

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD AL-ZAYTUN****Amara Ghina Aribah<sup>1)</sup>, Irvan Iswandi<sup>2)</sup>, Dewi Utami<sup>3)</sup>**

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

amaraghina25@gmail.com

**Abstract**

This research was conducted because, in Social Science learning, the teaching methods used are still limited to lectures and assignments, which tend to be monotonous. This monotonous learning approach leads to a lack of active involvement of students in the teaching and learning process so students are not interested in the material presented which have an impact on their learning outcomes. To overcome this problem, researchers tried to make improvements by applying the Team Games Tournament type cooperative learning model in Social Science learning. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of the Team Games Tournament model in social studies learning for grade IV students. This study used a quantitative approach with a Pre-Experiment design with a Group Pretest-Posttest model. Data collection was carried out through learning outcomes tests and questionnaires. The subjects of the study consisted of 20 grade IV students of Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Data analysis was carried out using descriptive analysis and inferential analysis, with hypothesis testing in the form of a Paired Sample T-Test. The results showed that there was a significant difference between the average score on the pretest and posttest. On the pretest, the average score of students was in the very low category, which was 42.25 with a standard deviation of 19.566. However, in the posttest, there was a significant increase, with the average score of students reaching the high category, which is 79.25 with a standard deviation of 12.698. In addition, there was an increase in the number of students who achieved minimum completeness scores (KKM) from pretest to posttest, from 2 students to 13 students. The results of the hypothesis test showed that there was a significant difference between the average scores before and after the application of the team games tournament learning model. In addition, the results of the questionnaire also showed a positive and enthusiastic response of students to the application of the learning model. Based on these findings, it can be concluded that the application of the team games tournament learning model is effective and can be applied in class IV MI Ma'had Al-Zaytun in learning Social Sciences.

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan karena dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, metode pengajaran yang digunakan masih terbatas pada ceramah dan penugasan, yang cenderung monoton. Pendekatan pembelajaran yang monoton ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar mereka. Dalam rangka mengatasi masalah ini, peneliti mencoba melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model Team Games Tournament dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experiment dengan model One Group Pretest-Posttest. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan kuesioner. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial, dengan uji hipotesis berupa Uji Paired Sampel T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata nilai pada pretest dan

**Article History***Submitted: 26 Juni 2023**Accepted: 28 Juni 2023**Published: 2 Juli 2023***Key Words***Model Team Games Tournament, Learning Outcomes, Social Sciences***Sejarah Artikel***Submitted: 26 Juni 2023**Accepted: 28 Juni 2023**Published: 2 Juli 2023***Kata Kunci***Model Team Games Tournament, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*

posttest. Pada pretest, nilai rata-rata siswa berada dalam kategori sangat rendah, yaitu 42,25 dengan standar deviasi 19,566. Namun, pada posttest, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa mencapai kategori tinggi, yaitu 79,25 dengan standar deviasi 12,698. Selain itu, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dari pretest ke posttest, dari 2 siswa menjadi 13 siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan model belajar team games tournament. Selain itu, hasil kuesioner juga menunjukkan respon positif dan antusias siswa terhadap penerapan model belajar tersebut. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model belajar team games tournament efektif dan dapat diterapkan di kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## Pendahuluan

Dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, mempengaruhi pemikiran para pendidik dari konsep yang awalnya kaku menjadi lebih modern. Perubahan ini memiliki dampak besar terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Manfaat utama pendidikan adalah membentuk individu yang berkualitas dan berkarakter tinggi, sehingga mereka mempunyai visi dan misi yang luas untuk mencapai target masa depan mereka. Individu tersebut juga diharapkan memiliki kemampuan beradaptasi secara efisien dalam lingkungan yang beragam. Pendidikan berperan penting dalam membentuk masyarakat, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan perlu dimulai dari tingkat pendidikan dasar. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar merupakan bagian integral dari usaha lebih besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia.

Belajar memiliki akar kata dari "instruction," yang umumnya digunakan dalam konteks pendidikan. Pengajaran memiliki dampak signifikan pada aliran kognitif holistik siswa sebagai sumber aktivitas. Penggunaan kata-kata juga memiliki pengaruh terhadap kemajuan teknologi, yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam menemukan informasi mereka sendiri, dengan peran guru sebagai moderator dalam kegiatan pembelajaran. Belajar dapat diartikan sebagai usaha untuk mengajar dan membimbing siswa. Hal ini mencakup kondisi yang terorganisir, seperti tujuan dan isi pelatihan yang jelas, serta strategi belajar yang optimal, yang dapat signifikan membantu proses belajar. Pembelajaran saat ini sering kali terbatas pada diskusi kelompok secara umum, di mana anggota kelompok yang dianggap paham diwakili oleh siswa yang memang sudah memahami materi. Adanya asumsi bahwa siswa yang diwakili dapat mewakili pemahaman seluruh kelompok bisa menjadi hambatan dalam pengajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan perubahan strategi pembelajaran secara internal, terutama dengan cara memperkenalkan paradigma pembelajaran kooperatif dengan pendekatan tipe TGT (*Team Games Tournament*). Kesulitan di waktu melaksanakan tahap implementasi pembelajaran juga dihadapi dalam beragam ranah ilmu, termasuk dalam bidang studi IPS. Oleh sebab itu, penggantian model pembelajaran menjadi sebuah alternatif yang bisa digunakan oleh para guru.

Model pengajaran kooperatif adalah pembelajaran di mana belajar terjadi dalam kelompok sederhana, beberapa siswa berkolaborasi untuk mencapai target pembelajaran. Artinya, Dalam konteks pembelajaran kooperatif, pelajar diatur dalam kelompok kecil dan berkerja sama dengan maksud menuntaskan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru. Dalam Al-Qur'an surah Al-anfal ayat 72 berbunyi:

وَلَا تُجَادِلُوا أَهْلَ الْكِتَابِ إِلَّا بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِلَّا الَّذِينَ ظَلَمُوا مِنْهُمْ ۖ وَقُولُوا ءَامَنَّا بِالَّذِي أُنزِلَ إِلَيْنَا وَأُنزِلَ إِلَيْكُمْ وَإِهْنَا وَإِهْكُمُ وَحِدٌ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ ﴿٧٢﴾

Artinya: Dan janganlah kamu berdebat dengan Ahli Kitab, melainkan dengan cara yang paling baik, kecuali dengan orang-orang zalim di antara mereka, dan katakanlah: "Kami telah beriman kepada (kitab-kitab) yang diturunkan kepada kami dan yang diturunkan kepadamu; Tuhan kami dan Tuhanmu adalah satu; dan kami hanya kepada-Nya berserah diri".

Ayat ini menekankan bahwa kerja sama adalah cara yang baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam model pembelajaran, hal ini menegaskan bahwa siapa pun yang berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas atau masalah akan lebih berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Ada beragam pendekatan model belajar berbasis kerjasama, seperti metode *jigsaw*, *Cooperative Learning*, pembelajaran kontekstual, dan variasi lainnya. Namun, dalam penelitian ini, fokus penulis tertuju pada penerapan model pengajaran kooperatif dengan jenis *Team Games Tournament*. Permainan dianggap sebagai alat bantu belajar yang dapat membantu siswa agar tidak merasa bosan. *Team Games Tournament* (TGT) dipilih untuk sarana media edukasi yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Menurut Garry bahwa *Teams Games Tournament* merupakan permainan papan berukuran 9 x 9, di mana peserta secara bergantian memberikan respons yang sesuai. Permainan *Teams Games Tournament* melibatkan lima tahapan proses, termasuk tahap demonstrasi kelas (*class demonstration*), pembelajaran berkelompok (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), penyelenggaraan turnamen (*tournament*), dan penilaian apresiasi kelompok (*team appreciation*). Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks, mencakup matematika, ilmu sosial, dan keterampilan berbicara (komunikasi), dimulai dari tingkatan pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Pendekatan *TGT* disesuaikan pada situasi pembelajaran yang memiliki satu tujuan pembelajaran yang jelas dan satu jawaban yang benar.

Melalui pembelajaran mata Pelajaran IPS, sangat diharapkan siswa mampu berkembang menjadi masyarakat Indonesia yang memiliki nilai-nilai demokratis, tanggung jawab, kecenderungan untuk membantu sesama, dan mencintai perdamaian. Mata pelajaran ini dirancang secara terstruktur, komprehensif, dan terpadu dengan tujuan untuk mencapai kematangan dan kesuksesan dalam melakukan pembelajaran mengenai kehidupan dimasyarakat. Tujuannya adalah agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh tentang bidang studi ilmu pengetahuan social.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis menjalankan penelitian ini dengan tujuan mengukur tingkat keberhasilan dari implementasi model pembelajaran kooperatif berjenis *Team Games Tournament* (TGT) di dalam kelas. Di samping itu, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana dampak dari pengaplikasian model belajar tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Ma'had Al-Zaytun. Oleh karena itu, para pendidik bisa membentuk lingkungan pembelajaran di sekolah yang dapat mendorong dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### **Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan penulis yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis Pre-Experimental Design. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Penelitian ini menggunakan model One-Group *Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Desain *one group pretest-posttest* ini, dilakukan *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil perlakuan yang lebih akurat, dengan membandingkannya dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. *Pretest*, juga dikenal sebagai Tes awalan, digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

sebelum atau sebelumnya diajarkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan. Sedangkan *Post-test*, yang juga dikenal sebagai Ujian akhir, dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai seluruh materi yang telah diajarkan.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
---------------------------------

#### Keterangan:

O<sub>1</sub>: Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan

O<sub>2</sub>: Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Selain itu, penelitian ini juga dilaksanakan pada bulan Februari di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun dengan sasaran penelitian yaitu kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket. Serta teknik analisis data yang digunakan yaitu terdiri dari uji instrument penelitian diantaranya uji validitas dan reliabilitas, kemudian pengujian data penelitian dengan menggunakan statistik deskriptif untuk angket dan statistik inferensial uji normalitas dan uji hipotesis.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diambil dari 22 siswa kelas IV BO4 MI Ma'had Al-Zaytun. Data yang diperoleh yaitu berupa hasil pretest dan posttest siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan pokok bahasan kegiatan ekonomi. Selain itu, terdapat juga data angket untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament).

#### 1. Hasil deskripsi *Pretest* (tes awal)

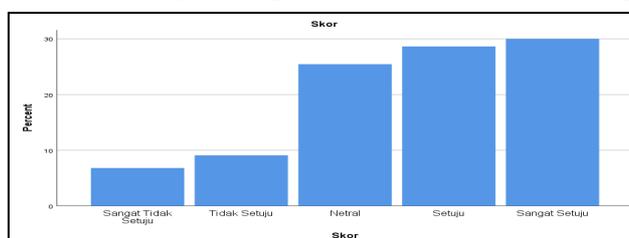
Tindakan awal yang peneliti lakukan adalah melaksanakan kegiatan *pretest* terlebih dahulu kepada 22 siswa di kelas IV B04. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kegiatan ekonomi sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Data hasil tes awal (*pretest*) menunjukkan bahwa hasil *pretest* ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas IV B04 yaitu jumlah nilai *pretest* siswa dari 22 siswa di kelas rata-rata 40,23.

#### 2. Hasil deskripsi *Posttest* (tes akhir)

Setelah peneliti menyampaikan materi mengenai kegiatan ekonomi, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa. Soal *posttest* dilakukan oleh peneliti setelah peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Data hasil tes akhir menunjukkan bahwa hasil *posttest* ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas IV B04 yaitu jumlah nilai *posttest* siswa dari 22 siswa di kelas rata-rata 75,68.

#### 3. Hasil deskripsi kuesioner respon siswa

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan gambaran data mengenai respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) melalui lembar kuesioner. Data mengenai respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa IV B04 MI Ma'had Al-Zaytun dapat dilihat dari rata-rata respon siswa pada gambar dibawah ini.



### Gambar 1 Hasil Respon siswa terhadap pembelajaran *team games tournament*

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa adanya respon positif yang diberikan siswa terhadap penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* yang ditunjukkan dengan tingginya jumlah persentase dengan rata-rata nilai 73.27. Selain itu respon baik terhadap penerapan model belajar *team games tournament* juga peneliti rasakan selama proses pembelajaran menggunakan model ini. Dimana siswa aktif menanggapi dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sama halnya dengan beberapa siswa yang menyampaikan bahwa model ini sangat seru digunakan pada saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial karena proses pembelajaran menjadi lebih asik dan menyenangkan, selain itu mudah dipahami sehingga mereka mendapatkan nilai yang lebih baik.

## 4. Pengujian Hipotesis

### a. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk memahami apakah distribusi dari suatu data yang diberikan berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk. Adapun ketentuan uji normalitas dengan shapiro wilk sebagai berikut, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data pretest dan posttest siswa.

**Table 1 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.141	22	.200*	.929	22	.118
Posttest	.161	22	.144	.929	22	.115
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil di atas, nilai signifikan untuk *pretest* menunjukkan nilai sig  $> \alpha$  yaitu  $0,118 > 0,05$  dan nilai signifikan untuk *posttest* menunjukkan nilai sig  $> \alpha$  yaitu  $0,115 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa skor *pretest* dan *posttest* termasuk kategori normal.

Setelah pengujian normalitas kemudian peneliti melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal (Sugiono, 2019). Dengan ketentuan:

- Jika nilai sig  $< 0,05$  maka Ho gagal ditolak dan Ha ditolak
- Jika nilai sig  $> 0,05$  maka Ho ditolak dan Ha gagal ditolak

**Table 2 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.690	1	42	.108
	Based on Median	2.590	1	42	.115
	Based on Median and with adjusted df	2.590	1	34.896	.117

	Based on trimmed mean	2.571	1	42	.116
--	-----------------------	-------	---	----	------

Sumber: Hasil penelitian, SPSS

Dari hasil di atas diperoleh nilai (sig 2) yaitu  $0,108 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  gagal ditolak; artinya data homogen.

#### b. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis komparatif dengan rumus uji-t paired sample *t Test* untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) efektif untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun. Adapun ketentuan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *Paired Samples Statistics* yaitu, jika nilai sig (2-tailed)  $>$  nilai sig 0,05, maka  $H_0$  diterima, dan jika nilai sig (2-tailed)  $<$  nilai sig 0,05, maka  $H_0$  ditolak.

**Table 3 Hasil Uji t Paired sample statistics**

		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 - Posttest	-35.455	16.029	3.417	-42.561	-28.348	-10.375	21	.000

Sumber: Hasil penelitian, SPSS

Hasil perolehan data  $t_{hitung}$  menggunakan SPSS yaitu nilai sig 2 tailed 0,000. Maka diperoleh hasil nilai sig 2 tailed  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  gagal ditolak; artinya ada perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan model belajar *team games tournament* yang berarti model belajar *team games tournament* yang diterapkan berhasil dan ada efektivitas penerapan model belajar *team games tournament* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis dan uji olah data maka penulis uraikan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

Penerapan model *team games tournament* dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam proses belajar. Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, penggunaan model ini juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Model ini mampu menarik keberanian siswa, membuat mereka merasa senang, aktif, dan tidak merasa jenuh saat belajar.

Seperti yang peneliti terapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun. Perlakuan menerapkan model kooperatif tipe *team games tournament* dilakukan sebanyak 2 kali dari 2 pertemuan dengan alokasi tiap waktu  $2 \times 30$  menit. Adapun langkah kegiatan di setiap pertemuan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

##### - Pertemuan 1

Pertemuan pertama diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan siswa. Selanjutnya, mengadakan ice breaking untuk menciptakan suasana kelas yang hidup dan membuat siswa merasa nyaman dengan kehadiran peneliti. Kemudian, peneliti membagi siswa secara acak ke dalam 5 kelompok. Siswa diberikan kesempatan untuk mengisi soal pretest dengan pengawasan peneliti setelah selesai, peneliti menjelaskan rencana untuk pertemuan selanjutnya. Dan, diakhiri dengan doa bersama.

##### - Pertemuan 2

Peneliti mengarahkan siswa untuk berkumpul sesuai kelompok yang sudah ditetapkan dipertemuan sebelumnya membentuk meja tournament selama kegiatan berlangsung kurang lebih selama 25 menit dengan rangkaian: Memberikan soal tentang kegiatan ekonomi oleh peneliti untuk melakukan kuis lisan. Selanjutnya setiap orang didalam kelompok agar maju kedepan bergantian untuk menjawab soal yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan reward atau hadiah berupa makanan sebagai bentuk apresiasi kelompok yang sudah bekerja sama dan berkolaborasi aktif selama pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan treatment penerapan model *team games tournament*. Pengerjaan dilakukan selama 10 menit dengan pengawasan peneliti dan wali kelas. Dari nilai ini peneliti dapat mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model *team games tournament*.

Sebelum kegiatan akhir, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan model *team games tournament*. Dari hasil angket respon siswa, pada umumnya siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model *team games tournament*. Dengan adanya minat besar siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *team games tournament*, maka berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mereka merasa dengan menggunakan model pembelajaran games ini lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan memahami materi yang disampaikan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam buku Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Dari definisi dipaparkan di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi kegiatan ekonomi menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa dari 20 jumlah siswa yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor dibawah 75), dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Kegiatan ekonomi menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa dari jumlah 20 siswa atau 65% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 75) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan penelitian terdahulu data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan Prihastini Oktasari Putri, (2019) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil tes akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, artinya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dengan hasil pada prasiklus sebesar 51,625; siklus I sebesar 63,75 dan siklus II sebesar 75,625. Dengan presentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 29,17%, siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 79,17%. Hal ini dapat dikatakan penelitian yang dilakukan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75% dikatakan siswa yang tuntas KKM meningkat.

Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian sekarang, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya data di analisis menggunakan uji t-test. Berdasarkan perhitungan t-test hasilnya menunjukkan nilai

signifikansi sebesar 0.118 untuk data *pretest* dan nilai signifikansi sebesar 0.115 untuk data *posttest*. Dari hasil yang didapatkan nilai signifikansi data *pretest*  $0.118 > 0.05$  dan data *posttest*  $0.115 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun Indramayu berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  yang berarti nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai IPS siswa kelas IV MIS Ma'had Al-Zaytun Indramayu antara sebelum penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan setelah penerapan model *Team Games Tournament*.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diterapkan menggunakan model pembelajaran tipe *TGT* memperoleh hasil yang memuaskan dan terdapat adanya kenaikan nilai yang signifikan. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata yang diperoleh pada akhir perlakuan yaitu 75,68 dan rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 40,23. Maka model pembelajaran *TGT* pada mata pelajaran IPS dapat dijadikan salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Suprijono, (2009) terdapat empat prinsip pada pembelajaran kooperatif yaitu: Ketergantungan positif, tanggung jawab, interaksi tatap muka dan partisipasi komunikasi. Menurut peneliti hal tersebut sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran dikelas terutama pada pembelajaran yang sulit diterima siswa seperti matematika, IPS, IPA dan lainnya. Hasil pengamatan peneliti siswa belajar untuk lebih terbuka dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, prinsip dasar ini membawa dampak positif terhadap siswa yang dimana interaksi tatap muka, partisipasi komunikasi akan dilakukan selama pembelajaran sehingga siswa dapat menyampaikan pendapat di depan teman sebayanya tanpa adanya kecanggungan dalam kegiatan kelompok dengan menjadikan salah satu dari mereka sebagai mentor yang baik.

Kemudian, tujuan pembelajaran kooperatif ini sangat baik untuk perkembangan hasil capaian pengetahuan, tidak ada perbedaan individu karena pembelajaran ini bersifat kolaboratif serta memunculkan interaksi sosial yang membantu mereka untuk bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan dan menyelesaikan masalah secara interaksi yang baik.

Menurut Dimianti, aktivitas belajar siswa tersebut mencakup bentuk aktivitas fisik dan psikis yang berbeda. Aktivitas fisik yang dapat diamati antara lain membaca, menulis, mendengarkan, meragakan, dan lain-lain. Menurut peneliti Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang diamati sudah terbilang efektif karena siswa menunjukkan aktivitas yang baik pada saat awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan mengikuti semua arahan yang diminta oleh peneliti sehingga penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* disambut dengan aktifitas belajar yang positif.

Hasil angket respon siswa, pada umumnya siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dari data yang diperoleh diketahui rata-rata dengan rata-rata nilai 73,27 yang dimana kategori nilai rata-rata masuk di dalam penilaian kategori kuat. Selain itu respon baik terhadap penerapan model belajar *team games tournament* juga peneliti rasakan selama proses pembelajaran menggunakan model ini. Dimana siswa aktif menanggapi dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sama halnya dengan beberapa siswa yang menyampaikan bahwa model ini sangat seru digunakan pada saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial karena proses pembelajaran menjadi lebih asik dan menyenangkan, selain itu mudah di pahami sehingga mereka mendapatkan nilai yang lebih baik. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPS siswa MI Ma'had Al-Zaytun khusus dan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan pendidikan secara umum.

Dari hasil analisis yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian teori. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada siswa kelas IV MI Ma'had Al-zaytun.

Setelah didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menguraikan beberapa keterbatasan di dalam pelaksanaan penelitian. Diantaranya adalah:

1. Sampel penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa kelas pembanding (kontrol), sehingga faktor lain diluar pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) tidak dapat dikontrol pengaruhnya.
2. Keterbatasan peneliti mengambil waktu istirahat selama 5 menit untuk menyelesaikan posstest dan angket yang diberikan pada pertemuan kedua.
3. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas saja dengan alokasi waktu 2 x 30 menit selama dua kali pertemuan. Waktu dua kali pertemuan bukanlah waktu yang cukup bagi guru untuk beradaptasi dengan model atau strategi pembelajaran baru, sehingga konsistensi aspek-aspek yang teramati selama pembelajaran belum dapat dijamin. Apabila kelemahan-kelemahan tersebut dapat diperbaiki, maka tidak mustahil hasil penelitian ini dapat lebih baik.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai efektivitas model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun, maka dapat disimpulkan yaitu berdasarkan hasil angket menunjukkan adanya respon positif siswa terhadap penggunaan model belajar kooperatif tipe *team games tournament*, selain itu berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai signifikan (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  gagal ditolak. Artinya ada peningkatan rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan model belajar kooperatif tipe *team games tournament* yang berarti model belajar *team games tournament* yang diterapkan berhasil dan ada efektivitas model belajar kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'had Al-Zaytun.

### **Daftar Pustaka**

- Ir Sintha Wahjusaputri, M. M., & Purwanto, A. (2022). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. CV. Bintang Semesta Media.
- Nurfaidah, R. D. (2018). Perbandingan Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Dan Two Stay Two Stray Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pokok Bahasan Ipa (Kuasi Eksperimen di kelas V SD Negeri Sekarwangi Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung dalam Pokok Bahasan IPA Tahun Ajaran 2018/2019) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Putri, P. O. (2019). Implementasi model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Intersections*, 4(2), 8-16.
- Rosit, S. M., & Putri, M. F. J. L. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 1(1), 1-10.
- Salsabila, A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar.

- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
- Purnomo, R. A., Al Fath, A. M., & Purnamasari, M. I. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Efektivitas Belajar Siswa Kelas V. *Scholarly Journal of Elementary School*, 1(01), 33-42.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.