



Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di SD Negeri 091273 Karang Bangun

Nurhayati Pakpahan¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Muktar B. Panjaitan³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

E-mail: nurhayatipakpahan@gmail.com, rio.napitupulu@uhn.ac.id, muktarpanjaitan@uhn.ac.id

Abstract: *The purpose of this study to determine the effect of Team games tournament model on student learning outcomes in subtheme 1 Class V SD Negeri 091273 Karang bangun. This study is a pre-experimental study using one group pretest-posttest design, the sample of this study was 25 people. Data collection technique is a test. By doing the pretest got an average result of 65.92, then given treatment after treatment using the Team games tournament model so that it gets a posttest with an average value of 91.76. With the value obtained, the value of the posttest has a higher average than the pretest. After doing the post test, the researchers conducted an n-gain Test got an n-gain score of 0.7660 categorized as high and the hypothesis test got a value of 27,562. T test results obtained by thitung = 27,562 with a significance level of 0,000. since the significant probability is much smaller than 0.05 i.e. 0.000 and thitung = 27,562 > ttable = 1,711 then HO is rejected and Ha is accepted. This shows that there is an influence of the Team games tournament learning model on the learning outcomes of Class V students on the theme 7 events in life and subtheme 1 national events of the colonial period on learning 1 and 2 in Class V at SD Negeri 091273 Karang bangun academic year 2023/2024.*

Keywords: *model team games tournament, learning outcome, subtema I*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental dengan menggunakan design one group pretest-posttest, sampel penelitian ini 25 orang. Teknik pengumpulan data merupakan tes. Dengan melakukan pretest mendapat hasil rata-rata 65,92, lalu diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Team games tournament sehingga mendapat nilai posttest dengan nilai rata-rata 91,76. Dengan nilai yang didapatkan maka nilai posttest memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada pretest. Setelah melakukan posttest maka peneliti melakukan uji n-gain mendapat nilai n-gain score sebesar 0,7660 dikategorikan tinggi dan uji hipotesis mendapat nilai 27.562. Hasil uji t didapat thitung sebesar = 27.562 dengan tingkat signifikansi 0.000. karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dah thitung = 27.562 > ttabel = 1.711 maka HO ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa artinya terdapat pengaruh model pembelajaran Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas siswa kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 di kelas V DI SD Negeri 091273 Karang bangun tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci : model team games tournament, hasil belajar, subtema I

PENDAHULUAN

Lembaga Pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan sangat penting dalam menjaga kesejahteraan hidup seseorang bahkan kesejahteraan suatu bangsa dan negara lainnya. Hal ini menandakan bahwa negara Indonesia semakin cerdas, semakin berkualitas, dan semakin berprestasi sebagai salah satu cara agar kita mampu bersaing di era modern. Sehingga lembaga pendidikan berupaya dalam meningkatkan sumber daya manusia sebagaimana telah tercantum dalam. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan

Received: Maret 15, 2024; Accepted: April 22, 2024; Published: Mei 13, 2024

* Nurhayati Pakpahan, nurhayatipakpahan@gmail.com

nasional bahwa pendidikan nasional pada hakikatnya berfungsi, untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Hal ini sejalan seperti tujuan pendidikan yang telah ditegaskan dalam UUD 1945 pada alinea IV yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa” sehingga pendidikan sangat penting dimiliki oleh seseorang guna menjamin setiap manusia memiliki kehidupannya masing-masing. Oleh karena itu Pendidikan harus mendapat perhatian dan penanganan dengan serius agar mencapai mutu pendidikan yang maksimal sesuai dengan perkembangan dan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berupaya untuk mencetak kehidupan bangsa yang berintelektual tinggi dan berkualitas sehingga nantinya mampu bersaing di era globalisasi. Menurut Teguh (2017:13) ”Sekolah Dasar adalah masa anak-anak pada usia emas (golden age) sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur. Maksudnya adalah sekolah dasar memberikan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta menciptakan generasi-generasi yang cerdas, berintelektual, berintegritas, dan berkualitas. Sejalan dengan sejak berlakunya kurikulum 2013 pada sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran tematik.

Menurut Permendikbud No.22 Tahun 2016 pada hakikatnya pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik salah satu contoh pendidikan terpadu yang terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga gaya pendidikan berbasis tema ini lebih berpusat pada siswa. Pembelajaran yang harus berpusat pada siswa harus menggunakan model pembelajaran yang menarik. Salah satu pembelajaran yang menarik akan memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, harapannya tercapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi oleh karakteristik dari materi yang di paparkan atau diajarkan, sehingga dalam memilih model pembelajaran yang tepat sangat perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Materi pembelajaran yang akan diteliti adalah tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan

sub tema 1 yang memiliki tujuan pembelajaran secara umum siswa mampu mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia secara benar, siswa mampu mengidentifikasi dan membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial inggris dan belanda secara benar.

Dalam model pembelajaran ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain, untuk memperoleh nilai bagi tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena peserta didik sekolah dasar lebih senang dalam permainan, sedang bergerak sehingga model pembelajaran lebih menarik dan inovatif, agar peserta didik senang dalam belajar.

Maka peneliti peneliti mengambil judul, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Di SD Negeri 091273 Karang Bangun” karena Peneliti ingin melihat perubahan apa saja yang terjadi pada siswa saat menggunakan model pembelajaran Team games tournament ini belajar dalam satu tim bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Di dalam tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 sehingga membuat proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dapat menimbulkan pengetahuan baru dengan apa yang mereka pelajari secara langsung. Karena model pembelajaran Team games tournament ini berpusat pada peserta didik sehingga menumbuhkan tanggung jawab, bekerja sama dan saling menghargai dalam proses pembelajaran semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Sd 091273 Karang Bangun”.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan acuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu materi pelajaran. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa

setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan menurut Dhena (2023:1101) hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Jadi dapat diartikan hasil belajar adalah tingkatan pemahaman yang diperoleh siswa setelah belajar yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Niswaton Hasanah (2024:1260) hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang dijadikan acuan untuk mengetahui perubahan pembelajaran yang terjadi pada peserta didik yang dapat dilihat dari tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Secara garis besar fungsi penilaian adalah untuk pengumpulan informasi dan tolak ukur keberhasilan seseorang dalam mengambil keputusan, lulus tidaknya seseorang berdasarkan acuan kriteria dan indikator yang ingin dicapai. Penilaian hasil belajar tentunya memiliki fungsi dalam pembelajaran, Ropi dan Fahrurrozi (2017:14) mengatakan bahwa ada 4 fungsi penilaian hasil belajar, yaitu:

- 1) Fungsi formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik (feedback) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program remedial bagi peserta didik.
- 2) Fungsi sumatif, yaitu untuk menentukan nilai (angka) kemajuan/hasil belajar untuk memberikan laporan kepada berbagai pihak, penentuan kenaikan kelas dan penentuan lulus tidaknya peserta didik.
- 3) Fungsi diagnostik, yaitu untuk memahami latar belakang (psikologis, fisik dan lingkungannya) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, dimana hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.
- 4) Fungsi penempatan, yaitu untuk menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran yang tepat (misalnya dalam penentuan program spesialisasi) sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya

indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo (2017:194), adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan pada cara siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui pelajaran dan penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif mencakup sikap, nilai, dan keyakinan yang memiliki peran penting untuk mengubah tingkah laku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat disebabkan oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri setiap individu dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Zurtina (2017:29), adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri tiap individu, faktor internal meliputi:
 - a) Faktor jasmani, mencakup tingkat kesehatan dan cacat tubuh
 - b) Faktor psikologi, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan, terdiri dari kelelahan fisik dan kelelahan rohani.
2. Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri tiap individu, faktor eksternal meliputi:
 - a) Faktor keluarga, terdiri dari cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.
 - b) Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, alat pelajaran.
 - c) Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet*

Model pembelajaran *Team games tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Menurut Nur Endah (2020:4) model

pembelajaran Team games tournament adalah model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Jadi berdasarkan pendapat di atas model pembelajaran Team games tournament adalah model pembelajaran yang membentuk kelompok dalam kegiatan belajar yang terdiri dari beberapa karakteristik siswa untuk belajar didalam kelompok agar memahami pembelajaran yang disampaikan.

2. Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, dan mata pelajaran menjadi satu tema sehingga integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai. Menurut Muhamad surya Hamdani (2019:3) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada tema, menjadi pemersatu beberapa mata Pelajaran sekaligus, didalam satu kali tatap muka, pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan dengan mengambil tema yang sudah dipilih dimanfaatkan oleh guru, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan agar siswa menemukan konsep pengetahuan.

Menurut Endang (2022:5) pembelajaran tematik adalah strategi pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan. Dari pendapat di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan bermakna.

Sama seperti menurut Majid (2018:20) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Berdasarkan Pendapat di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna serta dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami setiap pembelajaran yang dilakukan.

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep muatan pelajaran dengan cara menggabungkan dengan mengintegrasikan konsep-konsep dalam muatan pelajaran tersebut berdasarkan tema.

Terkait dengan hal tersebut Eko setiawan (2018:22) mengemukakan tujuan menggunakan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu
- 2) Peserta didik mampu materi pengetahuan yang disajikan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarpelajaran dalam satu tema
- 3) Memberikan pengalaman belajar lebih melalui berbagai aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Mengefesienkan waktu belajar
- 5) Menumbuhkan aspek afektif dalam proses pembelajaran dari hasil pengalihan nilai-nilai yang tercakup dalam berbagai mapel yang dipadukan

Materi Pembelajaran tematik dikelas V SD

Dalam pembelajaran tematik terdapat standart kompetensi, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Menurut Eko setiawan (2018:78) kompetensi inti adalah suatu kualifikasi yang menjadi batas capaian kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Standart kompetensi diharapkan dicapai pada setiap kelas atau semester pada suatu mata pelajaran. Sementara menurut Eko setiawan (2018:79) kompetensi dasar dalah serangkaian kemampuan yang harus dikuasai peserta didik terkait mata pelajaran tertentu. Setiap mata pelajaran memiliki serangkaian kompetensi

dasarnya sendiri, dan digunakan sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pembelajaran.

Tabel 1.KI Dan KD Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, Subtema 1

Kompetensi inti(KI)	Komptensi dasar (KD)	
<p>Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, teman.</p> <p>Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, ,mendengar, melihat, membaca, dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dengan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.</p> <p>Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulai.</p>		IPS
	3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
	4.4	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
		Bahasa Indonesia
	3.5	Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik
	4.5	Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis dan visual
		IPA
	3.7	Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
	4.7	Melaporkan hasil percobaan Pengaruh kalor pada benda
		SBdP
3.2	Memahami tangga nada	
4.2	Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan music	

Sumber: *Buku Tematik SD/MI*

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diartikan bahwa tema dirancang untuk memadukan beberapa mata pelajaran. Agar pembelajaran tersebut lebih bermakna dan anak didik dapat

lebih mudah memahami pembelajaran dalam ruang lingkup pembelajaran seperti tabel 2.2 yang menyajikan kegiatan pembelajaran dan kompetensi yang dikembangkan.

Tabel 2.Ruang Lingkup Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1

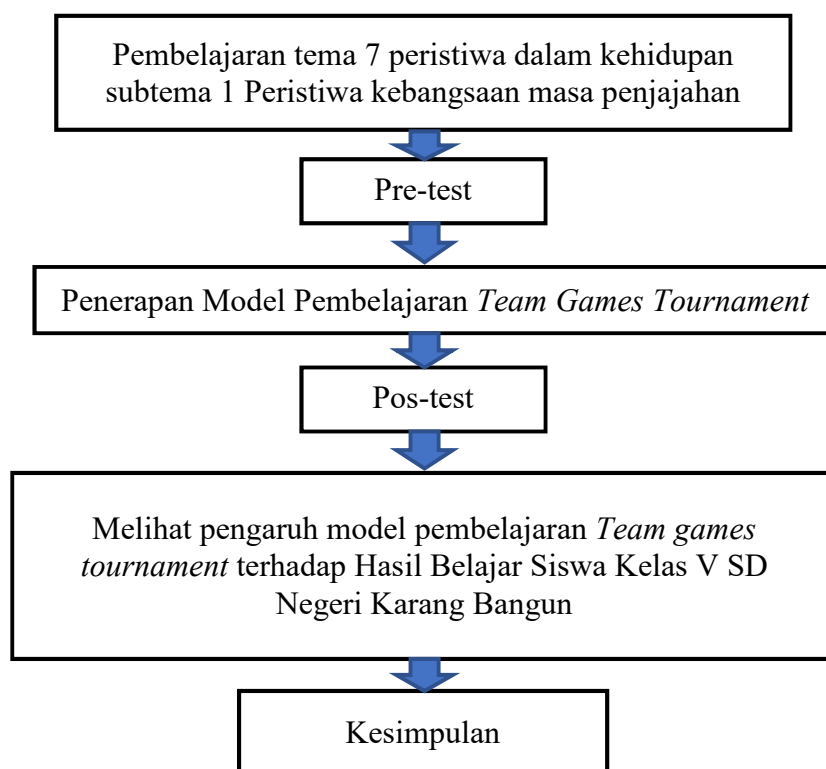
Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang dikembangkan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. 2. Membuat peta Pikiran 3. Mengamati gambar tentang rempah-rempah. 4. Membaca teks tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 5. Berdiskusi tentang ulasan bacaan. 6. Melakukan percobaan untuk menunjukkan perbedaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 7. Menceritakan proses kedatangan bangsa- bangsa Eropa di Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap Percaya diri, peduli, tanggung jawab 2. Pengetahuan Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, serta sifat-sifat benda padat, cair, dan gas 3. Keterampilan Membuat peta pikiran, bercerita, serta melakukan percobaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. 2. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda 3. Membaca teks tentang perubahan wujud benda 4. Berdiskusi mengenai peristiwa membeku, mencair, dan menguap. 5. Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap 6. Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. 7. Menyanyikan lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap Percaya diri, peduli, tanggung jawab 2. Pengetahuan Peristiwa penting pada masa pemerintshsn kolonial Inggris dan Belanda 3. Keterampilan Bernyanyi, berdiskusi, melakukan percobaan

(Sumber: Buku tematik terpadu kurikulum 2013)

Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual dibuat berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, diketahui bahwa terdapat permasalahan pada kelas 5 SD Negeri Karang Bangun. Permasalahan tersebut yaitu proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh Guru akibatnya hasil belajar peserta didik rendah tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pembelajaran

yang diterapkan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik maka dari itu, siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran dan cenderung tidak berani untuk mengungkapkan pendapatnya pada saat diskusi berlangsung. Sehingga diperlukan model pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan di atas maka penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran *Team games tournamnet* terhadap hasil belajar siswa kelas v pada tema 7 subtema 1 SD Negeri Karang Bangun. didalam memilih model pembelajaran di perlukan persiapan yang matang. Berikut bagan kerangka koseptual model pembelajaran *Team Games Tournamnet*



Gambar 1.Bagan Kerangka berpikir

Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2019:64). Perumusan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa

kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran dan 2 Semester genap TA 2023/2024 SD Negeri Karang Bangun

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 Semester Genap TA 2023/2024 SD Negeri Karang Bangun

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik Sugiyono (2019:7). Sedangkan metode penelitian pra-eksperimental karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team games tournament terhadap hasil belajar siswa.

Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest Design (tes awal-tes akhir pada kelompok tunggal), dimana dalam kelompok sampel itu diberikan perlakuan (Variabel bebas) tepatnya di UPTD SD Negeri 122351 tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui Pretest. Setelah perlakuan diberikan hasil penelitian diamati

dengan diberikan Posttest. Alasan peneliti menggunakan desain ini dikarenakan peneliti hanya menggunakan satu kelompok kecil yang akan peneliti teliti.

Desain Penelitian One-group pretest-posttest design

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

01 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

02 = Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan)

X = Perlaku

Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun Rambung Merah Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatra Utara.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan April 2024.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019:215) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dapat diartikan populasi itu sekumpulan orang/objek yang memiliki karakteristik yaang sama. Populasi dan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Ada pun jumlah penelitian ini berjumlah 25 siswa. Populasi diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi, dengan meminta izin dari wali murid kelas V.

Tabel 3.Data Peserta Didik Kelas V

Nama Sekolah	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
SD Negeri 091273 Karang bangun	11 orang	14 orang	25 orang

(Sumber data :SD Negeri 091273 Karang bangun)

Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:81) bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan sampling jenuh, hal ini dilakukan bila jumlah populasi kurang dari 30. Dalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek didalam

populasi sehingga subjek dianggap sama. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek dan memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Penumpulan data penelitian ini menjadi hal yang sangat penting, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

1. Tes

Menurut Arikunto (2014:193) Tes merupakan serentan pertanyaan atau latihan serta lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. dalam penelitian . Tes akan diberikan berupa bentuk soal pilihan ganda dengan 30 soal dan masing-masing soal akan mendapat skor 1 jika benar dan salah diberikan skor 0. adalah. Berikut ini rumus perhitungannya:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \text{ (Arikunto:193)}$$

Keterangan:

B : banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N : banyaknya butir soal

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan yang menyajikan informasi tentang hasil peneliti yang asli atau langsung dari sumbernya. Arikunto (2014:201) menjelaskan bahwa sumber yang digunakan untuk memperhatikan objek yang diteliti ada 3 macam yaitu tulisan, tempat, dan kertas atau orang. Sumber pertama (tulisan) inilah yang selajutnya disebut sebagai dukumentasi (barang-barang tertulis). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk memperkuat hasil observasi, dengan mengetahui data nama siswa dan data nilai siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun

Uji coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat ukur atau instrumen yang akan di susun agar mendapatkan hasil yang akurat. Seperti yang di kemukakan oleh Sugiyono (2019:267) validitas adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua

Tingkat kesukaran merupakan metode uji untuk mengidentifikasi kemudahan ataupun kesulitan setiap butir soal yang ada. Jadi tingkat kesukaran dapat di simpulkan sebagai tolak ukur untuk melihkelayakan soal karena soal yang baik itu adalah tidak mudah dan tidak susah. Untuk mencari tingkat kesukaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum b}{n} \text{oller (Astuti Mardiah, 2022 :87)}$$

Keterangan:

P = proporsi menjawab benar atau indeks tingkat kesukaran

$\sum b$ = banyaknya peserta tes yang menjawab benar

N = jumlah peserta tes yang menjawab

Dalam tingkat kesukaran, semakin kecil indeks yang diperoleh maka soal semakin sulit sebaliknya juga begitu semakin tinggi indeks yang diperoleh maka soal yang diberikan akan semakin mudah. Dibawah ini klasifikasi kriteria indeks soal adalah sebagai berikut:

Menurut Depdiknas 2010 (dalam Yusrizal 2015:83)

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	0,00-0,30	Soal tergolong sukar
2	0,31-0,70	Soal tergolong sedang
3	0,71-1,00	Soal tergolong mudah

Daya Pembeda

Daya beda adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara kemampuan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto (dalam buku Wilda Susanti 2021;113) mengemukakan bawa daya pembeda ialah bagaimana kemampuan soal itu untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa daya pembeda ialah suatu aktivitas yang dapat

melihat kemampuan peserta didik. Dengan demikian peneliti menggunakan rumus untuk menentukan daya pembeda soal:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{Bb}{Jb} = PA - PB \text{ purwanto (buku Wilda Susanti 2021:113)}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

Bb = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

Ba = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab banar

Ja = Jumlah siswa kelompok atas

Jb = Jumlah siswa kelompok bawah

Pa = Proporsi Peserta Kelompok Atas Yang Menjawab Benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui tingkat daya pembeda berikut ini klasifikasi daya pembeda menurut Arikunto (2014:113)

Tabel 4.Kriteria Daya Pembeda

No	Tingkat pencapain	Kategori
1	0,00 < D > 0,20	Jelek
2	0,21 < D > 0,40	Cukup
3	0,41 < D > 0,70	Baik
4	0,71 < D > 1,00	Baik sekali

Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data adalah untuk mengetahui kualitas hasil penelian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisi kuantatif. Menurut Rusydi (2018:21) mengemukakan bahwa analisis data merupakan salah satu kegiatan penting dalam prosedur kerja penelitian ilmiah. Kualitas hasil penelitian ilmiah, selain ditentukan oleh kesesuaian teknik analisis data yang digunakan. Jadi dapat diartikan teknik analisis data adalah suatu prosedur kerja dalam suatu penelitian yang dimana analisis data ini menentukan kualitas dalam penelitian.

Setelah seluruh persiapan diselesaikan, peneliti siap melakukan penelitian di lapangan dengan menggunakan metode eksperimen, setelah itu data akan dikumpulkan dan diolah dalam analisis data dan dapat untuk membuat kesimpulan. Analisis data dilakukan dengan tujuan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa kebangsaan masa

penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 SD Negeri 091273 Karang bangun dibandingkan dengan menggunakan rumus uji prasyarat analisis data. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3. Uji Hipotesis/ Uji T

Uji hipotesis adalah langkah yang dimana kita mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat tingkat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran Team games tournament dan sesudah menggunakan model pembelajaran Team games tournament setelah peneliti melakukan pretest dan posttest. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya tidak ada pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 semester genap TA 2023/2024 SD Negeri 091273 Karang bangun

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada pembelajaran 1 dan 2 semester genap TA 2023/2024 SD Negeri 091273 Karang bangun Dari pengambilan keputusan di atas :

Jika nilai signifikansi atau sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 dapat diterima dan H_1 ditolak

Jika nilai signifikansi atau sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4. Uji Gain Ternormalisasi

Analisis data peneliti yang dilakukan untuk mengitung sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perhitungan gain ternormalisasi. Menurut Nurul (2013:99) gain ternormalisasi pada penelitian ini disimbolkan dengan N-gain. Gain ternormalisasi diformulasikan dalam bentuk seperti berikut ini:

$$N(\text{gain}) = \frac{\text{Skor posttes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretes}}$$

Pencarian gain ternormalisasi akan membagi siswa menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok rendah, sedang dan tinggi. Pembagian kelompok ini didasarkan pada perolehan

hasil skor-pretest-posttest siswa dalam bentuk gain ternormalisasi, gain ternormalisasi dapat dikategorikan sebagai berikut

Tabel 5.Kriteria Gain Ternormalisasi

Batasan	Kategori
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi

Sumber Nurul (2013:99)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat ukur atau instrumen yang akan disusun agar mendapatkan hasil yang akurat. Pengujian ini dilakukan untuk menguji setiap butir soal pertanyaan dalam mengukur setiap variabel. pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengrealisasikan skor masing-masing pertanyaan yang ditujukan pada peserta didik dengan skor total pertanyaan yang ditunjukkan pada peserta didik dengan skor total untuk seluruh soal, perhitungannya menggunakan microsoft excel 2010. Apabila nilai koefisien kolerasi butir soal yang sedang di uji lebih besar dari r-tabel maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut merupakan butir soal yang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi Microsoft excel 2010 menunjukkan bahwa soal yang diujikan sebanyak 40 butir soal kepada siswa yang sudah

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN DI SD NEGERI 091273 KARANG BANGUN

pernah mempelajari materi tersebut yaitu kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar. Adapun hasil uji validitas untuk variabel yang diteliti di sajikan pada tabel berikut:

Tabel 6.Hasil Uji Validitas

Indikator	R.Hitung	R. Tabel	Kriteria
Soal 1	0,584	0,396	Valid
Soal 2	0,323	0,396	Invalid
Soal 3	0,426	0,396	Valid
Soal 4	0,461	0,396	Valid
Soal 5	0,517	0,396	Valid
Soal 6	0,355	0,396	Invalid
Soal 7	0,426	0,396	Valid
Soal 8	0,440	0,396	Valid
Soal 9	0,502	0,396	Valid
Soal 10	0,521	0,396	Valid
Soal 11	0,453	0,396	Valid
Soal 12	0,370	0,396	Invalid
Soal 13	0,473	0,396	Valid
Soal 14	0,566	0,396	Valid
Soal 15	0,470	0,396	Valid
Soal 16	0,347	0,396	Invalid
Soal 17	0,484	0,396	Valid
Soal 18	0,547	0,396	Valid
Soal 19	0,0083	0,396	Invalid
Soal 20	0,820	0,396	Valid
Soal 21	0,329	0,396	Invalid
Soal 22	0,589	0,396	Valid
Soal 23	0,565	0,396	Valid
Soal 24	0,577	0,396	Valid
Soal 25	0,511	0,396	Valid
Soal 26	0,516	0,396	Valid
Soal 27	0,417	0,396	Valid
Soal 28	0,639	0,396	Valid
Soal 29	0,654	0,396	Valid
Soal 30	0,380	0,396	Invalid
Soal 31	0,398	0,396	Valid
Soal 32	0,630	0,396	Valid
Soal 33	0,302	0,396	Invalid
Soal 34	0,372	0,396	Invalid
Soal 35	0,233	0,396	Invalid
Soal 36	0,445	0,396	Valid
Soal 37	0,421	0,396	Valid
Soal 38	0,426	0,396	Valid
Soal 39	0,483	0,396	Valid
Soal 40	0,511	0,396	Valid

(Sumber microsoft Excel 2010)

Dari hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus kolerasi pearson product moment, terdapat 30 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Butir

soal yang valid akan diujikan di SD Negeri 091273 Karang bangun dan butir soal yang tidak valid tidak digunakan. Hasil perhitingan butir soal selengkapnya dapat di lihat pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan mengukur sejauh mana hasil satuan pengukuran yang digunakan bersifat tetap. Setelah hasil perhitungan validasi dilakukan, maka dilakukan perhitungan reliabilitas pada instrumen soal yang valid yang berjumlah 20 soal.

Tabel 7.Uji Reliabelitas

$\sum pq$	St2	Kr20	Kriteria
9.06	81.33	0,9113	Reliabel sangat tinggi

(Sumber Microsoft excel 2010)

Perhitungan reliabilitas yang dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan dengan KR-20 atau splith-halt diperoleh koefesien reliabilitas butir soal sebesar 0,9113 maka soal tersebut dinyatakan reliabel tinggi. Hasil uji reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran .

Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran untuk menguji kemudahan dan kesulitan terhadap setiap butir soal. Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal memiliki kategori terlalu mudah, sedang, dan sukar. Butir soal dinyatakan mudah jika memiliki standar kesukaran 0,71 ke atas dan 0,71 ke bawah dikategorikan sedang dan 0,31 kebawah

dikategorikan sukar. Berdasarkan hasil perhitungan pada data soal yang valid berjumlah 25 soal bahwa hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 8. Tingkat Kesukaran Soal

No soal	Tingkat Kesukaran soal	Kriteria
1	0,56	Sedang
2	0,52	Sedang
3	0,48	Sedang
4	0,68	Sedang
5	0,6	Sedang
6	0,76	Sedang
7	0,56	Sedang
8	0,64	Sedang
9	0,52	Sedang
10	0,6	Sedang
11	0,68	Mudah
12	0,48	Sedang
13	0,56	Mudah
14	0,6	Sedang
15	0,4	Sedang
16	0,52	Sedang
17	0,6	Sedang
18	0,64	Sedang
19	0,64	Sedang
20	0,8	Sedang
21	0,72	Sedang
22	0,6	Sedang
23	0,4	Sedang
24	0,48	Sedang
25	0,6	Sedang
26	0,64	Sedang
27	0,36	Sedang
28	0,6	Sedang
29	0,64	Sedang
30	0,56	Sedang

(Sumber Microsoft Excel 2010)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tes untuk kemampuan siswa memiliki tingkat kesukaran soal yang berjumlah 30 soal memiliki tingkat kesukaran soal yaitu 28 butir soal yang berkategori sedang, 2 butir soal berkategori mudah. Hasil Selengkapnya terdapat pada lampiran

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang baik dan buruk. kriteria daya pembeda adalah di atas 0,71 dikategorikan sangat baik, di atas 0,41 dikategorikan baik, di atas 0,21 dikategorikan cukup, di atas 0,00 dikategorikan jelek, dan di bawah 0,00 dikategorikan

sangat jelek. Berdasarkan perhitungan data pada butir soal yang valid yang berjumlah 25 soal maka di peroleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 9.Perhitungan Daya Pembeda

No soal	Daya beda	Keterangan
1	0,92	Baik
2	0,19	Jelek
3	0,20	Jelek
4	0,51	Baik
5	0,27	Cukup
6	0,18	Jelek
7	0,59	Baik
8	-0,35	Cukup
9	0,51	Baik
10	0,27	Cukup
11	0,10	Jelek
12	0,51	Baik
13	0,35	Cukup
14	0,51	Baik
15	0,61	Baik
16	0,37	Cukup
17	0,68	Baik
18	0,19	Jelek
19	0,27	Cukup
20	0,01	Jelek
21	0,10	Jelek
22	0,35	Cukup
23	0,44	Baik
24	0,67	Baik
25	0,28	Cukup
26	0,19	Jelek
27	0,37	Cukup
28	0,51	Baik
29	0,27	Cukup
30	0,36	Cukup

(Sumber Microsoft Excel 2010)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tes untuk kemampuan siswa memiliki daya pembeda soal dari jumlah 30 soal yang valid yang memiliki daya pembeda yaitu 11 butir soal yang berkategori baik, dan 11 butir soal yang berkategori cukup, serta 8 butir soal berkategori jelek . Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun dengan jumlah siswa 25 orang sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini adalah skor dari dua variabel dari hasil pengisian tes yang terdiri dari 30 soal yang berbentuk pilihan ganda yang telah diberikan kepada 25 orang siswa sebagai bentuk sampel penelitian. Kedua variabel tersebut

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN DI SD NEGERI 091273 KARANG BANGUN

yaitu hasil belajar siswa sebelum perlakuan (Pretest) dan hasil belajar setelah melakukan perlakuan dengan pembelajaran model Team games tournament (Posttest).

Berikut ini disajikan data hasil penelitian berupa hasil perhitungan tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest) pada kelas V dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tabel 10.Nilai Pretest dan Posttest Perhitungan Hasil Analisis Data

NO	NAMA	Pretest	Posttest
1	Agita Salsabila Putri	60	84
2	Alby Fachry	60	88
3	Amanda Zivania Syahira	72	96
4	Azka Ibnu Atailah	72	96
5	Bhilqy Chana Bisma	60	88
6	Cinta Khalifa	72	92
7	Dinda Arrasyillah	72	96
8	Fakhira Alya Sakhi	60	92
9	Helfa Chandra Irwana	60	88
10	Indah Nur Asifa	60	92
11	Kayla Shabira	72	96
12	Keyla Dwi Djas	48	84
13	Mhd. Rifqii Baihaqi	60	96
14	Rhangga Aidyancha	72	92
15	Riva Hamdani	72	96
16	Rizky Rahmadani	60	88
17	Sakinah Azzahra. G	72	96
18	Salwa Nuur Aqillah	64	88
19	Salwa Devi Dasa	60	84
20	Triananda Wiraja	72	96
21	Samuel Sinaga	72	92
22	Malikah Elnaura Amanda	68	90
23	Fatia	72	92
24	Yusmardi Waruwu	64	96
25	Raja Nabawai	72	96
	Jumlah		
	Rata-rata	65.92	91.76
	Median	60	96
	Maksimal	72	96
	Minimum	60	84

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis (uji t) digunakan untuk melihat pengaruh model Team games tournamnet terhadap hasil belajar pada sub tema 1 siswa melalui tabel dibawah ini.

Tabel 11.Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	POSTTEST - PRETEST	25.84000	4.68757	93751	23.90507	27.77493	27.562	24	.000

(Sumber SPSS 25)

Berdasarkan tabel di atas, derajat kebebasan dari penelitian ini adalah 24, dengan nilai signifikansi 0,00 maka taraf signifikansi 0,05 dari nilai ttabel adalah 1,711. Sementara untuk nilai thitung sebesar 27.562 jika dibandingkan thitung = 27.562 > ttabel = 1,711 maka dapat disimpulkan bahwa HO di tolak dan Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun.

Uji N-gain

Uji n-gain digunakan untuk menghitung sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan, terhadap hasil belajar pada subtema 1 melalui tabel dibawah ini

Tabel 12.hasil perhitungan N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	25	.60	.90	.7660	.09276
Ngain_Persen	25	60.00	90.00	76.5986	9.27630
Valid N (listwise)	25				

(Sumber SPSS 25)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai N-gain score sebesar 0,7660 dikategorikan Tinggi, sedangkan untuk kategori tafsiran efektivitas N-gain persen sebesar 76.5986 dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami peningkatan tinggi serta menggunakan model pembelajaran Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun efektif digunakan saat melaksanakan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar pada subtema 1 Peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun melalui pretest dan posttest yang telah dilakukan kepada peserta didik di kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun. Dari hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar dengan menggunakan model Team games tournament tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Team games tournament agar memudahkan siswa memahami pembelajaran karena model ini membuat siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Peneliti juga menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest. Langkah pertama yang dilakukan peneliti menguji

cobakan instrumen soal sebelum diberikan kepada kelas V UPTD SD Negeri 122351. Setelah mengujicobakan peneliti menentukan soal yang valid dan tidak valid. Soal yang valid akan diberikan tes awal(pretest) terhadap peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan maka dilakukan tes akhir (posttest).

Dalam uji validitas dari 40 butir soal setelah dilakukan uji validitas maka terdapat 30 soal yang valid dan yang tidak valid 10, sehingga melakukan realibilitas 40 butir soal dengan hasil reliabel sangat tinggi yaitu 0,9113 dan dapat dinyatakan semua butir soal tersebut reliabel. Selanjutnya uji tingkat kesukaran yaitu 28 butir soal berkriteria soal sedang dan 2 butir soal berkriteria mudah. Selanjutnya uji daya pembeda dengan mendapat hasil 11 butir soal yang berkriteria baik dan 11 butir soal berkriteria cukup serta 8 soal berkriteria jelek. Selanjutnya hasil analisis pada pretest dan posttest kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun dengan jumlah siswa 25 orang. Sebelum diberikan perlakuan maka diberikan pretest dengan mendapat nilai hasil rata-rata 65,92 dan nilai tengah 60,00 dengan mendapat nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 60 lalu diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Team games tournament sehingga mendapat nilai posttest dengan nilai rata-rata 91,76 dan nilai tengah 96,00 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 84. Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis data hasil uji t didapat thitung sebesar $= 27.562$ dengan tingkat signifikansi 0.000. karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan thitung $= 27.562 > ttabel = 1.711$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model Team games tournament terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 1 kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun. Sedangkan untuk hasil Uji n-gain diperoleh nilai n-gain score sebesar 0,7660 dikategorikan tinggi, sedangkan untuk kategori tafsiran efektivitas n-gain persen sebesar 76.5986 dikategorikan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran tinggi serta menggunakan model pembelajaran Team games tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang bangun Efektif digunakan saat melaksanakan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan hasil uji t dan uji n-gain dapat disimpulkan model Team games tournament berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada tema 7 “Peristiwa dalam kehidupan dan” subtema 1 “Peristiwa kebangsaan masa penjajahan ” pembelajaran 1

dan 2 mendapatkan perubahan yang baik setelah menerapkan model Team games tournament pada saat pembelajaran di kelas V SD Negeri 091273 pada tahun ajaran 2023/2024.

Saran penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Memperoleh cara pola belajar siswa yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta mempermudah siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament

b. Bagi guru

Memperoleh kemampuan model pembelajaran yang kreatif dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikan model pembelajaran team game tournament dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga guru memperoleh pengalaman langsung melalui model pembelajaran team games tournament

c. Bagi sekolah

Dapat digunakan sekolah sebagai kebijakan rangka perbaikan sistem pembelajaran dan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.

d. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran team game tournament digunakan sekolah sebagai kebijakan rangka menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam dunia Pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto ,S. (2014) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta:Rineka Cipta
- Dhena Rabecha putri, Destiniar, Adrianus Dedy. (2023) *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran*. Vol 9 (2) hal 1099-1109.
- Drayatun, Salma. (2017) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Memotivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri*. Vol 5(2)
- Ega Sandra, Monica Theresia, Nurbaiti (2022) ‘‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. Vol 2(2) Hal 22-25
- Fathurohman Irfai & Imaniar Purbasari (2020) ‘ ‘ Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 5 Gondoharun Kudus Melalui Model Team Games Tournament dan Media Daper. Vol 6(3) hal 264-274
- Hariyanto (2019) *Model Pembelajaran Team Games Tournament & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik* Yogyakarta:Deepublish
- Miftahul huda, M.Pd (2017) *Model-model Pengajaran dan pembelajaran* Yogyakarta:Pustaka pelajar

- Muhamad surya hamdani (2019) Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Vol 3(4) hal
- Niswatun Hasanah& Syafri Anwar (2024) Pengaruh Model Pembelajaran React Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Kota Padang. Vol 4(2) Hal 1259-1268
- Nur Endah, Hikmah Fauziah, Indri Anugrah (2020)’’ Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament di Tinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di SD’ Vol 4(4) hal 850-860
- Nurhayati, Asep Sukendra Ekok, Aswariiansyah (2020) “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran IPA SD” Vol 6(5) hal 9118-9126
- Pardede, (2019) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament di SMAN 1 Batang Toru. Vol 2(1) hal 67-74
- Ricardo, Meilani Rini Intasari 2017” Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Vol 2(2) hal 188-200
- Ropi, M Fahrurrozi. (2017) Evaluasi Hasil Belajar:Universitas Hamzanwadi Press
- Rusman, (2016) Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru Bandung:PT Mulia mandiri press
- Setiawan, Eko.(2018) Pembelajaran Tematik Teoritis& Praktis. Jakarta:Erlangga
- Shilphy A. Octavia (2020) Model-model Pembelajaran:Yogyakarta:Deepublish
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D
- Susanto. (2013) Teori belajar dan Pembelajaran Jakarta:Kencana
- Teguh M (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional
- Zurtina 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV Min 10 Bandar Lampung:Lampung :Institu Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung