



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS
V MADRASAH IBTIDAIYAH SULLAMUL HIDAYAH ANTASARI
SAMARINDA**

Naumi Syahara Rangga Goroguta^{1*}, Marniati Kadir², Lely Salmitha³

¹ SDN 004 Kongbeng

² Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article History:

Received: January 22nd, 2025

Accepted: February 2nd, 2025

Published: October 24st, 2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk kuasiexperimental (eksperimental semu). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Salman Alfarizi sebagai kelas eksperimen dan kelas V Hamzah Abdul Mutholib sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar dikumpulkan menggunakan pre-test post-test dengan bentuk pilihan ganda. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Sullamul Hidayah Antasari Samarinda. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t test memperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hasil perhitungan hasil efektivitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda yaitu tergolong sedang. Dengan hasil perhitungan N-Gain skor kelas eksperimen yakni 0,60.

Kata kunci: *teams games tournament, hasil belajar IPA.*

Copyright © 2025 Naumi Syahara Rangga Goroguta, Marniati Kadir, Lely Salmitha

* **Correspondence Address:**

Email Address: naumisyahara25@gmail.com

A. Pendahuluan

Pendidikan hakikatnya ialah usaha untuk memberi seseorang wawasan, keterampilan serta skill dalam meningkatkan bakat dan kepribadiannya. Melalui pendidikan seseorang berupaya untuk berkembang agar bisa merespon dan menjalani semua perubahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi (Djamarah & Belajar, 2002). Berlandaskan Undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional mengutarakan sesungguhnya pendidikan sebagai upaya sadar dalam mempersiapkan peserta didik untuk peranannya dimasa depan melalui pendidikan, bimbingan dan atau pelatihan. Pembelajaran ialah aktivitas guru dan siswa yang didalam prosesnya bermuara pada pengamatan intelektual, kedewasaan, emosional, kecakapan hidup, ketinggian spiritual, dan keangungan moral. Dimana sebagian waktu anak dihabiskan untuk menjalani rutinitas pembelajaran setiap hari, dimana reaksi guru dan peserta didik sangat menentukan keberhasilan dari pembelajaran yang dilaksanakan (Ma'mur, 7).

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah sistem terdiri atas komponen-komponen guru, siswa, tujuan, bahan materi, fasilitas, strategi dan penilaian. Seluruh komponen itu saling berkaitan satu sama lain. Guru tidak dapat dipisahkan dari siswa karena siswa merupakan sasaran dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut untuk memiliki tujuan yang jelas, dengan berbagai bahan materi yang perlu dipenuhi guna meraih tujuan yang sudah dirancang. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran bukan hanya mempergunakan peserta didik menjadi objek melainkan peserta didik menjadi subjek supaya mereka dapat ikut serta secara langsung didalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya penentuan model pembelajaran berdampak sangat luas pada kegiatan belajar, karena model pembelajaran merupakan pola perencanaan atau tahapan-tahapan proses belajar di kelas (Gasong, 2018). Model pembelajaran mengarahkan pada strategi yang nantinya dipergunakan yang mana meliputi tujuan pembelajaran, tahapan serta kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas dan lingkungan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah muatan pembelajaran yang didalamnya mencakup materi yang mengikuti perkembangan zaman dan sangat luas cakupannya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di MI/SD yang mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Sehingga perlu adanya pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada proses belajar mengajar guru selaku fasilitator harus mampu menciptakan kondisi agar peserta didik berpartisipasi aktif. Penggunaan model dan metode harus bervariasi dan menarik agar pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Namun pada kenyataannya yang terjadi didalam pembelajaran IPA khususnya kebanyakan didominasi dengan pembelajaran yang tidak telalu menyenangkan atau kurang menarik sehingga siswa kurang begitu bersemangat dalam menerima pembelajaran. Peserta didik belum ikut serta secara maksimal pada pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dan maksimal pada aktivitas belajar akan menimbulkan hasil belajar yang baik. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan

praktek kerja lapangan pada tahun 2022 di MI Sullamul Hidayah Antasari Samarinda. Guru kelas V telah menerapkan beberapa model pembelajaran kooperatif contohnya *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Group Investigation* dalam pembelajaran IPA namun ketika dilakukan penilaian tengah semester hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal atau kurang memuaskan.

Pernyataan tersebut dibuktikan dengan data ditunjukkan dengan data perolehan penilaian tengah semester mata pelajaran IPA kelas V Salman sebagian siswa belum dapat menuntaskan kriteria ketuntasan minimal atau KKM penilaian tengah semester yaitu 75. Ditinjau dari hasil PTS tersebut dari 23 siswa kelas V Salman Al-farizi, 13 siswa belum menuntaskan KKM atau mendapatkan nilai dibawah 75 dan siswanya adalah 10 orang siswa sudah mencapai KKM, dan perolehan hasil PTS kelas V Hamzah dari 22 siswa, 14 orang siswa dapat menuntaskan KKM dan siswanya 8 siswa belum dapat menuntaskan KKM, yang mana seharusnya seluruh siswa kelas V Salman maupun kelas V Hamzah dapat menuntaskan KKM pada penilaian tengah semester tersebut.

Dengan melihat fakta tersebut perlu dilakukannya perubahan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan keadaan siswa dan bahan ajar, yakni melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penggunaan model pembelajaran tersebut merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan pengalaman bersifat konkret secara langsung dengan pertandingan berbentuk permainan akademik yang dilakukan oleh siswa (Sugiantana & Arini, 2013).

Sehingga peneliti memilih model pembelajaran TGT untuk diterapkan pada pembelajaran IPA pada penelitian yang akan dilakukan. Dikarenakan model ini termasuk model yang tepat supaya dijalankan serta terdapat tahapan-tahapan pembelajaran seperti bermain sambil belajar. Berlandaskan penjelasan masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara ilmiah berbentuk skripsi berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda".

B. Tinjauan Pustaka

1. Kajian pustaka

Hasil penelitian yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka pada penelitian ini ialah skripsi dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021". Skripsi yang ditulis saudara Rofika Uswatun Kasanah. Yang memiliki tujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT efektif pada aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasinya adalah semua siswa kelas X sebanyak 30 peserta didik. Eksperimen semu dipergunakan pada jenis penelitian ini dan pengambilan sampel dilakukan menggunakan sampling yang ditargetkan. Analisis datanya menggunakan uji-t. Perolehan penelitiannya memperlihatkan tidak ada perbedaan aktivitas antara siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional, terlihat dengan koefisien $\text{sig} = 0,009 < 0,05 = H_0$ ditolak versus diterima H_a . Oleh karena itu, model pembelajaran TGT bisa menambah efisiensi belajar siswa (Kasanah, 2021).

Skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung”. Pengamatan menunjukkan kurangnya aktivitas siswa di dalam kelas, siswa belum fokus mengikuti pembelajaran di kelas serta hasil belajar siswa yang berada di bawah standar ketuntasan minimal. Maksud dilakukan penelitian ini yakni supaya melihat keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada hasil belajar IPA kelas V di MIN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Ini berarti bahwa dua kelompok dipilih secara acak dan diuji sebelumnya untuk melihat apakah ada perbedaan status baseline antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas V memiliki populasi sebanyak 98 siswa dan diambil sampel dari dua kelas. kelas V Al-Muizzu dengan jumlah 33 siswa sebagai kelas kontrol dan V Al-Alim dengan jumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Dari perolehan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, karena perolehan uji-t adalah $t_{hitung} = 5,387$ dan $t_{tabel} = 1,996$. Perihal ini memperlihatkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga model pembelajaran kolaboratif tipe TGT memiliki efektifitas pada hasil belajar saintifik kelas V MIN 2 Bandar Lampung (Ayu Nursyifa, 2018).

Jurnal dengan judul “meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar” oleh Dedi Kurniawan Adiputra dan Yadi Heryadi dengan judul. pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis SLR. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model tersebut sangat disarankan supaya diterapkan pada pembelajaran IPA di SD (Adiputra & Heryadi, 2021).

2. Model pembelajaran kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Afandi, Chamalah, dan Wardani, Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang melibatkan semua siswa berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran tipe ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa untuk menerapkan sikap kepemimpinan dan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan berinteraksi bersama-sama walaupun berbeda latar belakangnya (Hasanah & Himami, 2021).

Wena mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa belajar bersama-sama dan saling berbagi informasi antar siswa. Pembelajaran kooperatif juga dapat menjadikan seorang siswa sebagai sumber belajar bagi temannya yang lain dan bermakna jika siswa dapat saling mengajari. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu guru dan teman belajar lain (Hasanah & Himami, 2021).

Berdasarkan pengertian dari model pembelajaran kooperatif tersebut ditarik kesimpulan model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang berfokus pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuannya bukan hanya meningkatkan kemampuan akademik namun tidak lepas juga dari unsur kerja sama

dalam penguasaan materi. Dengan demikian berikut ciri-ciri dari model pembelajaran kooperatif.

b. Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif

Berdasarkan pengertian dari model pembelajaran kooperatif diatas terdapat beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif berikut ini:

- 1) Secara berkelompok siswa belajar bersama dan menyelesaikan tugas sesuai indikator yang harus dicapai.
- 2) Setiap anggota dalam satu kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, dengan perbedaan status sosial yang berbeda-beda pula.
- 3) Serta menurut Raharjo & Solihatin Penghargaan yang diberikan mengatasnamakan kelompok bukan masing-masing individu. Pembelajaran kooperatif tidak hanya menekankan pada kerja sama antar siswa, namun juga mengajarkan untuk belajar secara mandiri, serta mengajarkan untuk tidak membedakan unsur sosial antar siswa baik dari unsur kebudayaan, ras, suku.

3. Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menuntun peserta didik untuk menguasai serta meriview bahan ajar yang diberikan oleh guru. Sistem yang ada dalam model pembelajaran TGT adalah permainan dimainkan oleh setiap siswa dengan anggota kelompoknya untuk memperebutkan skor sebanyak-banyaknya untuk masing-masing tim. Guru dapat membuat atau menyusun permainan dengan bentuk pertanyaan-pertanyaan atau kuis-kuis sederhana mengenai materi yang telah dipelajari (Ayu Nursyifa, 2018).

Rusman juga mengemukakan bahwa TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa dengan berbagai perbedaan status sosial mulai dari perbedaan jenis kelamin, kemampuan yang berbeda dan mampu bekerjasama dengan kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT beranggotakan dari beberapa individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu. Kelompok yang dibuat sengaja lebih kecil dan beragam supaya terjadi saling memahami dan saling melengkapi karena dalam tournament diperlukan kerja sama tim (Hariyanto, 2019).

Setiap tugas yang telah guru berikan merupakan tanggung jawab semua anggota kelompok untuk diselesaikan bersama-sama, apabila ada anggota yang belum memahami dan mengerti tugas tersebut, maka setiap siswa dalam kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan kembali kepada anggota kelompok yang belum memahaminya, sebelum pertanyaan tersebut di pertanyakan kembali pada guru untuk diperjelas maksud dari pertanyaannya. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah menguasai materi yang telah diberikan, dengan itu semua siswa diarahkan untuk mengikuti permainan akademik. Setiap anggota kelompok akan diposisikan dengan kelompoknya ke meja pertandingan, yang mana setiap setiap kelompok beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang, yang didalamnya terdiri dari

perwakilan setiap kelompok masing-masing. Di setiap satu meja tournament diusahakan siswa berasal dari kelompok yang berbeda (Astuti, 2013).

Siswa dari setiap kelompok akan disatukan dalam meja pertandingan dengan homogen atau sama rata berisikan siswa-siswa yang memiliki kesetaraan kemampuan akademik. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan mempertimbangkan hasil belajar pada saat *pretest*. Skor setiap anggota kelompok baik individual maupun skor kelompok dicatat dan akan diakumulasikan di akhir pembelajaran untuk penentuan pemberian sertifikat atau penghargaan berdasarkan kategori yakni super team untuk pengumpul skor terbanyak dan great team untuk skor dibawah super team (Ayu Nursyifa, 2018).

a. Tahapan-tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin mengemukakan, tahapan pembelajaran TGT memiliki lima tahapan yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Dari pernyataan slavin diatas berikut ini adalah penjabaran dari kelima tahapan model pembelajaran TGT tersebut:

1) Penyajian kelas

Kelas diawali dengan penyampaian materi yang diberikan oleh guru yang biasa disebut dengan pemberian bahan ajar. Guru memaparkan pokok materi, tujuan yang akan dicapai dan memperjelas terkait lembar kerja siswa yang diberikan kepada setiap kelompok. Pada proses ini umumnya guru memberikan pengajaran dan pengarahan secara langsung.

2) Belajar berkelompok

Guru membentuk siswa kedalam kelompok, berlandaskan kategori kemampuan siswa yang dilihat dari hasil belajar pada *pretest* sebelumnya. Guru juga membagi kelompok dengan membedakan jenis kelamin, etnik dan ras serta agama yang berbeda-beda. Perkelompok beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa. Adanya kelompok ini berfungsi untuk saling belajara didalam kelompok dan memahami lembar yang diberikan oleh guru.

3) Permainan

Permainan yang dibuat oleh guru untuk siswa berbentuk pertanyaan atau kuis-kuis yang sesuai dengan bahan ajar yang telah dipelajari, *games* ini dibuat untuk mengetahui capaian pemahaman setiap siswa dari belajara berkelompok dan penyampaian yang diberikan oleh guru.

4) Pertandingan

Perlombaan atau yang biasa disebut pertandingan merupakan struktural pembelajaran dimana permaian dan pembelajaran dilakukan secara bersamaan. Perlombaan atau pertandingan biasanya dilaksanakan pada pertemuan terakhir dalam satu sub tema yang dibahas dan setelah siswa mengerjakan lembar kerja kelompok. Dalam kegiatan pertandingan ini setiap kelompok juga berlomba-lomba mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya.

5) Penghargaan kelompok

Sesudah dari kegiatan pertandingan selanjutnya guru akan mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan kelompok dibawah skor tertinggi yang masing-masing kelompoknya akan mendapatkan sertifikat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kelompok atau tim yang skornya diatas 50 akan

mendapatkan sertifikat dengan kriteria “*super team*” sedangkan tim atau kelompok dengan skor dibawah 50 akan mendapatkan sertifikat dengan kategori “*great team*”. Hal ini merupakan bentuk apresiasi dari guru atas kerja keras dan hasil belajar dari setiap siswa

4. Hasil Belajar IPA

IPA adalah suatu bidang ilmu pengetahuan yang mencakup fakta, konsep, teori, prinsip serta hukum yang bisa didapat dari sebuah proses pembelajaran. Farida Nur Kumala juga menyatakan dalam bukunya bahwa IPA didasarkan pada kejadian alam, dan bahwa dengan memulai dengan pola pikir ilmiah dan menerapkan metode ilmiah, fenomena alam dapat menjadi pengetahuan. Farida Nur Kumala juga menyatakan dalam bukunya bahwa IPA didasarkan pada kejadian alam, dan bahwa dengan memulai dengan pola pikir ilmiah dan menerapkan metode ilmiah, fenomena alam dapat menjadi pengetahuan.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk quasi experimental (eksperimen semu) bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu tes (*pretest postests* dengan menggunakan soal pilihan ganda), dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Samarinda yang berlangsung pada bulan Maret sampai dengan April 2023. dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah seluruh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda. Penentuan sampel pada penelitian ini pengambilan sampel memakai *purposive sampling* yang menjadikan kelas V Salman Al-Farizi akan berperan sebagai kelompok eksperimen, dan kelas V Hamzah Bin Abdul Muthalib akan berperan sebagai kelompok kontrol.

Teknik keabsahan data memakai uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran soal. Teknik analisis data yang dipakai yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test* dan uji besar efektivitas menggunakan uji *n-gain* skor.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana hasil pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh sampel digunakan untuk menghasilkan data penelitian.

1. Analisis Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Soal yang di uji validitaskan pada penelitian ini ada sebanyak 30 butir soal, dan dari hasil uji validitas didapatkan 20 butir soal yang valid, Dapat diketahui bahwa butir soal bisa disebut valid jika nilai r hitung lebih besar dari r table, yaitu 0,413. Selanjutnya butir soal yang valid akan siap untuk dipakai dalam proses pretest dan post-test kepada sampel.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.872	20

Sumber data dari perhitungan SPSS IBM 26

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh reliabilitas sebesar 0,863. Apabila Cronbach's Alpha nilainya semakin mendekati angka satu, maka butir soal tersebut akan semakin dinyatakan reliabel. Dari hasil uji data dari SPSS IBM 26 tersebut maka 20 butir soal bisa dinyatakan reliable.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan hasil dari uji tingkat kesukaran soal di peroleh dari 20 soal yang telas di uji validitas dan reliabilitasnya terdapat beberapa kategori tingkat kesukaran soal yakni 3 soal dengan kategori 0,70 – 1,00 soal dinyatakan sukar, terdapat 8 soal dengan kategori 0,31-0,70 dinyatakan sedang, dan terdapat 9 soal dengan kategori 0,00-0,30 soal dinyatakan mudah.

2. Uji Analisis Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V MI Sullamul Hidayah Antasari Samarinda, diperoleh data tes hasil belajar sebagai berikut:

a. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen**Tabel 2. Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

		Statistics	
		Pre-test eksperimen	Post-test eksperimen
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		65.43	86.52
Std. Deviation		10.215	6.815
Minimum		45	75
Maximum		80	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai terendah *pre-test* kelas eksperimen pada siswa kelas V Salman adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 70. Standar deviansinya berturut-turut sebesar 10,215 dan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 65,43. Sedangkan pada hasil *post-test* kelas kontrol memiliki nilai

terendah 75 dan tertinggi 100, dan standar deviansinya berturut-turut 6,815 serta nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,52.

- b. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Tabel 3. Hasil Belajar Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

		Statistics	
		PreKontrol	PosKontrol
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		65.91	77.05
Std. Deviation		9.340	7.967
Minimum		50	60
Maximum		80	90

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai terendah *pre-test* kelas kontrol pada siswa kelas V Hamzah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 80. Standar deviansinya berturut-turut sebesar 9,340 dan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 65,91. Sedangkan pada hasil post-test kelas kontrol memiliki nilai terendah 60 dan tertinggi 90, dan standar deviansinya berturut-turut 7,967 serta meannya adalah 77,05.

1. Uji Analisis prasyarat

- a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas penelitian ini menggunakan *SPSS versi 26* dengan menggunakan rumus *Kolmogrov Sminorv* dan *Shapiro Wilk*. Adapun kriteria data berdistribusi normal adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Soal

		Tests of Normality					
KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL	Pre_Kontrol	.153	22	.197	.928	22	.113
	Post_Kontrol	.147	22	.200*	.950	22	.323
	Pre_Eksperimen	.141	23	.200*	.955	23	.370
	Post_Eksperimen	.179	23	.055	.919	23	.064

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data yang diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, maka bisa dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

- c. Uji Homogenitas Data

Kriteria dalam uji ini varians tidak homogen jika nilai signifikansi < 0,05, dan homogen jika nilai signifikansi > 0,05.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
HASIL_ BELAJAR	Based on Mean	.308	1	43	.582
	Based on Median	.240	1	43	.627
	Based on Median and with adjusted df	.240	1	40.914	.627
	Based on trimmed mean	.342	1	43	.562

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, bisa disimpulkan bahwa nilai signifikansi senilai 0,586 dan bisa dinyatakan bahwa data bersifat homogen karena 0,586 > 0,05.

d. Uji Hipotesis

Setelah melaksanakan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya penelitian dapat disambung dengan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test yang bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan.

Tabel 6. Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	.308	.582	4.294	43	.000	9.476	2.207	5.026	13.927
	Equal variances not assumed			4.279	41.348	.000	9.476	2.215	5.005	13.948

Berdasarkan output statistik diatas nilai signifikansi 0.000. karena nilai 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terdapat hasil belajar

IPA siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda. Hal tersebut menjelaskan bahwa ada perbedaan mean hasil belajar IPA pada siswa untuk pretest kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen dengan rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 86,52 dan nilai rata-rata nilai post-test kelas kontrol adalah 77.05. Hal ini menyatakan bahwa berdasarkan rata-rata diatas model pembelajaran TGT efektif terhadap hasil belajar IPA.

e. Uji N-Gain Score

Uji untuk mengukur efektivitas model pembelajran TGT terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Sullamul Hidayah Antasari Samarinda, pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normal gain. Uji gain digunakan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA. Dari perhitungan menggunakan N-Gain diperoleh gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,60. Dengan demikian berdasarkan kriteria n-gain skor penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* TGT terhadap hasil belajar IPA kelas V MI sullamul Hidayah Antasari Samarinda tergolong sedang.

E. Kesimpulan

1. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *independent sampel t test* hasil uji tersebut didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol.
2. Besar efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sullamul Hidayah Antasari Samarinda yaitu tergolong sedang. Dengan hasil perhitungan N-Gain Score kelas eksperimen yakni 0,60.

References

- 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), 104–111.
- Astuti, Y. A. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 13634.
- Ayu Nursyifa. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperativ Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Djamarah, S. B., & Belajar, P. (2002). Jakarta: Pt. Rineka Cipta.

- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Hariyanto, A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Kasanah, R. U. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. IAIN Ponorogo.
- Ma'mur, J. (7). Tips aplikasi PAKEM (Pembelajaran, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) jl. *Wonosari, Batu Retno Banguntapan Jogjakarta*.
- Sugiartana, M. S., & Arini, D. N. S. N. W. (2013). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Banjar Jawa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).