

Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD IT Al-Azhar 3 Batam

Syamsidah Lubis¹, Paisah²

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatullaah Batam, syamsidah@stithidayatullah.ac.id
² Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatullaah Batam, paisah.h@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament* (TGT) pada hasil belajar siswa kelas V SD Al-Azhar 3 Batam. Penelitian ini dilakukan di SD Al-azhar 3 dan sampel yang diperlakukan adalah siswa kelas V SD. adalah pendekatan kuantitatif eksperimen, yaitu *one group pretest-posttest design*. Selanjutnya statistic uji t sampel berpasangan (*paired sample t test*) yang digunakan dalam penelitian. Hasil analisis dalam penelitian ini menggunakan *Software SPSS 25 for windows* dengan nilai t_{hitung} 7,289 dan 2,048 t_{tabel} . Adapun signifikansi adalah 0,000, artinya bahwa $0,000 < 0,05$ H_a diterima dan H_o ditolak. Dari nilai yang diperoleh dapat didiskripsikan bahwa antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang signifikan. Penelitian ini juga menggunakan uji koefisien determinasi menggunakan model *summary* pada *Software SPSS 25 for windows* dan regresi linier sederhana yang digunakan dalam menganalisis hasil. Nilai koefisien determinasi (R Square) yaitu 0,865 artinya sama 86,5%. Variabel dari angka tersebut mengandung arti bahwa pembelajaran kooperatif TGT berdampak pada variabel hasil belajar yaitu 86,5%. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas V SDIT Al-Azhar 3 Batam pada mata pelajaran IPA. Implikasi dari penelitian ini adalah model pembelajaran *TGT* dapat digunakan guru-guru dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Model *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa

Abstract: The aim of this research was found out how the learning outcomes of class V SD Al-Azhar 3 Batam influence the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning method in science subjects. The approach taken in this reseach is a quantitative experimental approach, namely *one group pretest-posttest design*. Next, the *paired sample t test* statistics are used in this research. The analysis result used were *SPSS 25 for Windows* software with t count values of 7.289 and 2.048 t table. The significance is 0.000, meaning that $0.000 < 0.05$ H_a is accepted and H_o is rejected. From the values obtained it can be described that between variable X and variable Y there is significant influence. This research also uses a coefficient of determination test using a summary model in *SPSS 25 For Windows* software and the analysis used was simple linear regression. The coefficient of determine (R Square) is 0.865. meaning it is the same as 86.5%. The variables in these numbers mean that *TGT* cooperative learning has an impact on the learning outcome variable, namely 86.5% from this explanation, the conclusion was that the *TGT* learning outcomes of class V students at SDIT A-Azhar 3 Batam. The implication from research can used cooperative learning *TGT* to another teacher.

Keywords: Cooperative Learning, *Team Games Tournament* (TGT), Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar sangatlah krusial sebab sebuah fondasi awal pada membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah (Tursinawati, 2013). Oleh karena itu, tujuan pembelajaran IPA harus tercapai. Salah satu indikator untuk melihat tingkat keberhasilan pengembangan kemampuan peserta didik dalam bidang IPA adalah hasil belajar. Hasil belajar IPA ini nantinya akan menunjukkan tingkat penguasaan IPA dari siswa. Oleh karena pentingnya IPA, maka peningkatan hasil belajar IPA secara berkesinambungan sudah menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah dan pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran IPA adalah peran dari seseorang pengajar atau pendidik. seorang pengajar yang profesional harus sempurna pada menentukan taktik, contoh, serta model pembelajaran yang sinkron menggunakan tema atau utama bahasan serta memperhatikan minat belajar yang ada pada diri siswa. Pembelajaran inovatif begitu juga kreatif dapat memberikan siswa dalam mencapai pembelajaran yang diharapkan, contoh dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA banyak aktivitas sehari-hari siswa yang secara tidak langsung berkaitan dengan pembelajaran IPA. IPA adalah pembelajaran mengenai Ilmu alam dan fenomena yang terjadi dalam semesta alam serta isinya dan kejadian alam yang diteliti dan dikembangkan oleh pakar dan dijadikan temuan ilmiah (Atep Sujana, 2014). Keterlibatan siswa secara aktif dalam mencari informasi akan menunjang hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran IPA. IPA merupakan teknik berpikir dengan cara berfikir guna menggambarkan keingintahuan mengenai fenomena alam yang terjadi. IPA adalah *a way of investigating* atau Teknik penyelidikan dan pemahaman gejala alam yang ditandai dengan tata cara ilmiah serta segala perihal yang terlibat di dalamnya. IPA merupakan *a body of knowledge*

(Kumpulan pengetahuan) yang ditandai kenyataan, teori, hukum, prinsip, model serta konsep (Dewi, dkk, 2021). IPA pada Sekolah Dasar sangatlah krusial sebab sebuah fondasi awal pada membentuk peserta didik untuk mempunyai sikap ilmiah, *skill* ataupun keterampilan, serta kemampuan pengetahuan, (Tursinawati, 2013).

Tanggung jawab sebagai pendidik adalah bagaimana hasil belajar siswa dan peningkatan pengetahuan siswa mengenai apa yang diajarkan oleh guru atau pendidik. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih banyak ditemukan permasalahan yang belum dapat terlaksana dengan baik seperti yang diharapkan (A. Mustika Abidin, 2017). Hasil belajar IPA siswa masih rendah, adapun penyebabnya antara lain: 1) Pembelajaran konvensional masih dominan. Pembelajaran konvensional menjadikan siswa tidak termotivasi di kelas khususnya dalam proses belajar mengajar, karena siswa menganggap bahan ajar abstrak dan sulit dipahami, 2) sumber belajar yang diberikan terbatas (satu sumber belajar), 3) aktifitas siswa pasif karena keterlibatan dalam proses belajar mengajar tidak aktif, 4) pada umumnya siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA belajar menghafal, kurang menantang dan membosankan. dan 5) kerja kelompok jarang digunakan dalam belajar, sehingga siswa yang pintar semakin pintar begitu sebaliknya, siswa yang kurang cepat memahami akan semakin tertinggal dan kesempatan meningkatkan kemampuan tidak terlihat. Dalam pelaksanaannya, yang menjadi penggerak dalam menjalankan kegiatan-kegiatan di kelas adalah guru, sehingga tujuan pendidikan nasional tercapai (Juniati, dkk, 2017).

Permasalahan dari rendahnya hasil belajar IPA sebagaimana penelitian dari Juniati jurnal ilmiah Sekolah Dasar menemukan permasalahan di lapangan bahwa guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang mengakibatkan siswa menjadi pasif.

Kemudian dalam belajar menggunakan satu sumber belajar, dan sebagian besar siswa menganggap bahwa IPA adalah pelajaran membosankan. Selanjutnya siswa kurang dibiasakan bekerja secara kelompok (Juniati, dkk,2017).

Observasi awal telah dilakukan di SDIT 3 Al-Azhar. Hasil temuan masih rendah nilai belajar IPA, pembelajaran yang konvensional dan *TCL*. Pembelajaran bersifat *one-way* atau satu arah membuat siswa sulit mengungkapkan ide serta menggali kemampuan dalam diri siswa. Siswa masih pasif dalam pembelajaran, karena penyampaian materi oleh guru hanya di depan kelas tidak melibatkan siswa. Kebiasaan yang dilakukan guru dalam kelas mengakibatkan kerja sama dalam kelompok tidak maksimal, partisipasi siswa rendah, aktivitas belajar mengajar kurang efektif. Identifikasi lainnya adalah keaktifan belajar siswa relatif rendah, terlihat dari siswa kurang partisipasi dalam mengikuti kegiatan belajar, masih ada siswa yang mengantuk dan merasa bosan, siswa tidak mendengar penjelasan guru, siswa yang asik bicara dengan teman sebelahnya. Identifikasi dari permasalahan diatas dapat disimpulkan pemicu siswa masih rendah hasil belajar siswa merupakan pembelajaran masih *Teacher Centered Learning* atau berpusat pada guru. Akibat dari *TCL*, siswa tidak terlibat aktif. Peran seorang guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yaitu menumbuhkan partisipasi siswa sehingga aktivitas belajar mengajar jadi menyenangkan. Keterlibatan siswa serta pemakaian model pembelajaran dalam pelaksanaan di kelas merupakan indikator keberhasilan peserta didik. Pemakaian model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pendidikan. Perihal ini merupakan buat ketertarikan akan atensi siswa, motivasi dan keaktifan siswa. Dengan keaktifan membuat siswa menjadi mandiri dan mampu menkonstruksi konsep dengan pengalaman belajarnya. Harapan dari proses ini siswa sanggup menuntaskan

kasus dalam kegiatan sehari-hari. Dengan melakukan inovasi dalam pendidikan, keaktifan siswa meningkat di dalam kelas sehingga hasil belajar lebih maksimal.

Slavin (1995) bahwa type *cooperatif learning* yang di kembangkan oleh bertujuan membantu siswa-siswi memperbaiki dan memahami mata pelajaran adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Slavin mengemukakan bahwa *Team Games Tournament (TGT)* dapat membentuk *skill-skill* dasar, harga diri, pencapaian, interaksi positif pada siswa-siswi, dan sikap apa yang diterima siswa-siswi ada yang berbeda (Mifathul Huda, 2013). Siswa belajar dan bekerja dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif atau kerjasama yang anggotanya berjumlah empat hingga 5 siswa heterogen, artinya ada struktur yang dibentuk dari sifat heterogen pada pembelajaran kooperatif. Adapun perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas sebagaimana ciri dari konsep heterogen. penerapannya bertujuan membentuk siswa untuk bekerjasama dengan latar belakang yang berbedan (Nurdyansyah, Fariyatul, *Inovasi Model Pembelajaran*, 2016). Prinsip *TGT* awalnya teori dari Davied Devries Keith Edward dan pertama sekali di kembangkan oleh Hopkins dalam metode pembelajaran. Model *TGT* dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam kelompok kecil terdiri 3 siswa sampai 5 siswa. Pembagian berbeda sesuai dengan jenis kelamin, kemampuan, dan latar belakang etnis mereka. Dalam kelompok kecil siswa bekerja sama. *Team Games Tournament (TGT)* tidak ada bentuk kuis dan hasil individu. *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan pertandingan permainan akademik. Para siswa berlomba-lomba mewakili kelompoknya dengan kelompok lain yang memiliki prestasi akademik yang sama. Prestasi akademik masa lalu sebagai tolok ukur dalam prestasi (Saifullah, dkk, 2019).

Penggunaan *cooperative learning Team Gamess Tournament (TGT)* adalah menjawab permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas. Penggunaan model kepada siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT karena TGT merupakan pendidikan kooperatif yang efisien (Ryan Sukma Fauzie, 2018). Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada pembelajaran IPA perlu model pembelajaran koopertif bertujuan untuk menjadikan siswa kreatif dan mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. *Cooperative learning* model TGT pada pembelajaran IPA siswa-siswi kelas V SD dapat di terapkan guru.

METODE PENELITIAN

Kuantitatif eksperimen adalah perlakuan yang diberikan dengan *one group pretest-posttest* design yang dilakukan dalam penelitian. Filsafat positivisme sebagai landasan dalam metode penelitian ini. Populasi dan sampel dipilih dalam penelitian menggunakan populasi dan sampel tertentu. Pengumpulan data yang telah dilakukan adalah mengumpulkan instrumen, analisis data berupa statistik, bertujuan untuk mendiskripsikan dan menguji hipotesis yang telah dibuat merupakan pengertian dari metode kuantitatif (Sugiyono, 2019). Populasi yang dijadikan objek penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDIT Al-Azhar 3 Batam yang berjumlah 29 siswa. Selanjutnya teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik sampel *Nonprobability Sampling*. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode sampel jenuh. Teknik sampel jenuh merupakan sampel yang mewakili jumlah populasi. Umumnya dilakukan bila populasi dianggap kecil ataupun kurang dari 30, sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V berjumlah 29 siswa. (Sugiyono, 2019). Tes, observasi, serta dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data yang digunakan. Tes

dalam penelitian ini berperan untuk menerapkan *pre test* dan *post test* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Kisi-kisi soal dibuat berdasarkan kurikulum yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan yaitu panas dan perpindahannya pada kelas V SD. Dalam penelitian ini tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Hasil observasi diperoleh ketika peneliti mengamati secara langsung proses kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas V SDIT Al-Azhar 3 Batam. Ketika peneliti berada di dalam kelas, peneliti langsung akan mengamati sikap, tingkah laku, gaya belajar, kerja sama atau tindakan yang lain. Adapun observasi yang digunakan ialah observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang profil SDIT Al-Azhar 3 Batam, struktur organisasi, data guru, sarana dan prasarana, data peserta didik serta kegiatan foto kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya uji asumsi klasik (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji statistik), uji hipotesis serta uji regresi sederhana) merupakan teknik analisis yang telah dilakukan dalam penelitian.

Pengujian validitas menggunakan rumus Karl Pearson berupa rumus *product moment*. Jumlah seluruh siswa kelas 5 yaitu 29 siswa, sehingga diketahui $n=29$, nilai r table menunjukkan angka 0,367. Jika $r_{hitung} > r_{table}$ dan taraf signifikan 0,05, sehingga instrumen dikatakan valid, 50 butir pertanyaan instrumen soal pilihan berganda setelah dianalisis, maka hanya terdapat 60% atau 30 butir soal pilihan berganda yang valid dan 40% atau 20 butir soal yang tidak valid. Pola data yang tidak terdistribusi secara merata merupakan penyebab tidak valid suatu item, artinya terdapat jawaban yang tidak konsisten dari responden.

Uji reliabilitas dilakukan setelah suatu instrumen dinyatakan valid. Pendekatan *internal consistency reliability*.

Rumus *Alpha Cronbach* digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
.915	30

Dari tabel 1, data diketahui bahwa angka *Cronbach's Alpha* (0,915) > 0,70, sebagai dasar keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat artikan bahwa ke-30 butir soal adalah reliabel atau konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Al-Azhar 3 Batam. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan beberapa uji yakni yang pertama uji instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal dan uji daya beda soal. Uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji statistik menggunakan uji t sampel berpasangan (*paired sample t test*). Uji koefisien determinasi dan uji regresi linier sederhana yang diolah dengan hitungan menggunakan *Microsoft Excel* dan juga menggunakan *SPSS 25 for windows*. Untuk memperoleh data yang akurat peneliti membagi pertemuan di sekolah sebanyak 3 kali. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan observasi serta bertanya langsung kepada wali kelas V SDIT Al-Azhar yang juga sebagai pengajar materi IPA di kelas tersebut untuk memastikan apakah siswa kelas V sudah memasuki materi IPA mengenai "Panas dan Perpindahannya" dan apakah di kelas tersebut pernah menggunakan model pembelajaran TGT sebelumnya. Pada pertemuan kedua, peneliti mebagikan 50 butir soal pilihan berganda tanpa ada

perlakuan apapun untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi tersebut. Selanjunya dari hasil jawaban siswa, peneliti melakuakn uji instrumen. Berdasarkan uji validitas menggunakan *product moment* pada SPSS terdapat 30 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid. Selanjutnya dari 30 butir soal tersebut dilakukan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* pada SPSS diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* (0,915) > 0,70, maka 30 butir soal tersebut dinyatakan reliabel. Pada uji tingkat kesukaran soal menggunakan *Microsoft Excel* diketahui bahwa 4 butir soal termasuk kategori sukar (13%), 18 butir soal termasuk kategori sedang (60%), dan 8 butir soal termasuk kategori mudah (27%). Pada uji daya beda soal menggunakan *Microsoft Excel* terdapat 1 butir soal (3,3%) yang memiliki tingkat deskriminasi baik sekali, 13 butir soal (43,3%) tingkat deskriminasi baik, dan 16 butir soal (53,3%) tingkat deskriminasi cukup. Berdasarkan hasil uji instrumen yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa 30 butir soal bisa digunakan untuk tes hasil belajar siswa. Peneliti mengambil 20 butir soal secara acak untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*. Pada pertemuan kedua peneliti observasi siswa yang sedang melakukan proses pembelajaran bersama guru menggunakan model ceramah, terlihat siswa kurang termotivasi, pasif serta kurang mampu memaknai materi sehingga hasil belajar siswa masih banyak dibawah kkm, dibuktikan berdasarkan hasil *pretest* siswa yang dibagikan setelah guru selesai menyampaikan materi. Pada pertemuan ketiga peneliti mengajar langsung pada siswa kelas V menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT memiliki 5 tahapan dalam pembelajaran yaitu: presentasi atau penyampaian materi oleh peneliti, pembentukan kelompok (*team*) secara heterogen, permainan (*games*) menggunakan teka-teki silang, turnamen yang diwakilkan oleh masing-masing

kelompok, dan rekognisi yaitu berupa penghargaan terhadap kelompok. Dalam proses pembelajaran siswa sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, saling membantu dalam menguasai materi (tutor sebaya) sehingga hasil belajar siswa meningkat, dibuktikan dengan hasil *posttest* siswa yang dibagi diakhir sesi pembelajaran. Uji statistik pada penelitian ini menggunakan uji t sampel berpasangan atau dependen, nama lain uji ini adalah *paired sample t test*. Berikut tabel hasil uji t.

Tabel 2
Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64,14	29	17,064	3,169
	Posttest	85,86	29	8,667	1,609

Tabel 3
Paired Samples Test

Paired Samples Test											
		Paired Differences			T	Df	Sig. (2-tailed)				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error				Lower Bound	Upper Bound		
P	P	-	16,05	2,9	-	-	-	2	0,0		
a	re	21,	1	81	27,	15,6	7,2	8	00		
i	-	724			830	19	89				
r	P										
l	o										
l	st										

Pada Tabel 2 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum perlakuan adalah 64,14 meningkat sebanyak 33,9% setelah diberi perlakuan sehingga nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa menjadi 85,86. Pada Tabel 3 diketahui nilai t hitung adalah 7,289 dan t tabel yaitu 2,048. Nilai t hitung > t tabel yaitu 7,289 > 2,048 dan nilai signifikan adalah 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho

ditolak dan Ha diterima yaitu ada pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Al-Azhar 3 Batam.

Untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel model pembelajaran TGT (X) terhadap hasil belajar (Y), dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 4.
Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.930 ^a	0,865	0,860	4,08479

Nilai koefisien determinasi atau R Square adalah sebesar 0,865. Nilai R Square 0,865 ini berasal da pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau "R", yaitu $0,930 \times 0,930 = 0,865$. Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) adalah 0,865 atau sama dengan 86,5%. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel model pembelajaran TGT (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y) sebesar 86,5%, Sedangkan sisanya ($100\% - 86,5\% = 13,5\%$) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti. Selanjutnya uji regresi sederhana sebagai berikut:

Tabel 5
Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandar	Standar	T	Sig.
		dized	dized		
		Coefficie	Coeffic		
		nts	ients		
		B	Std. Error	Beta	
1	(Con	37,148	2,9	12,3	0,
	stant		99	87	00
)				0
	Mod	0,594	0,0	0,930	13,1
	el		45		41
					00
					0

Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* di SDIT Al-Azhar 3 Batam dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, dilihat dari nilai rata-rata awal sebelum perlakuan (*pretest*) dengan nilai rata-rata 64,14 meningkat sebanyak 33,9% setelah diberi perlakuan (*posttest*) sehingga nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa menjadi 85,86. Sebelum melakukan uji statistik t sampel berpasangan (*paired sample t test*) peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat uji hipotesis parametris t sampel berpasangan. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari *Software SPSS 25 for windows* nilai signifikansi (p) uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,094 ($p > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari varians yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Leven's Test*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *Software SPSS 25 for Windows* nilai signifikan *based on mean* sebesar $0,004 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari varian yang tidak sama atau tidak homogen. Namun dalam uji *paired t test*, homogenitas bukan merupakan syarat mutlak artinya jika *variens* data tidak homogen maka uji *paired sample t test* masih tetap bisa dilakukan dalam analisis komparatif. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* menggunakan SPSS diketahui nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $7,289 > 2,048$ dan nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Al-Azhar 3

Batam. Penelitian ini membuktikan bahwa pada penelitian terdahulu menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar, dan penelitian ini sangat mendukung dengan hasil penelitian terdahulu. Penerapan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif, karena sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil koefisien determinasi menggunakan model summary pada SPSS dan analisis regresi linier sederhana. Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) adalah 0,865 atau sama dengan 86,5%. Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel model pembelajaran TGT (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y) sebesar 86,5%, Sedangkan sisanya ($100\% - 86,5\% = 13,5\%$) dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan regresi ini atau variabel yang tidak diteliti. Selain itu pada uji regresi linier sederhana dengan nilai 0,594 yaitu bernilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

PENUTUP

Dari hasil penelitian, pembahasan dan interpretasi penjelasan diatas ditarik kesimpulan yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terdapat peningkatan hasil pembelajaran IPA kelas V siswa SDIT Al-Azhar 3 Batam. Hal tersebut terbukti hasil dari penelitian diperoleh dimana nilai rata-rata hasil pembelajaran IPA siswa saat *pretest* yaitu 64,14 dan rata-rata hasil pembelajaran IPA siswa saat *posttest* 85,86 terjadi peningkatan sebanyak 33,9%. Dari uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t sampel berpasangan (*paired sample t test*) menggunakan *Software SPSS 25 for Windows* diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $7,289 > 2,048$, dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran, serta

dikembangkan penelitian-penelitian serupa dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda.

Motivasi Belajar melalui Model PBL, Journal of Primary Education, Vol 6 No.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin Mustika. 2017. *Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Didaktika Jurnal Kependidikan, Vol. 11 No. 2.

Dewi, Dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI Aceh*: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Online).<http://www.djpp.depkumham.go.id>

Fauzie. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifandan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Persamaan Trigonometri*, Wacana Didaktika, Vol. 10 No. 2.

Huda Miftahul .2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, cet. Ke-3.

Juniati, Widiana. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1, No.1.

Kamaruddin,dkk.2019. *"The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills"*. *Creative Edukation*, Vol 10, No 12.

Nugraha, dkk. 2017. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains dan*

Nurdyansyah, Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, cet. 1.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, cet, ke-2.

Sujana Atep.2014. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press.

Tursinawati. 2013. *Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh*, *Jurnal Pionir*, Volume 1, Nomor 1, Juli-Desember.