



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PPKN KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH

Mafsus Satur Rohmah¹, Ika Ratih Sulistiani², Zuhkhriyan Zakarian³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122001013019@unisma.ac.id, 2ika.ratih@unisma.ac.id, 3zakaria@unisma.ac.id

Abstract

Teaching that lacks diversity can cause students to lack interest in learning and affect their academic achievement. Because it allows analysis of student understanding during the learning process, learning outcomes greatly determine the process. Changing the learning model is one technique for increasing students' learning levels. Team Games Tournament learning model is a game-based learning model where this learning model groups students without comparing students' academic abilities with the form of game activities. This research aims to determine the effect of Team Games Tournament learning model on the learning outcomes of grade 5 PPKn learning at MI Khadijah Malang. This research uses a quantitative approach with the Quai Experiment design method. This research data collection method includes tests, observation, and documentation. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis, prerequisite tests use the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing uses the Independent Sample t Test. The results obtained from the Independent Sample t Test were $0.000 < 0.05$ which stated that there was a significant influence of the use of Team Games Tournament learning model on the 5th grade PPKn learning outcomes of MI Khadijah Malang.

Keyword: Learning model, learning outcomes, Team Games Tournament.

A. Pendahuluan

Upaya yang disengaja untuk mewujudkan pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi disebut pendidikan. Pendidikan diselenggarakan melalui lingkungan dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, intelektualitas, nilai-nilai etika, dan sifat-sifat lain yang penting bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan sering kali digambarkan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani manusia sesuai dengan norma-norma masyarakat dan budaya. (A. Rahman, 2022).

Tingkat pendidikan di negara dengan sumber daya alam yang melimpah ruah ini tertinggal jauh dibandingkan negara tetangga. Tingginya angka pengangguran tidak bisa diturunkan dengan tingginya tingkat pendidikan. Permasalahan demi permasalahan pendidikan di Indonesia menuai setiap tahunnya. Permasalahan dimulai pada tingkat input, proses, dan output. Penerimaan siswa baru di sekolah merupakan persoalan yang

sering muncul di tingkat input. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah harus memprioritaskan peningkatan kualitas daripada memaksimalkan keuntungan. Masalah proses belajar sama rumitnya dengan menyekolahkan anak (P Megawati, 2015). Pemilihan model, metode dan strategi proses pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap hasil akhir belajar peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Permasalahan yang peneliti temukan pada PPLK di MI Khadijah Malang kelas 5 adalah masih banyaknya metode pembelajaran konvensional, khususnya model ceramah dan tanya jawab, yang menghambat pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran tertentu. Peneliti fokus mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan hasil belajar siswa. Adanya permasalahan tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran dilakukan tidak sesuai dengan kerangka konseptual yang telah ditentukan sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan pemahaman dan hasil akademik siswa.

Implementasi ini menawarkan peluang yang menjanjikan bagi Indonesia untuk meningkatkan standar sistem pendidikannya. Untuk meningkatkan taraf pendidikan, guru harus mengajar baik di dalam maupun di luar kelas. Di tingkat sekolah dasar (SD/MI), di mana pengajaran hanya terfokus pada siswa, pendidik berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah persepsi tentang gaya belajar. Latihan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan dapat membangkitkan potensi siswa secara efektif dan optimal.

Menurut (Sulistiani, 2016) menyatakan bahwa belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mencakup desain dan pengoperasian proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan namanya, ciri khasnya, urutan logisnya, susunannya yang sesuai, dan fasilitas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan (Asyafah, 2019). Dari Mirdad (2020), Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka bagi pendidik untuk merancang pengajaran di kelas secara efektif, meliputi penyiapan bahan pembelajaran, media, dan sumber daya, serta pengembangan metode evaluasi untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang ada di Indonesia memiliki beberapa mata Pelajaran diantaranya PPKn yang mencakup beberapa elemen diantaranya yaitu, Pancasila. PPKn merupakan mata pelajaran atau program yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan sosial masyarakat dalam kehidupan sehari – hari. Dinata (2021) mengemukakan bahwasanya Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman mendalam pada siswa tentang bangsanya, meningkatkan kesadaran nasional, dan mengembangkan karakter yang kuat yang mendorong sikap dan perilaku yang bertanggung jawab, termasuk cinta

sejati terhadap negaranya. Hendracita, (2021) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat mengartikulasikan atau menggambarkan proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan pemanfaatan perangkat secara sistematis, dengan tujuan memberikan gambaran langkah demi langkah suatu kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran terbentuk ketika berbagai pendekatan, strategi, metodologi teknis, dan taktik disintesiskan ke dalam kerangka kerja yang kohesif dan terpadu. Oleh karena itu, konsep Filsafat Pembelajaran mencakup gagasan tentang kerangka pembelajaran yang lebih luas dan holistik. Strategi Pendekatan Teori Pendekatan Model Pembelajaran dapat dikaitkan dengan konsep metodologi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya mencakup dimensi teknis kegiatan pendidikan tetapi juga menawarkan perspektif holistik tentang keseluruhan upaya pembelajaran, dengan menggabungkan berbagai komponen tambahan yang memfasilitasi proses pembelajaran. Model pembelajaran memerlukan penerapan metode, strategi, atau pendekatan tertentu. Menurut (Jannah 2022), pemanfaatan model pembelajaran dapat dijadikan sebagai hal utama dalam proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran memungkinkan guru memilih pendekatan yang cocok dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran team games tournament adalah sejenis pendidikan kooperatif di mana siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari tiga sampai empat orang dengan kemampuan, kepribadian, agama, dan etnis yang berbeda-beda. Semua siswa, apapun perbedaannya, berpartisipasi dalam pembelajaran gaya TGT. Dalam hal ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya dan memberikan dorongan. Siswa dapat belajar lebih santai sambil mengedepankan akuntabilitas, integritas, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar melalui penggunaan permainan yang dibuat dengan kegiatan pembelajaran TGT. Menurut Setiani, (2019), Guru dianjurkan menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT karena mudah dilaksanakan, meminta siswa berperan sebagai tutor sebaya, mencakup seluruh aktivitas siswa tanpa memerlukan status tersendiri, serta memiliki unsur permainan dan penguatan.

Sulastri, (2014) mengemukakan pendapatnya bahwa, hasil pembelajaran merupakan evaluasi akhir dari pendahuluan dan prosedur yang diulang berkali-kali. Dan apakah hal ini dipertahankan untuk jangka waktu yang lama atau tidak, hal ini akan hilang selamanya karena hasil pembelajaran berkontribusi pada pengembangan orang-orang yang selalu berusaha untuk mendapatkan hasil yang maksimal, sehingga menyebabkan mereka mengubah perspektif mereka dan menunjukkan perilaku kerja yang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, (2019), Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe berbasis permainan lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan strategi pembelajaran ekspositori. Adapun pada penelitian Wisnu Kurniawan, (2022) Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar PPKn dengan hasil yang menyatakan terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti, karakter yang ada di kelas 5 mayoritas sulit untuk memahami konsep pembelajaran PPKN hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan selama proses pembelajaran dikelas. Pada dasarnya peserta didik lebih cenderung mudah menelaah materi pembelajaran dengan mempraktekkan langsung melalui permainan atau memerankan secara langsung. Kekurangan dari metode ceramah ini sehingga kurang efektif ketika digunakan pada karakter siswa diatas yaitu kondisi kelas sulit untuk dikondusifkan dimana siswa berbicara sendiri dan sibuk dengan sekitarnya sehingga tidak dapat menerima penjelasan dari guru. Namun, ketika guru bertanya apakah mereka paham maka jawaban yang diberikan siswa yaitu paham dan ketika guru memberikan soal latihan atau sebuah masalah maka mereka akan sulit untuk mengerjakan. Maka dari itu dengan adanya permasalahan ini peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran PPKn Kelas 5 Di Mi Khadijah Malang”.

B. Metode

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi-Experimental Design* dan desain *Nonequivalent Posttest-Only Control Group*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak penerapan dua model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran yang sama.

Penelitian ini dilakukan di MI Khadijah Malang dengan populasi penelitian berjumlah 100 siswa kelas 3 yang terbagi menjadi 3 kelas. Sampel yang digunakan berjumlah 52 siswa yaitu kelas 5-A dan kelas 5-B. Peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas 5 MI Khadijah Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metodologi: tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Analisis data yang dilakukan meliputi analisis statistik deskriptif, pengujian prasyarat yang melibatkan uji normalitas dan homogenitas, serta pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel t-test yang difasilitasi oleh aplikasi IBM SPSS Statistics 25.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil paparan data dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistic Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	26	53	100	87,65	11,538
Posttest Kontrol	26	40	93	72,88	13,791
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor posttest yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penegasan tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 87,65, dengan skor maksimum 100 dan skor minimum 53. Sebaliknya, kelompok kontrol juga terdiri dari 26 siswa, memperoleh skor rata-rata 72,88, dengan skor maksimum 93 dan skor minimum 40. Pernyataan ini menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen yang diberikan model pembelajaran Team Games Tournament, mengungguli kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran melalui model pembelajaran ceramah konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,47127211
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,101
	Negative	-,108
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan interpretasi dari perhitungan uji normalitas yaitu:

1. Jika nilai Sig. > 0,05 maka distribusi adalah normal
2. Jika nilai Sig. < 0,05 maka distribusi adalah tidak normal

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorof-Smirnov dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Pada output tabel uji normalitas tersebut, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi atau yang tertera pada tabel **Asymp. Sig. (2-tailed)** menunjukkan nilai 0,200. Dan berdasarkan interpretasi yang tertera diatas bahwa nilai signifikansi 0,200 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PPKN	Based on Mean	2,143	1	50	,149
	Based on Median	1,889	1	50	,175
	Based on Median and with adjusted df	1,889	1	49,986	,175
	Based on trimmed mean	2,299	1	50	,136

Hasil uji homogenitas yang disajikan di atas menggunakan uji homogenitas tipe Levene. Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel uji homogenitas, nilai signifikansinya tercatat sebesar 0,149. Interpretasi uji homogenitas ini menunjukkan bahwa apabila nilai signifikansi melebihi 0,05 maka data dianggap berasal dari varian yang sama (homogen). Sebaliknya, jika nilai signifikansinya di bawah 0,05 maka data tersebut dianggap berasal dari varian yang berbeda (tidak homogen). Dapat dinyatakan nilai signifikansi sebesar 0,149 melebihi ambang batas sebesar 0,05; oleh karena itu, data tersebut dapat dianggap berasal dari varian yang sama, sehingga menunjukkan homogenitas. Setelah penilaian uji homogenitas, dan bergantung pada pemenuhan kondisi prasyarat, prosedur analitis dilanjutkan ke pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel independen, yang difasilitasi oleh perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar PPKN	Equal variances assumed	2,143	,149	4,188	50	,000	14,769	3,526	7,686	21,852
	Equal variances not assumed			4,188	48,489	,000	14,769	3,526	7,681	21,857

Berdasarkan interpretasi yang ada pada uji Independent Sample T-Test yakni:

1. Jika nilai Sig. > 0,05 maka hipotesis dinyatakan salah atau tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

2. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis dinyatakan benar atau terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji *Independent Sample T-test* memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Maka dengan ini hasil uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa hipotesis dinyatakan benar atau terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga pada penelitian ini terdapat adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 MI Khadijah Malang.

1. Perbedaan Hasil Belajar Yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Dengan Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Gamea Tournamnet (TGT)

Dalam proses pembelajaran pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran menjadi pemicu utama keberhasilan suatu pembelajaran tersebut. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan di MI Khadijah Malang yang menerapkan dua model pembelajaran yang berbeda yaitu model pembelajaran *Team Games Tournamnet* dan model pembelajaran konvensional ceramah. Hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman selama proses pembelajaran dan juga siswa dapat banyak mengerti dan memahami materi yang diajarkan oleh pendidik didalam kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan pada setiap kelasnya dan diakhiri dengan pemberian *Posttest* untuk pengambilan nilai sebagai acuan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berbagai model pembelajaran digunakan baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Secara khusus, kelompok eksperimen mendapat pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol diberikan model pembelajaran konvensional yang utamanya berupa ceramah dan tanya jawab. Demikian tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa membuahkan hasil yang substansial. Hal ini dibuktikan dengan adanya data nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil kinerja siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Jannah (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat dijadikan penentu utama dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi karena pada penggunaan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajar akan selaras dan sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. Pemilihan model pembelajaran juga memungkinkan guru untuk memilih pendekatan yang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat juga dipengaruhi oleh dua faktor yang telah dijelaskan oleh Rahman, (2021), yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Dan pada penjelasan Wijaya, (2022), hasil belajar siswa memiliki tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini ranah hasil belajar siswa yang digunakan yaitu ranah kognitif. Sebab peneliti memberikan soal tes berupa soal pilihan ganda untuk melihat Tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan adanya indikator hasil belajar yang dijelaskan oleh Melani, (2017).

Data hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan dua perlakuan berbeda menunjukkan bahwa kelas eksperimen (Kelas V-A) menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Pendekatan ini menghasilkan skor rata-rata tertinggi sebesar 92,31, sedangkan skor rata-rata terendah yang tercatat adalah 82,99. Pada kelompok kontrol (Kelas V-B), pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran tradisional, yang menghasilkan skor rata-rata 78,45, dengan skor rata-rata minimal 67,31. Berdasarkan hasil belajar dari masing-masing kelas yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar yang didapatkan oleh kelas yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dikatakan berhasil atau baik. Dikarenakan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen (kelas V-A) lebih banyak yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki peran yang signifikan pada proses pembelajaran PPKn dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikuatkan dengan adanya pendapat dari Salvin dalam Prasetya, (2017), yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan diantaranya meningkatkan pemikiran peserta didik yang berkaitan dengan perolehan hasil belajar berasal dari kinerja bukan dari suatu keberuntungan, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterlibatan belajar yang lebih tinggi dan meningkatkan sosial pada diri peserta didik.

Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan selama proses pendidikan harus disesuaikan dengan muatan spesifik dan kebutuhan siswa. Model pembelajaran ini akan memfasilitasi pemahaman yang lebih cepat terhadap materi yang disampaikan oleh instruktur, sehingga meningkatkan kemungkinan tercapainya hasil dan tujuan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohman, (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan peta jalan bagi pendidik dalam mengatur dan melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Pengaruh model kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKN Kelas V MI Khadijah Malang

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman belajarnya merupakan bukti bahwa model pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil tersebut. pemilihan model pembelajaran harus mengacu pada kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Mirdad (2020), menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini juga dikuatkan dengan pernyataan dari Jannah (2022), bahwa pemilihan model pembelajaran memungkinkan guru memilih pendekatan yang cocok dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran dan juga pemanfaatan model pembelajaran dapat digunakan sebagai penentu utama dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini ada dua objek yang diteliti yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Hal ini dilakukan guna untuk melihat pengaruh yang diberikan antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Tahapan pada penelitian ini yang pertama yaitu, peneliti melihat seberapa jauh siswa memahami materi terkait dengan cara memberikan soal tes pilihan ganda. Tahapan yang kedua peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbeda pada setiap kelasnya. Pada tahapan terakhir peneliti memberikan tes soal pilihan ganda dengan banyak soal 20 soal guna untuk menguji dan mengetahui seberapa besar pemahaman dan perubahan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hasil yang diperoleh kelas V-A di MI Khadijah Malang sebagai kelas eksperimen menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh cukup baik. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini memberikan perubahan kondisi pembelajaran menjadi lebih positif dan antusias juga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan semangat siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya pada materi yang telah dipelajari.

Hal ini dikuatkan dengan adanya pendapat Salvin dalam Prasetya (2017) yang mengungkapkan bahwa kelebihan atau keunggulan dari model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterlibatan belajar yang tinggi serta dapat membentuk sosial pada diri peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan dari Astuti, (2022), yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dari berbagai latar belakang dan prestasi akademik dalam lingkungan kelompok melalui permainan atau kompetisi, hal ini bertujuan untuk memberikan lingkungan yang positif dan antusias selama proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas V-B yang menjadi kelas kontrol, model

pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran konvensional dimana hal ini dilakukan guna untuk mencari perbandingan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol karena pada penggunaan model pembelajaran yang berbeda maka hasil yang diberikan juga berbeda.

Peneliti melakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi secara teratur atau tidak, peneliti menggunakan uji normalitas. Untuk mengetahui apakah suatu data berasal dari varian yang sama atau tidak, digunakan uji homogenitas. Uji normalitas didasarkan pada kriteria tertentu: jika nilai signifikan melebihi 0,05 berarti data terdistribusi normal atau cukup. Sebaliknya jika nilai signifikan kurang dari 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Sedangkan pada uji homogenitas dasar dari pengujiannya yaitu apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berasal dari kelompok yang sama, sebaliknya apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data dinyatakan dari kelompok yang berbeda. Dan pada penelitian ini hasil yang diperoleh pada uji normalitas ialah $0,200 > 0,05$ sehingga data dinyatakan normal. Dan untuk hasil uji homogenitas ialah $0,118 > 0,05$, sehingga data dinyatakan berasal dari kelompok yang sama atau homogen.

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Simple T-test*. Pada uji hipotesis *Independent Simple T-test* ini memiliki dasar pengujian yaitu, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis dinyatakan benar atau memiliki pengaruh yang signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima), sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih dari 0,05 maka hipotesis dinyatakan salah atau tidak dapat pengaruh yang signifikan (H_0 diterima dan H_a ditolak).

Pada penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKN kelas V MI Khadijah Malang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Ditunjukkan dengan adanya hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis dinyatakan benar dan memiliki pengaruh yang signifikan atau H_a diterima dan H_0 ditolak dengan signifikansi 5%. Sehingga hal ini bisa menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada penggunaan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Khadijah Malang. Hasil akhirnya yaitu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh (Lestari, 2019), yang mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang paling baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dikuatkan dengan adanya teori yang

dikemukakan oleh (Fikasari, 2023) yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil uji-t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$, maka data hasil uji-t dinyatakan diterima dengan rata – rata tertinggi 92,31.

D. Simpulan

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kurikulum PPKn kelas V MI Khadijah Malang. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 87,65. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata (mean) sebesar 72,88. Hasil statistik uji hipotesis dengan Uji-T yang menggunakan uji Independent Sample T-Test menunjukkan hasil signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis dinyatakan benar dan terdapat pengaruh yang signifikan dengan taraf signifikansi 5% sebagai peluang adanya pengaruh pada penelitian sehingga dapat memberikan hasil (H_0 ditolak dan H_a diterima).

Daftar Rujukan

- Astuti. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Dinata, M. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(1), 1–23.
- Fikasari. (2023). PENGARUH KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SDN 34 PONTIANAK. <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan->
- Hendracita, nana. (2021). *Model - Model Pembelajaran Model - Model Pembelajaran*. 1997, 1–15.
- Jannah, M., & Husniati, A. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>

- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- LESTARI, S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MURID KELAS V SD INPRES NO.181 PATTOPAKANG KECAMATAN MANGARABOMBANG KABUPATEN TAKALAR. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019. http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhas hk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGE NA
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- P Megawati. (2015). *Meretas Permasalahan Pendidikan di Indonesia*.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Rahman, A. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*. 2.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Ricardo, & Melani. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rohman, S. (2021). *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Guepedia.
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>

- Sulastri. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret (manik–manik dan sedotan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 1(2).
- Wisnu Kurniawan. (2022). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung c.* <http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>