



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan

Yanu Robbianto^{1*}, Widya Trio Pangestu²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 05-09-2024

Accepted 27-03-2025

Published 31-03-2025

Keywords:

Cooperative learning
Teams games tournament
Learning outcomes
Elementary school

ABSTRACT

The existence of a problem, namely that the overall completion score of class V students at Elementary School of Kraton 5 Bangkalan has not been declared complete and there is a need for innovation in the use of learning models so that students can think critically and work together with friends to solve problems related to everyday life. To determine the significant influence of implementing the Teams Games Tournament type Cooperative Learning Model on student learning outcomes in Class V Pancasila Education Learning at Elementary School of Kraton 5 Bangkalan. The experimental research design in this research is to use Pre-Experimental Design in the form of one group pretest-posttest. In this research, the sampling technique used was a saturated sample, with the sample size being all class V students at Elementary School of Kraton 5 Bangkalan, as many as 21 students. The details are 10 male students and 11 female students. From the results of the Wilcoxon hypothesis test, a decision can be taken, namely if the value of Asymp.Sig. (2-tailed) is less than 0.05, then H_1 is accepted and H_0 is rejected. Meanwhile, if the value of Asymp.Sig. (2-tailed) is more than 0.05, then H_1 is rejected and H_0 is accepted. Based on the Wilcoxon test data that has been carried out, the value of Asymp.Sig can be determined. (2-tailed) 0.000, or Asymp.Sig value. (2-tailed) data < 0.05, so H_1 is accepted and H_0 is rejected, it can be interpreted that there is a significant difference in student learning outcomes before and after the team games tournament type cooperative learning model is implemented. Because in this research, there are differences between before and after the implementation of the cooperative learning model of the team's games stage type, it can be concluded that the cooperative learning model of the team's games stage type affects the learning outcomes of Class V students at Elementary School Of Kraton 5 Bangkalan.

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



*Corresponding Author:

Yanu Robbianto

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

Email: yrobbianto@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan seharusnya menjadi kebutuhan pokok bagi setiap anak yang terlahir di Indonesia. Pendidikan merupakan harapan dan tumpuan utama untuk bangsa, dibutuhkan suatu kebijakan pemerintah yang tepat dalam menentukan arah pendidikan Indonesia. Kebijakan pemerintah tersebut bisa melalui pengambilan kebijakan dalam pendidikan yang

sudah ditetapkan bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Selain itu telah ditetapkan juga bahwa pendidikan nasional sebagai fungsi dalam mewujudkan warga negara yang cerdas dan bermartabat.

Hasil dari pra penelitian pertama yang telah dilakukan di SDN Kraton 5 Bangkalan pada hari Rabu 10 Januari 2024, yakni berupa wawancara kepada guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan memperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah cukup diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti belajar bersama sambil bermain games. Inovasi penggunaan model pembelajaran juga diperlukan agar peserta didik mampu berpikir kritis, serta bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga mengatakan untuk menarik minat peserta didik tidak bisa hanya dengan pembelajaran biasa, pembelajaran bisa ditunjang dengan menggunakan media seperti video yang ditampilkan di layar proyektor, sehingga peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Sedangkan hasil pra penelitian ke dua yang telah dilakukan di SDN Kraton 5 Bangkalan pada hari Selasa 16 Juli 2024, yakni berupa wawancara kepada guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan memperoleh informasi pada minggu awal pembelajaran ini guru masih menerapkan model pembelajaran seperti pada pembelajaran pada peserta didik kelas 5 sebelumnya, pada hari pertama guru dan peserta didik melakukan perkenalan diri dengan cara perkenalan diri sambil bermain games.

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan belajar dapat dilihat dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) perorangan dan secara klasikal, yaitu jika seorang peserta didik dikatakan telah tuntas belajar apabila peserta didik tersebut telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan dan suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 85% dari jumlah peserta didik keseluruhan telah mencapai skor kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik sebelumnya yaitu pada hari Sabtu tanggal 20 Juli 2024 di kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan sebanyak 58% peserta didik (12 peserta didik) nilainya telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran di atas nilai 77, sedangkan 42% peserta didik (9 peserta didik) lainnya masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran nilainya di bawah 77, sedangkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan yaitu 77. Jika diklasikalkan nilai ketuntasan keseluruhan peserta didik kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan yaitu 58%. Dapat disimpulkan bahwa secara klasikal nilai ketuntasan keseluruhan peserta didik kelas V SDN Kraton 5 belum dinyatakan tuntas.

Adanya permasalahan tersebut peneliti memberikan tanggapan bahwa dengan memberikan solusi inovasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis atau tipe satu diantaranya yaitu tipe *Teams Games Tournament*. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain memberikan tanggapan penulis juga memberikan solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dirasa cocok diterapkan dan menjawab permasalahan yang ada pada peserta didik kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan. Guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan juga mengharapkan dengan adanya inovasi dalam model pembelajaran tersebut peserta didik selalu turut aktif, dapat bekerja sama dalam kelompok, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, bahwa pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika proses pembelajaran berhasil dan memberikan cara belajar yang efektif kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah dan

mendorong cara berfikir yang kreatif, dan inovatif. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:15) metode kuantitatif dapat dikatakan metode tradisional dan dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisa data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya tipe penelitian yang lebih akurat dibandingkan dengan tipe penelitian lainnya, dalam menentukan relasi hubungan sebab akibat. Adapun desain penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah menggunakan yaitu *Pre-Experimental Design* bentuk *one group pretest-posttest*.

Populasi yang digunakan sebagai objek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V di SDN Kraton 5 Bangkalan. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN Kraton 5 Bangkalan sebanyak 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes.

Teknik data yang digunakan peneliti ada 3 yakni:

1. Uji Instrumen Lembar Tes

a. Uji Validitas

Dalam Imron menurut Siregar (2016:162) uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini, uji validitas yang di gunakan adalah validitas konstruk.

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, uji reliabilitas yang di gunakan adalah uji test-retest. Menurut Khumaedi (2012:26) pada penggunaan uji test-retest menggunakan instrumen yang sama pada kelompok sampel yang sama dan dilakukan sebanyak dua kali dengan waktu pelaksanaan yang berbeda.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Yusdiana *et al.* (2018) tingkat Kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran dapat didefinisikan sebagai proporsi peserta didik peserta tes yang menjawab benar. Kriteria tingkat kesukaran soal terbagi menjadi tiga yaitu mudah, sedang, dan sukar.

d. Uji Daya Pembeda

Kasih *eat al.* (2021) menyatakan daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Daya pembeda pada dasarnya dihitung atas dasar pembagian peserta pelatihan ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas kelompok yang tergolong pandai, dan kelompok bawah kelompok peserta didik yang tergolong tidak pandai.

2. Uji Prasyarat

Uji Normalitas. Dalam Imron menurut Priyastama (2017:117) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak.

3. Uji Hipotesis

Menurut Anuraga (2021, 328) uji Hipotesis adalah salah satu cabang Ilmu Statistika Inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut. (Sugiyono 2016:215) seperti dijelaskan diatas uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variable bebas terhadap variable terikat yang akan kita teliti itu diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis non parametrik. Tidak seperti uji hipotesis parametrik yang mewajibkan data yang diuji normal dan homogen, justru uji ini tidak mewajibkan data yang diuji terdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis non parametrik yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon*.

Hasil dari uji ini akan mengarah kepada pengujian hipotesis, adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar Peserta didik pada pendidikan pancasila materi meneladani perilaku pancasila antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar Peserta didik pada pendidikan pancasila materi meneladani perilaku pancasila antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Instrumen

a. Hasil Uji Validitas Modul Ajar, dan Soal Tes

Proses pengujian validitas menurut Imron menurut Siregar (2016:162) uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini, uji validitas yang di gunakan adalah validitas konstruk, validitas konstruk berkaitan dengan sejauh mana pengujian atau pengukuran secara akurat menilai apa yang seharusnya dilakukan. Uji validitas dalam penelitian ini memerlukan adanya penilaian ahli. Validator ahli modul ajar dalam penelitian ini yaitu Ibu Dya Qurrotul A'yun, S.Pd., M.Pd., validator ahli soal tes dalam penelitian ini yaitu Bapak Mujtahidin, S.Pd., M.Pd., dan validator ahli angket respon peserta didik dalam penelitian yaitu Bapak Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd., hasil dari uji validitas isi modul ajar, dan soal tes.

Hasil validasi ahli diperoleh nilai skor validitas modul ajar berjumlah 34 skor dengan skor maksimal 40, berdasarkan tabel 4.2 hasil validitas soal tes *pretest* dan *posttest* berjumlah 35 skor dengan jumlah skor maksimal 40, penilaian validasi dilakukan dengan membagi total skor yang didapat dengan total skor maksimal lalu dibagi 100%, dengan penilaian ini diketahui bahwa nilai validitas modul ajar adalah 85, dan soal tes *pretest* dan *posttest* adalah 87,5, berdasarkan kriteria penilain validasi ahli modul ajar, dan soal tes *pretest posttest* dinyatakan valid dan layak digunakan.

b. Hasil Uji Validitas Soal Tes

Dalam Imron menurut Siregar (2016:162) uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini, uji validitas yang di gunakan adalah validitas konstruk, Validitas konstruk berkaitan dengan sejauh mana pengujian atau pengukuran secara akurat menilai apa yang seharusnya dilakukan. Validitas konstruk mengacu pada sejauh mana skor pengukuran mencerminkan konstruk laten yang akan diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur secara akurat variabel-variabel yang diteliti.

Peneliti menilai nilai validitas konstruk dengan melakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest* dengan mengumpulkan data dari 30 peserta didik Kelas VI SDN Kraton 1 Bangkalan pada tanggal 17 Juli 2024. Perhitungan data dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0 sehingga mendapatkan hasil uji validitas konstruk yang dirangkum pada tabel 3 dan 4 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji coba Validitas soal *Pretest*

Butir Soal	r hitung	r tabel	Interpretasi
Soal 1	0,304	0,361	Tidak valid
Soal 2	0,406	0,361	Valid
Soal 3	0,0512	0,361	Valid
Soal 4	0,324	0,361	Tidak valid
Soal 5	0,400	0,361	Valid
Soal 6	0,474	0,361	Valid
Soal 7	0,743	0,361	Valid
Soal 8	0,444	0,361	Valid
Soal 9	0,354	0,361	Tidak valid
Soal 10	0,0542	0,361	Valid
Soal 11	0,0567	0,361	Valid
Soal 12	0,619	0,361	Valid
Soal 13	0,353	0,361	Tidak valid
Soal 14	0,292	0,361	Tidak valid
Soal 15	0,0564	0,361	Valid

Tabel 4 Hasil Uji coba Validitas soal *Posttest*

Butir Soal	r hitung	r tabel	Interpretasi
Soal 1	0,234	0,361	Tidak valid
Soal 2	0,0582	0,361	Valid
Soal 3	0,185	0,361	Tidak valid
Soal 4	0,278	0,361	Tidak valid
Soal 5	0,234	0,361	Tidak valid
Soal 6	0,0594	0,361	Valid
Soal 7	0,328	0,361	Tidak valid
Soal 8	0,385	0,361	Valid
Soal 9	0,0553	0,361	Valid
Soal 10	0,05571	0,361	Valid
Soal 11	0,458	0,361	Valid
Soal 12	0,695	0,361	Valid
Soal 13	0,0508	0,361	Valid
Soal 14	0,844	0,361	Valid
Soal 15	0,0551	0,361	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas instrumen *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelumnya, dari 15 soal *pretest* teridentifikasi 5 soal (1, 4, 9, 13, 14) yang tidak valid dan 10 soal yang valid (2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 15), sedangkan dari 15 soal *posttest* teridentifikasi 5 soal (1, 3, 4, 5, 7) yang tidak valid dan 10 soal yang valid (2, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15). Tabel tersebut menggunakan r tabel sebesar 0,361 dikarenakan terdapat 30 peserta didik Kelas VI SDN Kraton 1 Bangkalan yang digunakan sebagai non sampel.

c. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Dalam Imron menurut Muhidin dan Abdurahman (2017:37) suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Perangkat SPSS 25.0 membantu peneliti dalam penelitian untuk mengetahui nilai dari reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* setelah diujikan pada Peserta didik Kelas VI SDN Kraton 1 Bangkalan yang berjumlah 30 peserta didik. Perolehan data pada uji reliabilitas instrumen *Pretest* dan *posttest* dapat diketahui dari tabel 5 dan tabel 6 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil Uji coba Reliabilitas soal *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,756	10

Tabel 6 Hasil Uji coba Reliabilitas soal *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,801	10

Terlihat koefisien Cronbach's Alpha pada soal *Pretest* sebesar 0,756, sedangkan pada soal *Posttest* sebesar 0,801. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,60. Oleh karena itu, menurut kriteria ini dapat ditarik kesimpulan bahwa semua item valid yang termasuk dalam soal *pretest* dan *posttest* penelitian ini adalah reliabel, serta berada dalam kategori reliabilitas kuat dan sangat kuat.

d. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Selanjutnya uji instrumen dilanjutkan dengan melakukan tes tingkat kesukaran instrument, menurut Yusdiana *et al.* (2018) tingkat Kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran dapat didefinisikan sebagai proporsi peserta didik peserta tes yang menjawab benar. Peneliti menggunakan SPSS 25.0 untuk dapat mengetahui nilai dari kesukaran soal *pretest* dan *posttest*. Hasil percobaan tersebut dirinci pada tabel 7 dan 8 di bawah ini:

Tabel 7 Hasil Uji coba Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

Butir soal	Mean	Tingkat kesukaran
Soal 1	0,67	Sedang
Soal 2	0,43	Sedang
Soal 3	0,63	Sedang
Soal 4	0,73	Mudah
Soal 5	0,43	Sedang
Soal 6	0,63	Sedang
Soal 7	0,77	Mudah
Soal 8	0,60	Sedang
Soal 9	0,23	Sukar
Soal 10	0,057	Sedang

Tabel 8 Hasil Uji coba Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

Butir soal	Mean	Tingkat kesukaran
-------------------	-------------	--------------------------

Soal 1	0,33	Sedang
Soal 2	0,47	Sedang
Soal 3	0,80	Mudah
Soal 4	0,37	Sedang
Soal 5	0,43	Sedang
Soal 6	0,77	Mudah
Soal 7	0,33	Sedang
Soal 8	0,057	Sedang
Soal 9	0,20	Sukar
Soal 10	0,057	Sedang

Tingkat kesukaran soal butir-butir soal tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran item itu adalah sedang. Dapat disimpulkan pada tabel 4.8 terdapat 1 soal dengan kategori sukar, 2 soal dengan kategori mudah dan 7 soal dengan kategori sedang, dan tabel 4.9 terdapat 1 soal dengan kategori sukar, 2 soal dengan kategori mudah dan 7 soal dengan kategori sedang.

e. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes

Kasih *et al.* (2021) menyatakan daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Daya pembeda pada dasarnya dihitung atas dasar pembagian peserta pelatihan ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas kelompok yang tergolong pandai, dan kelompok bawah kelompok peserta didik yang tergolong tidak pandai. Hasil uji daya pembeda soal *Pretest* dan *posttest* dapat diketahui dari tabel 9 dan tabel 10 di bawah ini:

Tabel 9 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal *Pretest*

Butir soal	Corrected Item- Total Correlation	Interpretasi Daya Pembeda
Soal 1	0,422	Baik
Soal 2	0,319	Cukup
Soal 3	0,303	Cukup
Soal 4	0,429	Baik
Soal 5	0,631	Baik
Soal 6	0,364	Cukup
Soal 7	0,441	Baik
Soal 8	0,403	Baik
Soal 9	0,483	Baik
Soal 10	0,415	Baik

Tabel 10 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal *Pretest*

Butir soal	Corrected Item- Total Correlation	Interpretasi Daya Pembeda
Soal 1	0,415	Baik
Soal 2	0,476	Baik
Soal 3	0,324	Cukup

Soal 4	0,0522	Baik
Soal 5	0,390	Cukup
Soal 6	0,411	Baik
Soal 7	0,600	Baik
Soal 8	0,409	Baik
Soal 9	0,711	Baik sekali
Soal 10	0,0526	Baik

Soal *pretest* terdiri dari 7 soal dengan daya pembeda baik dan 3 soal dengan daya pembeda cukup. Pada soal *posttest* terdiri dari 1 soal dengan daya pembeda baik sekali, 7 soal dengan daya pembeda baik dan 2 soal dengan daya pembeda cukup. Dapat disimpulkan bahwasannya semua soal dalam *pretest* dan *posttest* layak untuk digunakan dalam penelitian dan memiliki daya pembeda yang memadai, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

2. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian sampel dilakukan di Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan, sedangkan non sampel dilakukan di Kelas VI SDN Kraton 1 Bangkalan, pertimbangan peneliti memilih peserta didik Kelas VI SDN Kraton 1 sebagai non sampel adalah kelas 6 sudah pernah melewati atau mempelajari materi meneladani perilaku pancasila, pengambilan data dilakukan selama 3 hari, jadwal penelitian secara rinci dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini:

Tabel 11 Rincian Jadwal Pengambilan Data

No	Tanggal & waktu	Kegiatan
1.	Rabu, 17 Juli 2024 (08.30-10.30)	Dengan tujuan memperoleh data non sampel untuk selanjutnya dipergunakan sebagai syarat melakukan uji instrument, peneliti memberikan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada non sampel sebanyak 30 peserta didik (Kelas VI SDN Kraton 1 Bangkalan), pengerjaan masing-masing soal tes diberikan waktu 30 menit.
2.	Jum'at, 26 Juli 2024 (09.00-10.10)	Memberikan soal <i>pretest</i> pada sampel dimulai jam 09.10-09.30 (20 menit), di lanjutkan dengan melakukan proses pembelajaran pertemuan pertama dimulai jam 09.30-10.10 (40 menit).
3.	Sabtu, 27 Juli 2024 (09.00-10.10)	Melakukan proses pembelajaran pertemuan kedua pada jam 09.00-09.40 (40 menit), dilanjutkan pemberian soal <i>posttest</i> pada jam 09.40-10.10 (20menit).

Setelah dilakukan proses pembelajaran pertemuan 1 dan 2 sesuai jadwal pada tabel di atas, didapatkan hasil observasi keterlaksanaan langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Observer pada observasi keterlaksanaan langkah pada penelitian ini adalah guru wali Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan.

Sesuai tabel rincian jadwal penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. *Pretest* dilakukan sebelum materi disampaikan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah materi disampaikan. Pengambilan data *pretest* sampel dilakukan sebelum pembelajaran pertemuan pertama, dan pengambilan data *posttest* sampel dilakukan setelah pembelajaran pertemuan kedua, setelah proses pengambilan data selesai, didapatkan hasil data dari instrument soal *pretest* dan *posttest*, hasil data instrument *pretest* dan *posttest* sampel dapat diketahui dari tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14 Hasil Data Nilai soal *Pretest* dan *Posttest*

No. Absen Sampel	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
1.	70	90
2.	50	80
3.	50	80
4.	60	90
5.	50	80
6.	70	100
7.	60	90
8.	50	80
9.	60	90
10.	50	80
11.	60	90
12.	30	60
13.	50	80
14.	40	70
15.	60	100
16.	50	80
17.	50	80
18.	40	70
19.	50	80
20.	60	100
21.	50	80

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Dalam Imron menurut Priyastama (2017:117) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka rumus uji yang digunakan termasuk ke dalam statistik parametrik. Namun sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka rumus uji yang digunakan termasuk ke dalam uji non parametrik. Penentuan jumlah sampel penelitian telah melewati teknik sampling yang tepat, tetapi terkadang terdapat kemungkinan adanya kesalahan, dikarenakan hal tersebut perlu dilakukan pengujian normalitas untuk mengungkapkan bahwa sampel yang telah dipilih benar-benar berasal dari populasi dapat diketahui tabel 15 di bawah ini:

Tabel 15 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kolmogrov Smirnov			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

<i>Pretest</i>	240	21	003	895	21	028
<i>Posttest</i>	248	21	002	895	21	029

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui nilai signifikansi *pretest* adalah 0,028 dan nilai signifikansi *posttest* 0,029. Data dikatakan normal apabila nilai *a symp. Sig* > 0,05, berdasarkan hal terserbut maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dinyatakan tidak normal, hal ini dikarenakan nilai signifikansi data *pretest* $0,028 < 0,05$ dan nilai signifikansi data *posttest* $0,029 < 0,05$.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Non Parametrik Wilcoxon

Berdasarkan uji prasyarat sebelumnya dimana dapat diketahui hasil dari uji normalitas data *pretest* dan *posttest* tidak terdistribusi normal, oleh sebab itu pada uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji hipotesis non parametrik dimana dalam pengujiannya tidak harus dibutuhkan data yang normal dan homogen, uji non parametrik yang peneliti gunakan yaitu uji *Wilcoxon*, uji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat diketahui dari tabel 16 di bawah ini:

Tabel 16 Hasil Uji Wlcoxon

Test Statistics		<i>Posttest-pretest</i>
Z		-4.345 ^b
asympt. Sig.(2-tailed)		.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based On Negative Ranks		

Didasari oleh perolehan data yang dipaparkan sebelumnya dapat diambil keputusan yakni jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* nya kurang dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sementara itu, apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan data uji *Wilcoxon* di atas dapat diketahui nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* 0,000, atau nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* data < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Karena dalam penelitian ini terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah di terapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan. Menurut Raharjo (n.d) arti dari tanda negatif pada uji *Wilcoxon* yaitu.

1. Negatif ranks atau selisih antara hasil belajar matematika untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu pada nilai *N*, *Mean Rank*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*.
2. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, disini nilai *ties*nya adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan, pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi meneladani perilaku pancasila, hal ini didasari oleh hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dimana nilai uji hipotesis data *pretest posttest* peserta didik menggunakan uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak

dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan pengujian hipotesis statistika dasar dengan software R. Budimas: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 328. <https://jurnal.stieaas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412/1423>
- Imron, I. (2019). Analisa pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan konsumen menggunakan metode kuantitatif pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 22. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/5861>
- Kasih, F. F., Subhananto, A., & Al-Fuad, Z. (2021). Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Video Pada Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan Kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan*, 2(2).
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1), 26. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JPTM/article/view/5273/4244>
- Shohimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruz Media..
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Yusdiana, Zamsir, & Kodirun. (2018). Kualitas Tes Sumatif Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 5 Kendari Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://ojs.uho.ac.id/index.php/JPPM/article/view/9146/6520>