

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (COOPERATIF TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 44 LUBUKLINGGAU

¹Rindha Puspita, ²Eka Lokaria, ³Tri Juli Hanjani

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: ¹rindhapuspita0103@gmail.com, ²ekalokaria87@gmail.com, ³trij3059@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mencapai ketuntasan yang signifikan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yang dilakukan tanpa kelas pendamping. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau yang berjumlah 21 orang dari satu kelas. Teknik pengumpulan data yaitu tes dengan instrumen soal tes berbentuk uraian. Pengolahan data menggunakan uji-z. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model ini. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dicapai pada saat posttest > pretest ($77,55 > 52,76$). Pengujian hipotesis menggunakan uji-z menunjukkan hasil analisis data $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,24 > 1,64$) sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terbukti hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi siklus air dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan tuntas. Model pembelajaran TGT dirasakan siswa sebagai proses pembelajaran yang menarik dan efektif meningkatkan materi siklus air.

Kata Kunci: IPA, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*.

ABSTRACT

This research aims to determine the science learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 44 Lubuklinggau after implementing the learning model *Teams Games Tournament (TGT)* achieve significant success. This type of research is quantitative with a quasi-experimental method (like an experiment) which is carried out without accompanying classes. The population in this study was class V students of SD Negeri 44 Lubuklinggau, totaling 21 people from one class. The data collection technique is a test with a test question instrument in the form of a description. Data processing uses z-test. The research results show that there are differences in student learning outcomes between before and after implementing this model. This can be seen from the average value of student learning outcomes achieved when posttest > pretest ($77.55 > 52.76$). Hypothesis testing using the z-test shows the results of Z data analysis $_{count} > Z_{table}$ ($4.24 > 1.64$) so the working hypothesis (H_a) is accepted. Based on the research results, it can be concluded that it is proven that the learning outcomes of class V students at SD Negeri 44 Lubuklinggau on the water cycle material by applying the *Teams Games Tournament*

(TGT) learning model are significantly complete. Students perceive the TGT learning model as an interesting and effective learning process in increasing water cycle material.

Keywords: Learning outcomes, Teams Games Tournament.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu dasar yang diperlukan peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan. Dengan pendidikan manusia diharapkan dapat merai cita-cita dan mendapatkan kebahagiaan didalam hidupnya, serta dapat berperan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Susanto (2013), mengatakan pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi, terencana dan berkelanjutan yang bertujuan membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Untuk mencapai perkembangan tersebut, perinsip pendidikan harus berdasarkan pada semua aspek potensi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku dan sikap mendewasakan diri melalui upaya pelatihan dan pengajaran (Yusuf, 2018). Untuk itulah bidang pendidikan harus terus dikembangkan agar mendapatkan mutu pendidikan yang dapat menjawab tentangan masa kini maupun masa yang akan datang. Oleh karena itu tujuan pendidikan yang baik harus dicapai

dengan menyesuaikan ketentuan pemerintah, yaitu kurikulum.

Pendidikan dasar harus diinovasi oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan mengembangkan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Hamalik (2013), mengatakan kurikulum itu luas, karena kurikulumnya lebih dari sekedar pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diterapkan sekolah menuntut siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif guna mencapai tujuan kurikulum 2013, sehingga tujuan dari pembelajaran juga harus tercapai. Dalam hal ini pembelajaran yaitu pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran pada umumnya merupakan aktivitas yang paling utama. Pembelajaran pada umumnya merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang cukup mudah untuk

dipahami oleh peserta didik SD. Karena pembelajaran IPA merupakan salah satu bidang pembelajaran dengan konsep nyata yaitu berhubungan dengan lingkungan hidup dan alam sekitar. Trianto (2014), menyatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan bentuk interaksi antara komponen-komponen pembelajaran yang berupa proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama seorang guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA meliputi tiga tahapan yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi proses pembelajaran. Diharapkan pendidik dapat melakukan beberapa perubahan yang diperlukan untuk menjadikan proses pembelajaran IPA lebih bermakna dan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis dengan wali kelas V SDN 44 Lubuklinggau pada tanggal 04 Desember 2023, ditemukan bahwa hasil belajar IPA kelas V masih rendah hal ini dapat diketahui dengan hasil nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPA tahun pelajaran 2023/2024 yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum

memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 pada mata pelajaran IPA. Dari 21 siswa sebanyak 9 siswa (25%) yang mencapai ketuntasan minimal dan 12 siswa (75%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Indikator penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dimana siswa banyak diam dan hanya menerima saja materi yang disampaikan oleh guru, siswa tidak berani bertanya, proses pembelajaran yang membosankan serta masih rendahnya minat dan semangat belajar siswa. Meskipun kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 namun pada kenyataannya gurulah yang paling banyak mendominasi pada saat proses pembelajaran berlangsung serta guru masih menggunakan media papan tulis dan media jadi seperti buku cetak dari sekolah sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa model

pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah model yang digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan peserta didik ketika berbicara di depan kelas. Hal itu sependapat dengan Kiranawati (2007:32), mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan. Hal tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jamiati, dkk., dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Terhadap Hasil Belajar IPA. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa Kelas V.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Type Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap

Hasil Belajar Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau.”

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017:14) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan ialah eksperimen semu (*quasi experiment*) yang dilakukan tanpa kelompok atau kelas pendamping. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, maka model *Teams Games Tournament (TGT)* ini digunakan tanpa menggunakan kelas kontrol atau kelas pendamping. Oleh karena itu, setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada tingkatan pengetahuan ataupun pemahamaannya. Meskipun perlakuan yang diberikan dan tingkat pemahaman yang diperoleh setiap siswa sama, kelas

eksperimen tidak dapat dibandingkan dengan kelas kontrol.

2. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2017:80) menyatakan populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan seorang peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 21 siswa. Pada penelitian ini metode penelitian sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Metode sampel ini digunakan apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 9 perempuan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Definisi Konseptual

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai tes siswa, tentang hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau. Pemberian tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). *Pre-test*

dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung, tujuannya agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran yang akan disampaikan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung, tujuannya agar mengetahui kemampuan akhir siswa setelah penerapan model pembelajaran.

Jenis Instrumen Penelitian

Jenis instrumen penelitian ini adalah pemberian soal tes yang dilakukan dua kali awal dan akhir setelah diberikan perlakuan (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) atau sesudah diberikan perlakuan. Diawal sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dan diakhir setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Suatu instrumen yang dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang tidak valid berarti memiliki tingkat validitas yang rendah. Menurut Arikunto (2013),

validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keasahihan suatu instrumen. Selanjutnya membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dinyatakan soal valid, namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan soal tidak valid. Dengan taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,05$) dk = n-1. Berdasarkan perhitungan (lampiran B hal:87), hasil analisis validitas butir dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Hasil Analisis Validitas Butir Soal

NO	Nilai		Keterangan
	r_{xy}	r_{tabel}	
1	0,64	0,433	Valid/Tinggi
2	0,67	0,433	Valid/Tinggi
3	0,57	0,433	Valid/Cukup
4	0,64	0,433	Valid/Tinggi
5	0,68	0,433	Valid/Tinggi
6	0,57	0,433	Valid/Cukup
7	0,29	0,433	Tidak Valid/Rendah
8	0,66	0,433	Valid/Tinggi
9	0,49	0,433	Valid/Cukup
10	0,23	0,433	Tidak Valid/Rendah

Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013:221), reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Analisis reliabilitas tes bentuk uraian pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus *Alpa* (r_{11}). Klasifikasi untuk menginterpretasi

besarnya nilai koefisien reliabilitas menurut Guilford (Jakni, 2016) terdapat pada tabel 3.6:

Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Interpretasi Nilai r_{11}	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Derajat Reliabilitas Sangat Rendah
0,20 $< r_{xy} \leq 0,40$	Derajat Reliabilitas Rendah
0,40 $< r_{xy} \leq 0,70$	Derajat Reliabilitas Cukup
0,70 $< r_{xy} \leq 0,90$	Derajat Reliabilitas Tinggi
0,90 $< r_{xy} \leq 1,00$	Derajat Reliabilitas Sangat Rendah

(Jakni, 2016:167)

Daya Pembeda

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan suatu butir soal tersebut dapat membedakan kemampuan siswa dengan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Kriteria indeks daya pembeda menurut Rusffendi (Jihad dan Haris, 2012:181) yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran B hal:102) analisis daya pembeda butir soal dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Hasil Analisis Daya Pembeda

NO	Jumlah Skor Keloompok Atas	Jumlah Skor Ideal Kelompok Bawah Atas/Bawah	Daya Pembeda	Ket
1	49	30	0,38	Cukup

					Baik
2	39	23	50	0,32	Cukup Baik
3	43	33	50	0,2	Minimum
4	86	68	100	0,2	Minimum
5	82	52	100	0,3	Cukup Baik
6	86	68	100	0,2	Minimum
7	50	33	50	0,34	Cukup Baik
8	58	24	80	0,42	Sangat Baik
9	96	78	100	0,2	Minimum
10	45	39	50	0,12	Jelek

Indeks Kesukaran

Menurut Suryanto, dkk., (2016:5.22) tingkat kesukaran adalah salah satu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk mudah, sedang atau sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal. Kriteria interpretasi tingkat kesukaran butir soal menurut Sudjana (Jihad & Haris, 2012:182) dapat dilihat pada tabel 3.9. Tabel 3.9 Klasifikasi Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Klasifikasi
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < IK \leq 1,00$	Mudah

(Jihad & Haris, 2012:182)

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan uji coba instrumen pada tabel 3.11 diatas dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* adalah 8 soal dari 10

soal yang telah dibuat dan diujikan yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 9.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini digunakan analisis data kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menentukan Rata-rata dan Simpangan Baku

Untuk menentukan suatu nilai rata-rata dan simpangan baku pada *pre-test* dan *post-test*.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kenormalan data. Adapun rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji chi-kuadrat (χ^2). Selanjutnya membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, namun jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,005$), $dk = n - 1$.

Uji Hipotesis

Menurut Arikunto, (2013:110) menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan penelitian hingga data yang terkumpul membuktikan hipotesis tersebut.

Hipotesis Statistika

Ha : Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44

Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* $\mu(TGT)$ secara signifikan tuntas ($\mu_1 \geq 70$).

Ho : Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan belum tuntas ($\mu_1 < 70$).

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah terima H_0 jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dan tolak H_a jika $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ terima H_a dan tolak H_0 dengan taraf signifikan adalah 5% dan derajat kebebasan yaitu $(dk) = n - 1$.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 44 Lubuklinggau dimulai dari tanggal 04 Mei sampai dengan 04 Juni 2024. Pelaksanaannya dilakukan secara langsung oleh peneliti dan sesuai dengan jadwal yang berlaku di sekolah. Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen di kelas VI SD Negeri 44 Lubuklinggau dengan jumlah siswa 21 orang pada materi siklus air. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data yang berasal dari hasil tes siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali tes kemampuan awal, satu kali

mengadakan pembelajaran atau pemberian perlakuan dan satu kali melakukan tes kemampuan akhir pemberian soal *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada siklus air. Kemampuan awal adalah kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Setelah kemampuan awal siswa diketahui, dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada akhir penelitian dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Kemampuan akhir siswa adalah hasil belajar siswa yang didapatkan setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kemampuan Awal Siswa (Pre-test)

Kemampuan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk essay yang terdiri dari delapan soal. *Pre-test* diikuti oleh 21 anggota siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* (Lampiran C

hal:118), rekapitulasi analisis data hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai terendah	35
2	Nilai tertinggi	66
3	Rata-rata nilai	52,76
4	Simpangan baku	9,55
5	Jumlah siswa yang tuntas	0 siswa (0%)

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh data bahwa siswa mendapat nilai kurang dari 70 (belum tuntas) dan rata-rata ($\bar{x}$) nilai secara keseluruhan sebesar 52,76. Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* termasuk kategori belum tuntas

Kemampuan Akhir Siswa (*Post-test*)

Kemampuan akhir siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Kegiatan pembelajaran dilakukan satu kali pertemuan, hasil belajar berada pada kategori tuntas ketika nilai siswa telah mencapai KKM. *Post-test* dalam penelitian ini diikuti oleh 21 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* (Lampiran C hal:124)

rekapitulasi hasil tes akhir siswa dapat dilihat dari tabel 4.2.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Hasil *Post-test*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai terendah	58
2	Nilai tertinggi	93
3	Rata-rata nilai	77,55
4	Simpangan baku	8,19
5	Jumlah siswa yang tuntas	18 siswa (85,71%)
6	Jumlah siswa yang belum tuntas	3 siswa (14,28%)

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70 (tuntas) sebanyak 18 siswa (85,71%) dan rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 77,55. Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* termasuk kategori tuntas sebesar 70 perbandingan nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat pada grafik 4.1

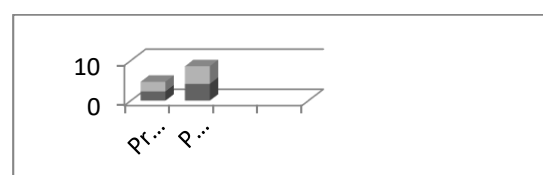


Diagram 4.1 Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* 52,76 kriteria ketuntasan (0%) dan siswa yang mendapatkan nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas adalah 21 orang (100%) dan nilai rata-rata *post-test* 77,55 dengan kriteria tuntas adalah 18 orang (85,71%) dan siswa yang mendapatkan nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas adalah 3 orang (14,28%).

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah proses pembuktian menguji kebenaran hipotesis terhadap hasil penelitian. Hasil yang diuji dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi siklus air dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan tuntas.”

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan kecocokan χ^2 (chi-kuadrat). Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

DATA	χ^2	DK	χ^2_{tabel}	Ket
------	----------	----	------------------	-----

Pre-test	3,94	5	9,49	Data Normal
Post-test	4,01	5	9,49	Data Normal

Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran C hal:121 dan 127), hasil uji normalitas data *pre-test* menunjukan nilai χ^2_{hitung} *pre-test* sebesar 3,94 dan nilai χ^2_{hitung} *post-test* 4,01. Data *pre-test* dan *post-test* ini kurang dari pada nilai χ^2 tabel (9,49). Berdasarkan kriteria ketentuan pengujian normalitas dapat dikatakan bahwa *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji z karena data berdistribusi normal. Untuk menguji hipotesis penelitian diperlukan hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau tahun pelajaran 2024/2025 setelah mengikuti pembelajaran IPA sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* kurang dari 70 ($\mu_1 \leq 70$).

Ha : Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau tahun pelajaran 2024/2025 setelah mengikuti

pembelajaran IPA
menggunakan model
Teams Games
Tournament (TGT)
lebih dari 70 ($\mu_1 \geq 70$).

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jika $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran C), hasil uji hipotesis untuk data *post-test* diperoleh data nilai $Z_{hitung} = 4,24$ dan nilai Z_{tabel} Pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ sebesar $Z_{tabel} = 1,64$.

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Nilai *Post-test*

DATA	Z_{hitung}	DK	Z_{tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i>	4,24	20	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_o ditolak

Dengan demikian hasil analisis uji-z menunjukkan bahwa Z_{hitung} (4,24) > Z_{tabel} (1,64), sehingga H_o ditolak dan H_a diterima artinya rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih dari atau sama dengan 70. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi siklus air dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan analisis data *pre-test* terlihat bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 (tuntas), analisis tersebut dapat diamati melalui rakapitulasi hasil *pre-test* yang berdasarkan perhitungan (Lampiran C) dan dapat diketahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum tuntas. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi yang dilakukan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dipergunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru belum menggunakan model pembelajaran dalam menjelaskan materi, pembelajaran terlihat verbal sehingga siswa sulit memahami materi yang dijelaskan guru.

Setelah diberikan *pre-test* maka dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama tanggal 28 Mei 2024 diikuti 21 siswa. Diawal pembelajaran peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peneliti memulai dengan melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi siklus air dan dilanjutkan dengan siswa membaca teks. Peneliti menjelaskan pengertian siklus air dan tahapan siklus air. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok berisikan 5 sampai 6 orang siswa yang dipilih sesuai dengan kursi tempat duduk siswa. Setelah dibagi kelompok selanjutnya siswa bermain kuis atau games akademis yang dimana jika kelompok yang salah dalam permainan games ini maka akan menjawab pertanyaan guru seputar materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan ini siswa terlihat antusias dan semangat karena pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sehingga memancing semangat siswa untuk belajar dan pemahaman materi. Pada pertemuan pertama ini masih ada 6 siswa yang belum memahami apa itu siklus air dan tahapannya hal ini terlihat

dari hasil siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Dikarenakan masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan saat peneliti menerangkan materi. Dan juga pada pertemuan pertama ini terdapat hambatan yang dijumpa peneliti dalam melakukan pembelajaran dikelas yang masih terdapat siswa yang ribut didalam kelas, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi peneliti dengan memberikan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran dapat dilanjutkan dengan efektif.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2024 diikuti 21 siswa dengan materi yang diajarkan manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. Pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran, peneliti memeriksa kesiapan siswa kemudian melakukan apresiasi dengan menunjukan atau berbagi pengetahuan tentang pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Peneliti dan siswa melakukan tanya jawab mengenai siklus air yang telah dipelajari kemarin serta peneliti menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk bermain *games* akademis dan siswa dipersilakan

membentuk kelompok. Dalam permainan games ini peneliti bisa mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang telah dijelaskan.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa-siswi terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta siswa lebih termotivasi dan aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan peneliti sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mempermudah peneliti dalam menjelaskan materi dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh peneliti sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa secara signifikan tuntas, hal ini dapat dilihat dari hasil belajarnya, ada 18 orang siswa yang tuntas (85,71%) dan ada 3 orang siswa (14,28%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, hasil tersebut sudah mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis secara signifikan mengenai kemampuan akhir siswa menunjukkan bahwa kelas V SD

Negeri 44 Lubuklinggau adalah tuntas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $4,41 > 1,64$ terbukti bahwa pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, hasil belajar IPA siswa secara signifikan tuntas.

Dengan demikian hipotesis peneliti yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan sudah tuntas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuklinggau pada materi siklus air setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan tuntas. Dalam pengujian hipotesis uji-z diperoleh $Z_{tabel} (1,71) < Z_{hitung} (4,24)$ dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada materi siklus air

setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* nilai sebesar 77,55.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darman, R., A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: GUEPEDIA
- Djamaludin & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center.
- Fathurohman (2015). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hamalik (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Hamdayama (2016). *Metode Teams Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Yayasan kita menulis.
- Isjoni (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung; Alfabeta.
- Jakni (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jihad, A. & Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joko Krismanto Harianja (2021). *Kelebihan dan kekurangan model Teams Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Yayasan kita menulis.
- Jusnawati, Mintarti W., Umi., S., Wardoyo., C. (2018). *Pengaruh Pendidikan Ekonomi Keluarga, Gaya Hidup, Modernitas Individu, dan Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*. *Jurnal pendidikan*. 3(4).
- Kusumaningrum, P. C. A., Parmiti, D.P., Wibawa, M. C. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajar 2013/2014*. *Jurnal Pendidikan PGSD*. 2 (1). 7-8.
- Meriyati (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press
- Miftahul (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mujakir (2015). *Pengetahuan alam karena IPA merupakan integrasi kajian ilmu alamiah*. *Jurnal Pendidikan*. 2 (1).
- Soleha., N., A. Mulyono, D., D. Lokaria., E. (2022) *Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantu Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang Tahun Ajar 2022/2023*. *Journal Science Education*. 2 (3), 60-64.
- Setiani & Priansa (2015). *Pengertian Teams Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Yayasan kita menulis.
- Shoimin (2014). *Mengemukakan model Teams Games Tournament (TGT) mudah diterapkan*. Jakarta: Yayasan kita menulis.
- Slavin. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Suardi (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana (2013) *Pengaruh labelisasi halal terhadap keputusan pembelian*

- konsumen. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*. 1 (2)
- Sumantri (2014) Model pembelajaran TGT keterlibatan belajar pada peserta didik pada siswa kelas III SD Negeri Palembang *jurnal ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, 13, 9 (1). 20-30.
- Suprihatiningrum,. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryanto, A & Djatmiko, T. (2016). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto (2013) *Pengertian pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taniredja (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M.(2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media jurnal.
- Trianto (2007) Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik. Jakarta; Prestasi Pustaka.
- Widiati, D., Friansah, D., Aswarliansyah. (2021). Penerapan Model TGT Berbantuan Media PUZZLE Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*. 9 (1). 64-65.
- Yuberti (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung : Anugrah Utama Raharja.
- Yusuf (2018). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan)*. Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri.