

Pengaruh Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Noer Aisya Imelia Putri¹, Anggy Giri Prawiyogi², Yayan Alpian³
FKIP, Universitas Buana Perjuangan Karawang

e-mail: sd20.noeraisyaimeliaputri@mhs.ubpkarawang.ac.id¹
anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id² yayan.alpian@ubpkarawang.ac.id³

Abstrak: Dalam pelajaran IPAS, beberapa peserta didik masih belum memahami materi, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta memiliki hasil belajar yang rendah. Tujuan penelitian yang ingin dicapai untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* terhadap Hasil Belajar IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Quasi Eksperimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang disebarakan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Dengan ini dapat menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD. Metode pembelajaran ini baik untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman pada siswa, karena metode ini memiliki permainan didalamnya dengan bentuk turnamen akademik. Hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan dengan bantuan uji-t menggunakan SPSS 29 for windows dengan taraf signifikansi pada uji hipotesis yaitu 0.05. Hasil perhitungan data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} = 0.001 < 0.05$ dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini dapat membuktikan adanya pengaruh Metode Pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Hasil Belajar IPAS*

The Effect Of The Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournaments On Elementary School Student'S IPAS Learning Outcomes

Abstract: In IPAS lessons, some students still do not understand the material, are less active in learning, and have low learning outcomes. The aim of the research is to find out the impact of the Cooperative Learning Method of the TGT (Teams Games Tournaments) on the learning outcome of the IPAS. This research is a quantitative experimental Quasi study in the form of Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique uses a double-choice test that is distributed before and after treatment. With this can show there is an influence of cooperative learning method type TGT on the learning outcomes of IPAS Class IV SD. This learning method is good to improve the activity and understanding of students, because this method has a game in it with the form of academic tournaments. The results of the analysis of the hypothesis test have been carried out with the help of the test-t using SPSS 29 for windows with the degree of significance in the test of the hypothetics is 0.05. The calculation of the data obtained shows that the value $\text{sig} = 0.001 < 0.05$ with such results can be interpreted that H_0 rejected and H_1 accepted. These results can prove the influence of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Method on IPAS learning outcomes.

Keywords : *Cooperative Learning Method Type TGT, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, ilmu pengetahuan juga mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. IPA atau Sains yaitu kumpulan pengetahuan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. IPA memiliki tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan yaitu produk, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Oleh sebab itu belajar sains adalah belajar produk, proses dan sikap.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Mata pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Tujuan mata pelajaran IPAS yaitu dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Setiap mata pelajaran memiliki capaian pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS Fase B beberapa capaian pembelajaran peserta didik yaitu dapat mengamati fenomena dan peristiwa, dapat mengidentifikasi masalah, dapat mendeskripsikan dan dapat memahami pada setiap pembelajaran. Capaian pembelajaran menjadi acuan dalam pembelajaran intrakurikuler, capaian pembelajaran dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan Terutama Standar Isi.

Pada proses pembelajaran IPAS pendidik mampu merangsang kreativitas peserta didik secara utuh, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pada saat proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik yang dimana memberikan kebebasan pada peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan caranya sendiri, karena pada proses pembelajaran ini siswa sudah dibekali kreatifitas belajar dengan potensi yang ada pada dirinya. Melihat penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Alfatonah et al., 2023) berdasarkan hasil observasi ditemukannya kesulitan belajar yang dialami dari 4 sampai 10 siswa pada mata pelajaran IPAS. Karena peserta didik kurang menyukai mata pelajaran IPAS ini, mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan maupun saat melaksanakan ujian. Hal ini, dikarenakan tidak jauh dari faktor karakteristik masing-masing peserta didik yaitu dari gaya belajar, minat belajar dan motivasi mereka sehingga berdampak pada hasil belajar IPAS siswa yang rendah.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh (Friska Dewi & Surya Abadi, 2022) ditemukan kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep pembelajaran IPAS. Metode pembelajaran yang digunakan belum mengacu pada karakteristik kurikulum merdeka, sehingga proses pembelajaran belum berjalan dengan maksimal. Kesulitan pada proses pembelajaran tidak hanya dialami oleh peserta didik saja ditemukannya problematika yang dialami oleh pendidik dalam proses pembelajaran IPAS. Adapun masalah yang ditemukan pada penelitian (Yamin & Syahrir, 2020) yaitu pendidik kesulitan dalam membuat perencanaan, pelaksanaan pembelajaran bahkan penilaian pembelajaran. Selain itu permasalahan yang dialami guru yaitu masih kesulitan dalam menentukan metode dan strategi pembelajaran yang tepat bagi anak agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN Wadas II kecamatan Teluk Jambe Timur Kabupaten Karawang, ditemukan bahwa beberapa peserta didik kurang dalam pemahaman IPAS dan kurang aktif dalam menerima pelajaran IPAS serta nilai ulangan peserta didik yang rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu penerapan metode pembelajaran yang belum tepat dan kurang inovatif, kegiatan

pembelajaran yang dilakukan secara konvensional sehingga pembelajaran yang dilaksanakan membosankan. Kurangnya variasi metode pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung yang menjadikan pembelajaran berpusat pada pendidik dan proses pembelajaran belum menggunakan metode *Cooperative Learning*. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk bekerjasama bersama teman-temannya. Pembelajaran kooperatif ini dapat membantu siswa dan mendorong peserta didik dalam pemahaman serta keaktifan belajar peserta didik yang sesuai dengan sikap kehidupan mereka di lingkungan masyarakat, dengan melakukan kegiatan bekerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar peserta didik.

Metode pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, satu diantaranya yaitu tipe *Teams Games Tournaments*, metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* ini merupakan metode pembelajaran yang mudah untuk diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan memiliki unsur permainan dan turnamen akademik sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan rileks tetapi tetap memiliki tanggung jawab dan bekerja sama untuk melakukan persaingan sehat dengan keterlibatan dalam pembelajaran. Menurut (Astuti et al., 2022) Tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, rasa tanggung jawab, menumbuhkan sikap saling menghargai sesama temannya dan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik berlomba sebagai wakil dari masing-masing tim mereka dengan anggota tim lain, dan skor individu akan dikumpulkan pada kelompoknya. Disini peserta didik berperan aktif sehingga pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik akan lebih bermakna karena peserta didik mencari informasi pengetahuan yang dibutuhkan dan akan didiskusikan bersama temannya sehingga dapat membangun keterampilan penalaran peserta didik.

Pada metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* peserta didik ditempatkan dalam berkelompok, masing-masing kelompok belajar berisi dari 4 sampai 5 orang setiap kelompok dibentuk heterogen atau campuran dan tidak memandang status. Dengan menggunakan metode pembelajaran tipe TGT ini dapat membuat peserta didik merasa senang karena peserta didik Sekolah Dasar menyukai aktivitas yang berkaitan dengan permainan atau game, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini memiliki 5 komponen utama yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok.

Keterbaruan pada penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPAS dan lebih condong pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial untuk sekolah dasar. Dengan Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena kurangnya minat, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS karena peserta didik tidak percaya diri. Pada proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor antara lain yaitu pendidik, peserta didik, sarana, media dan lingkungan. Berdasarkan uraian latar belakang peneliti melakukan tindakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Wadas II Kabupaten Karawang ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan. Metode yang digunakan pada penelitian yaitu kuantitatif *Quasi Eksperimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS di SDN Wadas II. Desain penelitian yang digunakan adalah pre

test, post test dan control group. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas dengan kemampuan yang sama tetapi dalam metode pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini memiliki populasi seluruh siswa di SDN Wadas II yang berjumlah 482 peserta didik, peneliti mengambil sampel dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB sebanyak 76 peserta didik, cara pengambilan sampel menggunakan random sampling yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol terdiri dari 38 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas Eksperimen terdiri dari 38 peserta didik. Langkah-langkah metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tourments* terdiri dari 5 langkah, Desain kegiatan proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai berikut ;

Tabel 1

No	Langkah-langkah	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
1	Tahap Penyajian Kelas	Guru melakukan presentasi materi IPS pada bab 8.	Siswa memperhatikan dan memahami presentasi yang dilakukan guru.
2	Membuat kelompok	Guru membagi kelas kedalam kelompok-kelompok kecil beranggota 4-5 siswa.	Siswa berkumpul dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.
3	Permainan	Guru mengadakan permainan setiap kelompok dapat bersaing untuk memperoleh skor.	Setiap kelompok bekerjasama menjawab soal agar mendapatkan skor dan dikumpulkan.
4	Pertandingan	Guru mengadakan turnamen Dimana setiap kelompok akan diberikan lembar soal.	Setiap kelompok berdiskusi untuk mencari jawaban yang benar.
5	Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak.	Kelompok pemenang akan mendapatkan hadiah dari guru.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknis tes menggunakan soal IPAS dengan indicator C1 sampai C4. Instrument penelitian ini berupa lembar tes soal pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal yang digunakan untuk 2 kelas. Dan dilakukan uji kelayakan instrument melalui uji validitas, reabilitas, daya beda dan Tingkat kesukaran. Pada penelitian ini uji validitas butir soal untuk instrument pilihan ganda menggunakan rumus koefisien korelasi point biserial. Teknik korelasi point biserial digunakan untuk menguji validitas item (soal-soal) yang digunakan dalam ujian atau tes. Uji reabilitas Reabilitas merupakan instrument dalam penelitian yang mempunyai fungsi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan dapat dipercaya untuk dijadikan alat pengumpulan data yang sanggup memperlihatkan informasi yang sesungguhnya dilapangan. Instrument yang baik yaitu instrument yang tidak memiliki sifat idensius yang menuntun objek untuk mengambil jawaban tertentu yang diinginkan oleh peneliti. Untuk mengetahui reabilitas perangkat tes soal bentuk pilihan ganda digunakan rumus KR 20. Daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai materi yang ditanyakan dengan peserta didik belum/kurang menguasai materi. Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada Tingkat kemampuan tertentu yang biasanya ditanyakan dalam bentuk indeks.

Teknik Analisis Data

Data yang akan digunakan yaitu data yang sudah dikumpulkan melalui pretest dan

posttest. Ukuran statistik deskriptif dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu nilai tengah terdiri dari rata-rata (mean), median, modus dan nilai deviasi terdiri dari varians, koefisien variasi, simpangan baku dan nilai jarak (range). Perhitungan statistik deskripsi ini menggunakan bantuan SPSS 29 for windows. Perhitungan menggunakan SPSS 29 for windows meliputi perhitungan Uji normalitas, homogenitas dan uji t-test.

Tujuan dari uji normalitas ini untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS Statistic 29* dengan Teknik statistik *Shapiro-Wilk*. *Shapiro-Wilk* merupakan salah satu uji statistik akan digunakan peneliti untuk menguji kenormalan data yang jumlahnya dibawah atau kurang dari lima puluh sampel. Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dari kelompok kelas eksperimen dan kelas control. Keputusan uji *Shapiro-Wilk* dinyatakan data yang berdistribusi normal jika angka signifikan yang sudah diperoleh dari *SPSS Statistic 29* apabila nilai sig. > 0,05 maka H_0 diterima.

Uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui nilai data yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varians yang sama atau tidak dibutuhkan pengujian homogenitas. Uji Hipotesis yang digunakan untuk menguji apakah variable independent terdapat pengaruh terhadap variable dependent. Uji t atau uji komparatif digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah terdapat perbedaan nilai rerata antara dua sampel yang saling berhubungan atau berpasangan. Uji hipotesis menggunakan independent sampel t-test dengan menggunakan perhitungan berbantuan SPSS Statistic 29. Berikut ketentuan uji independent sampel t-test :

Apabila taraf signifikan < 0,05 maka H_0 menolak dan H_1 menerima.

Apabila taraf signifikan > 0,05 maka H_1 menolak dan H_0 menerima.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan penelian atau tidak. Selain itu, hasil penelitian diuji untuk mengetahui apakah metode pembelajaran memiliki pengaruh atau tidak. Hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

$H_0 : \beta = 0$

$H_1 : \beta \neq 0$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelas eksperimen dilakukan *treatment* atau tindakan saat pembelajaran dimulai menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* di kelas IVB, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IVA tidak diberikan tindakan pada pembelajaran, pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan metode ceramah atau konvensional. Penelitian yang dilaksanakan untuk mengambil data pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal pretest dan posttest berjumlah 30 butir soal pilihan ganda. Instrument yang diberikan kepada siswa sebelumnya sudah diuji kelayakan soal melalui uji validitas, reabilitas, daya pembeda dan Tingkat kesukaran soal. Pada instrument tersebut dapat dinyatakan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Data yang dihasilkan merupakan data kuantitatif. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dengan bantuan *SPSS 29 for windows*.

Hasil penelitian dijelaskan secara detail dengan deskripsi data mengenai hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Adapun penelitian hasil pengolahan data nilai pretest-posttest kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Data Uji Deskriptif Pretest-posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Statistics			
		PreEksp	PostEksp	PreKontrl	PostKontrl
N	Valid	38	38	38	38
	Missing	0	0	0	0
Mean		48.55	78.03	40.58	48.61
Std. Error of Mean		2.131	1.919	2.056	2.265
Median		47.00	80.00	41.50	48.50
Mode		43 ^a	85	30 ^a	47 ^a
Std. Deviation		13.137	11.829	12.676	13.960
Variance		172.578	139.918	160.683	194.894
Range		54	45	50	53
Minimum		23	50	20	20
Maximum		77	95	70	73
Sum		1845	2965	1542	1847

Berdasarkan tabel disamping membuktikan bahwa data nilai pretest pada siswa kelas eksperimen (IVB) yang berjumlah 38 siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 48.55, nilai tengah siswa sebesar 47.00, nilai varians sebesar 172.57, nilai standar deviasi yaitu 13.137, nilai minimum siswa yaitu 23 dan nilai maksimum siswa yaitu 77. Dan hasil posttest kelas Eksperimen

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown yaitu didapatkan dengan nilai rata-rata siswa yaitu 78.03, nilai tengah siswa 80.00, nilai varians yaitu 139.91, standar deviasi yang didapatkan yaitu 11.829, nilai minimum siswa yaitu 50 dan nilai maksimum siswa 95.

Selanjutnya dapat dilihat hasil pretest kelas Kontrol yang menunjukkan bahwa data yang didapatkan yaitu nilai pretest siswa kelas control (IVA) dengan jumlah 38 siswa mempunyai nilai rata rata (mean) 40.58, nilai tengah (median) yang dimiliki yaitu 41.50, nilai varians 160.68, nilai standar deviasi yaitu 12.676, nilai minimum siswa yaitu 20 dan nilai maksimum 70 dan hasil posttest kelas Kontrol memiliki nilai rata-rata 48.61, nilai tengah 48.50, nilai varians yang dimiliki yaitu 194.89, nilai standar deviasi 13.960, nilai minimum kelas kontrol yaitu 20 dan nilai maksimum 73.

Uji Normalitas

Hasil dari Uji Normalitas sebaran data Pretest-Posttest pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa dari kedua sampel penelitian dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil PreEksp	.131	38	.100	.956	38	.141
PostEksp	.170	38	.007	.945	38	.062
PreKontrl	.087	38	.200*	.967	38	.328
PostKontrl	.118	38	.200*	.960	38	.191

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai signifikan pretest pada kelas Eksperimen sebesar 0.141 dan nilai signifikasi pretest pada kelas Kontrol 0.328. Pada tabel diatas juga

menunjukkan nilai signifikansi posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Nilai signifikan posttest pada kelas Eksperimen yaitu 0.062 dan nilai signifikansi pada kelas Kontrol yaitu 0.0191. Dengan ini membuktikan bahwa kedua nilai signifikansi kelas Eksperimen dan Kontrol lebih besar dari nilai $> 0,05$ maka data kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dan sampel dinyatakan sudah berdistribusi normal, selanjutnya mencari nilai homogenitas varians pretest-posttest pada kelas Eksperimen dan kelas Kon.trol. Adapun kriteria pengujian homogenitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitasa Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.429	1	74	.514
	Based on Median	.644	1	74	.425
	Based on Median and with adjusted df	.644	1	71.798	.425
	Based on trimmed mean	.482	1	74	.490

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan uji homogenitas nilai pretest dan nilai posttest Tingkat signifikansi based on mean kelas Eksperimen sebesar 0.514 dapat dilihat taraf signifikan uji homogenitas $0.514 > 0.05$ dengan ini membuktikan bahwa uji data penelitian ini mempunyai varian yang sejenis (homogen).

Uji Hipotesis (uji-t)

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran dan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS dengan metode Cooperative Learning tipe TGT pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Maka dilakukan uji hipotesis.

H0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

H1 : Terdapat pengaruh metode pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji independent sampel t-test. Dasar pengambilan Keputusan pengujian yaitu sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H0 ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H0 diterima.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Significance	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference

						One - Sid ed p	Two - Sid ed p		Diffe renc e	Low er	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.429	.514	9.912	74	<,001	<,001	29.42105	2.96831	23.50657	35.33553
	Equal variances not assumed			9.912057	72.057	<,001	<,001	29.42105	2.96831	23.50392	35.33818

Melihat table diatas telah menunjukkan nilai signifikasi (2-tailed) sebesar 0,001 < nilai sig 0,05 yang digunakan untuk pengujian akhir hasil belajar IPAS siswa yaitu dua pihak, maka dapat membuktikan bahwa H₁ diterima dan H₀ ditolak. Terdapat hasil t_{hitung} sebesar 9,912 > t_{tabel} yaitu 1,993 dengan hasil ini dapat dilihat bahwa adanya pengaruh hasil belajar IPAS dengan menggunakan metode cooperative learning tipe teams games tournament.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data pretest yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sebelum menggunakan treatment metode Cooperative Learning Tipe TGT di kelas IV diperoleh data yaitu kelas eksperimen memiliki nilai ulangan IPAS yang rendah hanya ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai diatas rata-rata. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS belum terpenuhi. Dengan menggunakan metode Cooperative Learning tipe TGT saat pembelajaran berlangsung, menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putri et al., 2021) dalam penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang maksimal diatas KKM karena siswa mampu memecahkan masalah dengan baik. Hal ini karena metode *Cooperative Learning* menjadikan peran yang aktif dari guru dan siswa, sehingga akan menimbulkan interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Dari paparan diatas peneliti melakukan variasi pada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi IPAS yang diajarkan dan pada akhirnya dapat membawa siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan memahami materi dengan baik. Pembelajaran menggunakan metode ini menekankan keaktifan siswa dengan kerjasama dalam sebuah kelompok-kelompok kecil. Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021) proses pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ini dapat membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan dan pertandingan antar kelompok, dan baik diterapkan di sekolah dasar karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Dan sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Anggraeni & Alpian, 2019) dalam penerapan pembelajaran Teams Games Tournament dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk pelajaran serta membantu siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lainnya.

Data pretest yang diperoleh pada kelas Eksperimen yaitu nilai terendah sebesar 23 dan nilai tertinggi yaitu 77 dengan nilai rata-rata sebesar 48,55. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh

data pretest yaitu nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi pada kelas kontrol 70 dengan memiliki nilai rata-rata 40,58. Selanjutnya memberikan posttest setelah memberikan treatment dan diperoleh data posttest pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 95 dengan memiliki nilai rata-rata 78,03. Sedangkan data posttest kelas kontrol memiliki nilai posttest terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi sebesar 73 dengan nilai rata-rata sebesar 48,61. Melihat perbandingan data pretest dan posttest menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri Wadas II. Maka dapat disimpulkan berdasarkan perhitungan statistik uji hipotesis diperoleh nilai signifikan 0,001 nilai lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menjadi metode pembelajaran yang baik untuk semua jenjang pendidikan. Dapat membantu guru dan menjadi salah satu alternatif untuk memberikan pemahaman kepada siswa serta menjadi pengalaman belajar yang baru sehingga menjadikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fauziah & Anugraheni, 2020) dengan menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* siswa akan terlibat aktif dan mampu menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, mampu memahami materi dengan baik, bertanggung jawab dan meningkatkan minat belajar siswa dengan cara mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mengkaitkan masalah yang terjadi pada kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dan merujuk pada teori serta penelitian sebelumnya membuktikan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* merupakan metode yang efektif bagi guru dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman dan hasil belajar IPAS siswa yang lebih baik dan meningkat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan Metode Pembelajaran Cooperative tipe *Teams Games Tournament* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Dapat dilihat melalui hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan dengan bantuan uji-t menggunakan *SPSS 29 for windows* dengan taraf signifikansi pada uji hipotesis yaitu 0.05. Hasil perhitungan data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} = 0.001 < 0.05$. Meninjau proses perhitungan yang telah dilakukan membuktikan adanya perbandingan nilai yang dimiliki t-hitung lebih besar dari pada nilai t-tabel. Dengan ini H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini dapat membuktikan adanya pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181.

<https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Studies Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies*, 2, 195–218.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Friska Dewi, L. P. A., & Surya Abadi, I. B. G. (2022). Contextual Teaching and Learning Berbasis Tri Hita Karana Dijadikan sebagai Model Pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 80–92. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.55993>
- Putri, S. A. L. E., Prawiyogi, A. G., & Asmara, A. S. (2021). Analisis Model Kooperatif Learning Tipe Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar Matematika masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.785>
- Yamin, & Syahrir. (2020). Problematika Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163–177.