

---

## **Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga**

---

### **INFO PENULIS    INFO ARTIKEL**

Fitriani. B    ISSN: 2807-7474  
Universitas Muhammadiyah Buton    Vol. 4, No. 3, Desember 2024  
bfitriani91@gmail.com    <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>  
+6282290719941

Muhammad Awaluddin  
Universitas Muhammadiyah Buton

Samritin  
Universitas Muhammadiyah Buton

© 2024 Unsultra All rights reserved

---

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Fitriani. B., Awaluddin, M., & Samritin. (2025). Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4 (3), 221-226.

---

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif model pembelajaran permainan tim terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Lamangga. Penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen. Artinya adalah desain di mana dua kelompok dipilih secara random, kemudian dilakukan tes uji coba untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda dalam keadaan awal. Jumlah poulasi di kelas IV A dan IV B adalah 57, dan dua kelas digunakan sebagai sampel. 28 siswa di kelas IV A digunakan sebagai kelas kontrol, dan 29 siswa di kelas IV B digunakan sebagai kelas eksperimen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Turnamen Tim (TGT) memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Model TGT, Hasil Belajar

### **Abstract**

The aim of this research is to determine how effective the team game learning model is on student learning outcomes in science and science lessons at SD Negeri 2 Lamangga. This research is a quantitative type with a quasi-experimental design. This means a design where two groups are selected randomly, then a trial test is carried out to find out whether the experimental group and the control group are different in their initial conditions. The total population in classes IV A and IV B was 57, and two classes were used as samples. 28 students in class IV A were used as the control class, and 29 students in class IV B were used as the experimental class. The calculation results show that the use of the Team Tournament Learning Model (TGT) has a significant impact on science learning outcomes.

**Keywords:** Effectiveness, TGT Model, Learning Outcomes

## A. Pendahuluan

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatur pendidikan di Indonesia saat ini. Di Indonesia, ada tiga jenis pendidikan: formal, nonformal, dan informal. Salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, yang setiap orang di Indonesia berhak mendapatkan dan diharapkan untuk terus berkembang. Pendidikan menciptakan peradaban dan kebudayaan negara. Proses awal terdiri dari penyesuaian diri terhadap lingkungan dan terus berkembang menjadi pengetahuan yang semakin kompleks. Pendidikan, menurut (Ayuwanti, 2017), adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup dan merupakan kebutuhan manusia. Menurut (Firmansyah, 2018) selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan lain-lain, pendidikan adalah salah satu bidang yang sangat penting untuk pembangunan sebuah negara. Inilah cara pendidikan dapat membantu masyarakat mengembangkan seluruh potensinya. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi mereka. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah melalui proses pembelajaran. Menurut (Anggraeni, 2019), proses pembelajaran ini adalah dasar dari pendidikan.

Pembelajaran umumnya dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari, tetapi sedikit orang yang memahami artinya karena pembelajaran memiliki karakteristik yang tidak dapat disamakan dengan kegiatan lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses juga termasuk dalam pembelajaran. Tes adalah salah satu cara untuk mengukur proses pembelajaran. Tempat di mana siswa diuji hasil belajar mereka setelah mereka mengikuti pelajaran di kelas (Wahyuningsih, 2020). Dalam proses pembelajaran, beberapa istilah tambahan digunakan, seperti: model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, taktik pembelajaran, dan istilah lain yang terkait dengan proses. Jika guru tidak memahami istilah-istilah ini, proses pembelajaran akan terhambat dan tujuan yang diinginkan tidak akan tercapai. Memilih model pembelajaran yang tepat adalah langkah pertama.

Salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan peserta didik adalah model. Namun, model pembelajaran juga disebut sebagai cara untuk menerapkan rancangan yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan nyata. Model pembelajaran, menurut Priansa (2017:188), adalah rangka kerja konseptual yang membantu siswa melakukan kegiatan kerja dan merupakan gambaran sistematis dari proses pembelajaran yang membantu mereka mencapai tujuan. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah seluruh spektrum penyajian materi ajar. Ini mencakup semua elemen yang dilakukan oleh guru sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran, serta semua fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung selama proses belajar mengajar. Untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, menarik, mudah dipahami, dan terjadi dalam urutan yang jelas, model pembelajaran digunakan. Menurut Shilphy Octavia, 2020 ((Abrori et al., 2023), model pembelajaran memainkan peran penting dalam perancangan karena dirancang untuk menyampaikan pesan dan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model ini berfungsi sebagai pedoman untuk menjalankan kegiatan pembelajaran. Ada beberapa orang yang menyebut model pembelajaran ini sebagai model pembelajaran. Para pakar berbicara tentang model pembelajaran, salah satunya adalah Trianto (2015:51), yang mengatakan bahwa itu adalah "perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutor."

Tournament Teams Games (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana anggota kelompok harus bekerja sama untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran ini dimulai dengan pendidik menyampaikan materi dan membagi siswa menjadi kelompok belajar. Siswa bekerja sama satu sama lain untuk belajar dari guru. Setiap siswa bertanggung jawab atas teman-temannya dalam kelompoknya. Setiap utusan dari masing-masing kelompok kemudian berpartisipasi dalam permainan akademik selama kegiatan berlangsung. Model ini dibangun untuk pertandingan, seperti namanya. Ini memiliki banyak keuntungan, termasuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan memberikan penghargaan untuk mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pertandingan (Lestari et al., 2022). David De Vries dan Keith Edwards adalah pencipta Teams Games Tournament (TGT). John Hompkins pertama kali menggunakan metode ini untuk mengajar (Slavin, 2008: 13). Menurut Slavin (2005: 166), Turnamen Pertandingan Tim (TGT) memiliki lima tahap utama: (1) Presentasi Kelas (Class Presentation); (2) Belajar dalam kelompok (teams); (3) Permainan (games); dan (4) Rekognisi tim. Hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar disebut hasil belajar.

Juliah (dalam (Qodir, 2017) mengatakan bahwa hasil belajar adalah semua yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar mereka. Hasil belajar, menurut Sudjana (2009: 22), adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika nilai yang dicapai siswa memenuhi batas kompetensi yang telah ditentukan (Prastiyo,2019). Belajar bukan hanya mengingat, tetapi mengalami, di mana hasil belajar anak atau peserta didik dapat dilihat melalui perubahan perilaku (Sumarsono et al., 2020).

Dalam beberapa penelitian yang menggunakan Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode pembelajaran, seperti (Widayanti & Rahayu 2022), ditemukan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian awal peneliti pada SD Negeri 2 Lamangga menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu aktif selama proses pembelajaran. Guru sering menggunakan metode seperti diskusi kelompok dan kuis dalam pelajaran mereka. Namun, guru belum pernah menerapkan model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT) dalam kelas mereka. Dalam Yudha et al. 2021 ((Zulfa Arifia Rahmadani et al., 2023), guru diharapkan dapat menciptakan model pembelajaran yang efektif di dalam dan di luar kelas sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik dan nyaman serta berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS dapat disebabkan oleh fakta bahwa siswa hanya dapat menghafal materi tetapi tidak memahaminya. Keadaan seperti ini mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pelajaran IPAS tentang materi yang berkaitan dengan keragaman budaya daerah saya. Hasil penelitian ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh model TGT pada hasil belajar siswa dan bagaimana mereka mengubah banyak hal.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan grup kontrol pasca-tes. Kelas eksperimen dan kontrol diberikan sebelum tes, setelah perlakuan, dan setelah tes. Berikut ini adalah desain penelitian:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Keterangan:

X : kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran Turnamen Game Tim (TGT)

Y : kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional

O<sub>1</sub> : Kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pretest)

O<sub>2</sub> : kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (posttest)

O<sub>3</sub> : kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan (pretest)

O<sub>4</sub> : kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (posttest).

Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari siswa kelas IV A dan IV B. Kelas IV A memiliki 28 siswa sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, dan kelas IV B memiliki 29 siswa sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model Turnamen Pertandingan Tim (TGT). Metode sampling jenuh digunakan. Sugiyono berpendapat bahwa jika sampel digunakan pada seluruh populasi, metode sampling jenuh adalah yang terbaik. Hal ini akan diterapkan dalam situasi di mana populasi relatif kecil. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa peneliti mengharapkan untuk menghindari kesalahan yang signifikan dalam proses generalisasi, yang berarti bahwa jumlah siswa tidak boleh melebihi tiga puluh. "Sensus" adalah istilah lain untuk sampel jenuh, di mana semua anggota adalah sampel. Digunakan secara acak dengan menunjukkan kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum perlakuan, siswa diberikan tes pra-perlakuan untuk mengetahui pengetahuan awal mereka. Setelah perlakuan, siswa diberikan tes pasca-perlakuan untuk mengetahui hasil belajar mereka setelah perlakuan.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Jenis penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian Prettest-Posttest Control Group Design melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian ini dikumpulkan melalui soal. Soal diberikan kepada siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 2 Lamangga, yang berjumlah 57 orang yang menjawab untuk mengukur tingkat pembelajaran siswa. Jumlah soal 20 nomor pilihan ganda diberikan, dengan skor 10 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Tabel berikut menunjukkan data penelitian variabel model pembelajaran turnamen Teams Games (TGT):

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

<b>Descriptives Statistik</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelompok	57	1	2	1,49	,504
Pre Test Hasil Belajar Eksperimen	57	20	90	54,48	19,381
Pre Test Hasil Belajar Kontrol	57	20	90	57,50	20,299
Post Test Hasil Belajar Eksperimen	57	30	100	70,69	18,133
Post Test Hasil Belajar Kontrol	57	10	100	66,43	20,587

Sumber: SPSS statistics 21

Ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh data deskripsi statistik pada tabel 1. Nilai posttest rata-rata kelas eksperimen adalah 70,69, dan nilai posttest rata-rata kelas kontrol adalah 66,43. Dari analisis data ini, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Shapiro-Wilk				
	Kelompok	Statistic	Df	Sig
Pre Test Hasil Belajar	Eksperimen	,955	29	,251
	Kontrol	,952	28	,221
Post Test Hasil Belajar	Eksperimen	,955	29	,250
	Kontrol	,930	28	,063

Sumber: SPSS statistics 21

Menurut hasil uji normalitas, data pretest kelas eksperimen 0,251 lebih besar dari 0,05, dan data posttest kelas eksperimen 0,250 lebih besar dari 0,05. Data pretest kelas kontrol 0,221 lebih besar dari 0,05, dan data posttest kelas kontrol 0,63 lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, data dari kelompok eksperimen dan kontrol semuanya memiliki hasil normalitas lebih dari 0,05.

Tabel 3. Uji T

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model						
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(constant)	59,633	4,549		13,108	,000
	Kelas	1,377	1,661	,076	,829	,003

Sumber: SPSS statistics 21

Hipotesis H1 diterima, yang berarti ada Pengaruh model pembelajaran Team Games Turnamen (TGT), seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji t pada tabel 3. Hasil uji t menunjukkan nilai sig sebesar 0,003 lebih rendah dari 0,05.

## 2. Pembahasan

Studi ini dilakukan di kelas IV A dan IV C di SD Negeri 2 Lamangga. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen adalah kelas IV C, dan kelompok kontrol adalah kelas IV A. Seperti yang ditunjukkan oleh penjelasan singkat di atas, kelompok eksperimen, yaitu kelas IV C, menggunakan Model Pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim, sedangkan kelompok kontrol, yaitu kelas IV A, tidak menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan pada penggunaan Model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih unggul yaitu 70,69 dan hasil posttest kelas kontrol yaitu 66,43. Hal lain yang juga telah dibuktikan oleh penguji bahwa berada di daerah penerimaan diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV C SD Negeri 2 Lamangga. Peran guru dalam penggunaan model ini hanya sebatas mendukung peserta didik dalam proses belajar karena model yang digunakan pada penelitian ini merupakan penyampai materinya. Kemudian peserta didik mengolah dan mengaplikasikannya sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan model ini peserta didik akan lebih fokus dan aktif dalam memahami pembelajaran.

Pada awal pertemuan, peserta didik terlihat bingung dalam mengikuti pelajaran karena materi pelajaran berbeda dari biasanya. Oleh karena itu, guru tetap aktif selama proses pembelajaran untuk membimbing peserta didik dengan model TGT. Namun, setelah guru menjelaskan bagaimana proses pembelajarannya, peserta didik menjadi lebih aktif, sehingga aktivitas kelas tidak terlalu mungil pada awal pertemuan. Hanya siswa tertentu yang dapat melihat tingkat keaktifan mereka. Aktivitas kelas sudah dikondisikan dengan baik pada pertemuan berikutnya, dan peserta didik mulai fokus pada proses belajar. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan pelajaran dengan baik dan memudahkan siswa untuk menyerap apa yang sedang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa tertarik untuk mempelajari materi kekayaan budaya daerah saya dengan cara yang tidak biasa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang baik saat siswa mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) dan mempresentasikan hasil temuan informasinya di depan kelas dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Dalam metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol, siswa harus fokus pada penjelasan guru, yang membuat mereka lelah dan jenuh. Hanya guru yang dapat memberikan informasi kepada siswa. Terkadang ada siswa yang bertanya, tetapi sebagian besar siswa tetap pasif selama proses pembelajaran. Beberapa siswa mengobrol, bermain game yang menyenangkan, yang dapat mengganggu temannya, dan siswa yang mengantuk saat mendengarkan guru menjelaskan dan berbicara dengan temannya. Guru tidak mengawasi siswa yang gaduh selama proses pembelajaran. Hasil posttest menunjukkan bahwa proses pembelajaran juga tidak dikondisikan dengan baik, yang menyebabkan siswa tidak memahami materi dengan baik di kelas kontrol.

## C. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Lamangga. Hasil uji menunjukkan bahwa hipotesis H1 diterima, yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata posttest siswa di kelas eksperimen 70,69 dibandingkan dengan rata-rata posttest siswa di kelas kontrol 66,43. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikan 0,003 lebih kecil dari nilai sig 0,05.

## D. Referensi

Abrori, A. N., Sumadi, C. D., Telang, J. R., Kamal, K., Bangkalan, K., Jawa, P., & Kode, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

- Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Anggraeni, A. (2019). *MATHEMATICS*. 7(2), 160–167.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 105–114. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1017>
- Firmansyah, D. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Qodir, A. (2017). Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran. In *Penerbit K. Media*. Penerbit K. Media. <https://doi.org/10.5346/trbane.1954.193>
- Zulfa Arifia Rahmadani, Sherly Arinda May Listy, Dimas Agus Dwi S, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 28–45. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i3.1806>