian mulai dari 1-6 sesuai dengan fakta yang terjadi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ini, maka dapat dipastikan bahwa seluruh sintaks model kooperatif tipe TGT telah terlaksana dalam pembelajaran.

Namun yang menjadi salah satu kelemahan dalam penelitian ini adalah terjadinya pengulangan sintaks dalam proses pembelajaran. Pertemuan 1-5, peneliti menerapkan 4 sintaks, yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi (penyajian kelas), mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (belajar kelompok), serta membimbing kelompok bekerja dan belajar (*games*). Sintaks dilakukan secara utuh hanya pada pertemuan 6, sedangkan pengulangan sintaks seperti ini seharusnya tidak boleh dilakukan. Sintaks model pembelajaran seharusnya dilakukan secara berurutan dan terstruktur, tanpa adanya pengulangan seperti yang dilakukan oleh peneliti pada saat ini.

Hasil penelitian saat ini juga sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Trianto (2010) yang menyatakan bahwa model TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, yang mana tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk meningkatkan prestasi akademik yang bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Arianti & Agustini (2018), juga mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat membuat hasil belajar siswa meningkat menjadi

lebih baik. Peningkatan hasil belajar terjadi karena pada setiap sintaks model kooperatif tipe TGT ini mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk menumbuhkan dan menggali pengetahuannya secara lebih mendalam terkait materi yang diajarkan. Sintaks atau tahapan yang menjadi karakteristik utama dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2007) adalah adanya siswa yang bekerja dalam kelompok kecil, *games*, *tournament*, serta adanya penghargaan.

Siswa dalam kelompok kecil akan saling berdiskusi untuk membahas terkait permasalahan yang terjadi, membandingkan dan memeriksa jawaban, serta memperbaiki pemahaman konsep anggota kelompok yang lain jika terjadi miskonsepsi atau pemahaman yang kurang tepat (Shoimin, 2014). Pemahaman serta wawasan yang diperoleh siswa akan semakin luas, karena siswa dalam satu kelompok akan saling membantu untuk memahami materi yang diberikan. Selain itu, adanya *games* dan *tournament* ini akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Jiwa kompetitif siswa akan tumbuh dan untuk dapat memenangkan *games/tournament* tersebut, maka siswa harus memahami materi pembelajarannya, karena soal yang diberikan berisikan materi pembelajaran yang diberikan pada saat penyajian kelas dan belajar kelompok.

Penghargaan kelompok juga dapat mendorong siswa agar lebih semangat dalam memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, karena penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan nilai yang tinggi. Hal inilah yang akan membuat siswa untuk saling membantu dalam kelompoknya agar semaksimal mungkin dapat menguasai dan memahami materi pembelajaran yang diberikan, karena menurut Salsabila & Puspitasari (2020), siswa yang memiliki pemahaman dan penguasaan materi yang baik akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di UPT SD Negeri 174 Gresik.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* ini, menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 16,850. Dasar pengambilan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut, maka $16,850 > 2,086$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil serupa juga didapatkan dari nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adanya perbedaan yang signifikan inilah membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di UPT SD Negeri 174 Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu menjadi alternatif atau inovasi baru untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, namun peneliti harus memperhatikan dengan baik terkait sintaks dalam model pembelajaran yang akan diterapkan. Peneliti saat ini menerapkan sintaks model pembelajaran secara berulang-ulang, padahal penerapan sintaks ini seharusnya dilakukan secara terstruktur dan berurutan. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat menerapkan sintaks secara berurutan, dan tidak melakukan pengulangan sintaks seperti yang dilakukan peneliti saat ini agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Allung, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 711-727.
- Aqib, Z. (2017). Model - Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Ariani, T., dan Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal* (SPEJ), 1(2), 65–77.
- Astutik, P. (2021). Peningkatan Kemampuan Menggali Informasi Penting dengan Teknik 5W+ 1H Berbantuan Video pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1647-1652.
- Fitriyah, D. (2018). Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Gayatri, Y. (2009). *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. Didaktis. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(3).
- Haryanti, W., Adisel, A., Syafir, F. S., & Suryati, S. (2021). Pengaruh Media Dua Dimensi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Journal of Elementary School* (JOES), 4(2), 160-165.
- Herawati, N., & Edi, F.R.S. (2016). Aplikasi Komputer untuk Psikologi *Statistical Package for Social Science* (SPSS). Malang : AE Publishing.
- Listiana, Y., & Septiyan. G.D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbasis *Online* Dimasa Pandemi Covid 19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4 (3), 409-413.
- Muhid. (2019). Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS *for Window*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Muldayanti, N. D. (2013). Pembelajaran biologi model STAD dan TGT ditinjau dari keingintahuan dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
- Priadana & Sunarsi. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang Selatan. Pascal Books.
- Rahayu, B.F. (2020). Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 103-113.
- Ridwan,A. (2009). Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Jakarta: Alfabeta
- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sahir, S.H. (2021). Metodologi Penelitian. Yogyakarta. KBM Indonesia.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sarwono, J. (2011). Buku Pintar IBM SPSS Statistics 19. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2007). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sukayati., & Wulandari, S. (2009). Pembelajaran Tematik di SD. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI). Jakarta: Prenada Media Group.
- Wijaya, H. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Gerak pada Manusia. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.