

**Pengaruh Model Team Game Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6  
Subtema 1 Globalisasi Di Sekitarku Gugus 1 (SDN Wonokerto 02 Lumajang Dan SDN  
Wonokerto 03 Lumajang)**

**Universitas PGRI Kanjuruhan Malang**

**Hafizh Dwi Angga Fianta\*, Siti Halimatus Sakdiyah, Denna Delawanti Chrisyarani**

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
iputriapriyanti@gmail.com\**

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve the learning outcomes of 6th graders at SDN Wonokerto 02 and SDN Wonokerto 03 Lumajang. The approach used in this study is a qualitative approach with a Quasi Experimental design. The population in this study was 10 students in grade 6 at SDN Wonokerto 03 for the experimental group and for the control group was grade 6 with 15 students at SDN Wonokerto 02. The instrument used in this study was a test of learning outcomes in the form of pre-test and post-test. -test. The results of hypothesis testing using the independent samples t test formula using the SPSS program show that tcount is 5.526 and ttable is 2.119. Because tcount > ttable (5,526> 2,119), then Ho is rejected and Ha is accepted. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament learning model on the thematic learning of the globalization sub-theme around me has a significant effect on the learning outcomes of 6th graders at SDN Wonokerto 03 Lumajang.*

**Keywords:** *TGT Learning Model; Teams Games Tournament; Learning Result*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SDN Wonokerto 02 dan SDN Wonokerto 03 Lumajang. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 berjumlah 10 siswa di SDN Wonokerto 03 untuk kelompok eksperimen dan untuk kelompok control ialah kelas 6 berjumlah 15 siswa di SDN Wonokerto 02. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa -pre-test dan post-test. Hasil uji hipotesis menggunakan rumus independent samples t test menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa thitung sebesar 5,526 dan ttabel sebesar 2,119. Karena thitung > ttabel (5,526>2,119), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament pada pembelajaran tematik subtema globalisasi di sekitar ku berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas 6 di SDN Wonokerto 03 Lumajang.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran TGT; Teams Games Tournament; Hasil Belajar

## **Pendahuluan**

Pendidikan bukan sekedar mengubah tingkah laku dan mengembangkan potensi pada diri manusia dan mampu menghadapi kehidupan yang semakin maju. Tetapi, pendidikan juga merupakan dasar sebagai sarana mencerdaskan bangsa, yang dalam hal ini menjadi landasan dalam penetapan kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan

sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan (M. Fadlillah, 2019).

Sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Seperti menggunakan model pembelajaran yang mampu mendorong motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar dengan dituntut untuk bisa melakukan diskusi antar siswa atau kelompok dalam proses pembelajarannya.

Metode pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling penting, karena belajar merupakan kegiatan yang memiliki proses dan memiliki unsur yang hakiki dalam pengendalian setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu seorang guru harus mampu mengelola proses pembelajaran agar siswa mendapat pengetahuan dan pemahaman apa yang telah siswa terima saat proses pembelajaran.

Namun pada realitanya masih terdapat beberapa pengajar di SD N Wonokerto 02 Lumajang dan SD N Wonokerto 03 Lumajang yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Agar proses belajar berlangsung dengan efektif dan efisien maka pendidik perlu mengaplikasikan berbagai model, pendekatan, metode dan cara-cara yang tepat agar materi pembelajaran tersampaikan dengan tepat.

Hal tersebut sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Khairiah, 2018 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI N Medan Maimun T.A. 2017/2018". Dimana pada penelitian tersebut menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dari penerapan model pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajara yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## **Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena analisisnya menggunakan data-data numerikal. Dimana rancangan penelitian yang digunakan adalah satu kelompok eksperimen dengan *pre test* dan *post test* (*pretest-posttest control group design*). Pada desain ini, menggunakan satu kelompok eksperimen atau satu kelompok kontrol.

Populasi yang diambil penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 6 berjumlah 10 siswa di SD N 03 Wonokerto untuk kelompok eksperimen sedangkan untuk kelompok kontrol ialah seluruh kelas 6 berjumlah 15 siswa di SD N 02 Wonokerto. Sampel penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 6 SD N Wonkerto 03 yang berjumlah 10 siswa yang kemudian diambil datanya menggunakan teknik dokumentasi, dan Tes sebagai instrumen penelitian.

Strategi untuk dapat menghasilkan data dalam penilitian ini adalah dengan cara dokumentasi dan tes. Dokumentasi untuk menggali informasi seperti catatan, transkrip, buku. Sedangkan tes yang digunakan ialah *pre-test* dan *post-test* yang dilengkapi soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Instrument penelitian diarahkan untuk menentukan tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran data, dan daya pembeda dari suatu instrument sebelum instrument tersebut digunakan untuk pengambilan data yang berupa tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 option jawaban. Setiap jawaban benar diberi skor 1 (satu) dan setiap jawaban salah diberi skor 0 (nol). Sebelum pengambilan data terlebih dahulu dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

## **Hasil dan Pembahasan**

Metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat turnamen akademik berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang melibatkan seluruh peserta didik, serta menjadikan peserta didik sebagai tutor sebaya dalam pembelajaran” (Shoimin, 2014)). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat turnamen akademik, dimana peserta didik saling beradu sebagai wakil dari timnya bertanding dengan tim lain dengan kemampuan akademik setara.

Berdasarkan hasil analisis setelah melakukan penelitian menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa 6 SD N Wonokerto 03 Lumajang. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran memiliki kontribusi hubungan dengan hasil belajar siswa, dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 6 subtema globalisasi di sekitarku. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis pada yang dilakukan dengan cara penghitungan menggunakan rumus independent samples t test melalui bantuan program SPSS versi 21 seperti pada tabel berikut :

Tabel Uji Hipotesis

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Post_Control	Equal variances assumed	8,323	,013	4,783	13	,000
	Equal variances not assumed			5,526	11,767	,000

(Sumber: Data penelitian diolah, 2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, Hasil pengujian hipotesis untuk post control dan eksperimen menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  melalui uji t yaitu sebesar 5,526,  $t_{tabel} = 2,119$ , karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $5,526 > 2,119$  dan hasil uji tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang lebih besar dari taraf signifikansi 5% pada uji satu pihak dengan derajat kebebasan  $(dk)n-2$ ,  $(dk)= 15-1$  maka  $dk = 14$ , maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan dengan nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontl. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_{s1}$  diterima khususnya model pembelajaran teams games tournamen berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pelajaran tematik, yang berarti penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen*(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran tematik.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 6 subtema globalisasi di sekitarku. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis pada yang dilakukan dengan cara penghitungan menggunakan rumus independent samples t test melalui bantuan program SPSS versi 21, yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 5,526 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,119. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,526 > 2,119$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 81, sedangkan kelas kontrol adalah 75,67.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran tematik subtema globalisasi di sekitarku berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Wonokerto 03. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “model pembelajaran *Teams Games Turnament* pada pembelajaran teamtik subtema globalisasi di sekitarku berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas VI di SDN Wonokerto 03”.

## Saran

### 1. Sekolah

Diharapkan pihak sekolah meningkatkan kualitas guru menjadi lebih profesional dan pihak sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi kurangnya media pembelajaran agar menunjang kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

### 2. Guru

Diharapkan bagi guru untuk dapat mengembangkan diri untuk menerapkan berbagai model pembelajaran..

## DaftarRujukan

Apriyanto, M. G. (2016). *Pengaruh Model Teams Game Tournament pada Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan*. 2(1).

Budi Asih. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong*. 1(2).

M. Fadlillah. (2019). *Implementasi Kurikulum K13 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Ar-Ruzz Media.

Muhammad Ilyas Ismail. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Muri Yusuf. (2017). *Metode Penelitian*. PT FajarInterpratama Mandiri.

Rabiatul Khairiah. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI N Medan Maimun T.A. 2017/2018". Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelaas V MI N Medan Maimun*. 2(1).

Suprijono, A. (2016). *Cooperrative Learning*. Pustaka Pelajar.