



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2694 - 2702

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar

Vebriesca Salwadini Febuar^{1✉}, Yasir Arafat²

Universitas PGRI Palembang, Indonesia^{1,2}

E-mail: vebriescaf@gmail.com¹, yasir_arafat14@gmail.com²

Abstrak

Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran yang pasif karena belum diterapkannya model pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya pada kelas V SDN 19 Palembang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif *quasi experimental design*. Populasi yang diambil adalah 44 siswa kelas V SDN 19 Palembang dengan sampel yaitu kelas VA sebanyak 22 siswa sebagai kelas kontrol dan VB sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Uji validitas instrumen dengan uji validitas *product moment* dan uji reliabilitas *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya terlihat dari hasil uji hipotesis berupa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $t\text{-hitung } 5,574 > 1,681$ yang berarti H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya pada kelas V SDN 19 Palembang. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament, hasil belajar

Abstract

Low learning outcomes can be caused by several factors, one of which is a passive learning process because an interesting learning model has not been applied. This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model on learning outcomes of social-cultural diversity in class V SDN 19 Palembang. The method used in this research is a quantitative quasi-experimental design. The population taken was grade V students of SDN 19 Palembang with samples class VA as the control class and VB as the experimental class. Test the validity of the instrument with the product moment validity test and the Alpha Cronbach reliability test. The data analysis technique in this study used normality and homogeneity tests and hypotheses. The results showed that there was an effect of the TGT learning model on the learning outcomes of socio-cultural diversity as seen from the hypothesis test in the form of a significance value of $0.000 > 0.05$ and $t\text{-count } 5,574 > 1,681$, which means H_0 is rejected H_a is accepted, it means that there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the learning outcomes of cultural social diversity in class V SDN 19 Palembang.

Keywords: cooperative learning, Teams Games Tournament, learning outcomes

Copyright (c) 2024 Vebriesca Salwadini Febuar, Yasir Arafat

✉ Corresponding author :

Email : vebriescaf@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan bisa dilihat dari beberapa faktor, salah satunya yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah Hasil kegiatan belajar adalah hal-hal yang diperoleh seseorang melalui kemampuannya (Makrifah, 2020, p. 220). merasa bahwa hasil belajar siswa yang luar biasa menunjukkan keterampilan yang diperoleh siswa secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Hasil belajar siswa dapat dengan mudah diamati melalui tingkah laku mereka serta karya tulis yang dihasilkan. Dengan mengetahui hasil belajar siswanya, guru dapat memutuskan apakah akan melakukan penyesuaian terhadap cara mengajar dan belajarnya atau tidak. Evaluasi guru melalui ujian, observasi, penugasan, dan atau bentuk lain yang relevan untuk mengukur hasil pembelajaran (Ikhyia et al., 2019, p. 3).

Aktivitas belajar siswa dan kinerja kelas merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dengan tugas dan kewajiban yang berat untuk memastikan prestasi siswa, guru memainkan peran penting dalam pendidikan generasi berikutnya di sekolah negara ini. Untuk memastikan bahwa hasil penilaian pembelajaran lebih sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan, guru harus menyediakan lingkungan belajar yang menstimulus dan ramah yang menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Makrifah, 2020, p. 220).

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang dicakup di sekolah dasar. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), siswa diajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan demokratis (Jennyta & Asri, 2023, p. 1903). Pembelajaran PPKn di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan warga negara Indonesia seutuhnya melalui pengembangan karakter bangsa. Hal ini diharapkan akan berdampak pada terbentuknya masyarakat yang mengutamakan demokrasi dalam kehidupan bernegara.

Dewasa ini, Pelajaran PPKn di sekolah dasar masih memberikan hasil belajar siswa yang rendah. Sejalan dengan (Taufiq et al., 2023) yang berpendapat bahwa dalam implementasinya di sekolah dasar, masih terdapat beberapa masalah yaitu PPKn dianggap bosan dan cenderung tidak disukai siswa, pemahaman siswa terhadap topik PPKn kurang optimal. Materi yang ada pada mata pelajaran PPKn sangat luas, salah satunya adalah keberagaman sosial budaya.

Sejumlah anak masih mendapatkan nilai di bawah KKM, sesuai hasil belajar siswa kelas V SDN 19 Palembang, dimana sekolah menetapkan KKM untuk tahun ajaran 2023/2024 adalah 70. Agar siswa dianggap berhasil, harus memenuhi nilai KKM yang berfungsi sebagai tujuan kompetensi sekaligus acuan. Pada saat pembelajaran, siswa cenderung pasif dan pembelajaran menjadi monoton yang berakibatkan siswa tidak tertarik dalam belajar, hal ini didasari juga dengan belum diterapkannya model pembelajaran yang membuat siswa aktif seperti salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Informasi ini diperoleh dari wali kelas V SDN 19 Palembang.

Cara yang dapat ditempuh guru untuk menarik kembali perhatian siswa dalam pembelajaran adalah guru memiliki kemampuan karena keberhasilan pembelajaran didasarkan pada kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, maka penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berjalan lancar tetapi juga menyenangkan. Untuk mengatasi masalah ini dan mendorong lebih banyak pembelajaran dikelas, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT).

Teams Games tournament (TGT) merupakan sejenis pembelajaran kooperatif, siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 kelompok berbeda. Sejalan dengan Noviaty dalam (Mugiyatmi, 2023, p. 800) bahwa model pembelajaran berbasis bantuan bermain dianjurkan sejak anak usia sekolah dasar karena masih pada masa bermain. Oleh karena itu, peningkatan hasil pembelajaran PPKn pada muatan keberagaman sosial budaya diantisipasi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Temuan serupa pernah dilakukan, oleh (Jennyta & Asri, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar”.

Hasil menunjukkan H_0 ditolak H_a diterima berdasarkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan model pembelajaran TGT memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn serta dapat meningkatkan hasil belajar PPKn.

Selain temuan dari penelitian tersebut, terdapat penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh Kamila et al. (2024) yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik menyatakan bahwa hasil setelah diterapkannya pembelajaran dengan model TGT, sikap toleransi peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata peserta didik yang terus meningkat dari siklus I sampai siklus III dan skor lebih baik di kelas yang melakukan pembelajaran dengan TGT dibanding kelas konvensional. Hasil penelitian tersebut didukung pula oleh penelitian yang dilakukan Astuti et al. (2022) yang memaparkan bahwa siswa bebas berinteraksi, percaya diri tinggi, perilaku menyimpang berkurang, motivasi meningkat, pemahaman tambah, kebaikan budi, serta toleransi meningkat. Hal tersebut disebabkan karena adanya pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) melalui penelitian yang berjudul Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Selain itu, penemuan mengenai penelitian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibahas dan diteliti oleh Rizqi & Mulyawati (2023) bahwa berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik. *Self confidence* juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Model TGT lebih baik dalam kemampuan berpikir kritis. Hasil tersebut terdapat pada penelitian yang berjudul Pengaruh model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh pada proses pembelajaran seperti pada hasil belajar siswa, selain itu berpengaruh juga pada sikap yang dimiliki oleh siswa dalam berinteraksi sebagai makhluk sosial.

Dari penelitian terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peneliti terdahulu di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yakni terletak di perbedaan fokus penelitian yaitu pemilihan mata pelajaran dan kelas, perbedaan lokasi penelitian, perbedaan metode yang dipakai dalam penelitian dan juga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti selanjutnya dalam penelitiannya dilihat dari keterbaruan tahun daripada penelitian terdahulu. Penelitian ini penting dilakukan melihat dari belum diterapkannya model pembelajaran yang kreatif dengan mata pelajaran yang sangat luas cakupannya sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan persepsi siswa terhadap PPKn merupakan pembelajaran yang tidak menarik dan membuat hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar dan pentingnya menerapkan model pembelajaran yang kreatif, maka diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi keberagaman sosial budaya pada kelas V di SDN 19 Palembang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi-eksperimental* dengan tipe desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*, kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2021). Sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling atau sampel jenuh yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol sebanyak 22 siswa dan VB sebagai kelas eksperimen sebanyak 22 siswa di SDN 19 Palembang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa dokumentasi dan instrumen tes soal pilihan ganda guna mengetahui hasil belajar siswa yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Penelitian dilakukan 4 hari dengan hari pertama memberikan *pretest* di kedua kelas dan hasil terakhir memberikan perlakuan dan ditutup dengan *posttest*.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan uji validitas terlebih dahulu sebelum menggunakan instrumen tes dengan bantuan SPSS 26, dari 15 butir soal yang dilakukan uji coba kepada 20 siswa kelas VI SDN 19 Palembang, terdapat 10 soal yang valid dengan ketentuan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Setelah uji validitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS 26 dan mendapatkan hasil $0,809 > 0,60$ sehingga dapat dikatakan data tersebut reliabel.

Setelah memberikan pretest pada pertemuan pertama, hari selanjutnya adalah memberikan perlakuan kepada kelas. Kelas kontrol diberikan perlakuan *direct learning* seperti yang dilakukan oleh guru kelas pada biasanya. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT. Pembelajaran TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Agung & Rohmani, 2020). Adapun sintaks yang dilakukan adalah yang pertama guru memberikan materi dan siswa diminta untuk fokus (*class presentation*). Selanjutnya guru akan membentuk kelompok (*teams*) yang bersifat acak. Selanjutnya masuk pada tahapan games yang memiliki aturan setiap pemain setiap kelompok secara berurutan maju ke depan secara cepat untuk mengambil kertas soal sesuai warna kelompoknya di dalam *question box*, selanjutnya menuliskan jawabannya pada kertas yang telah disiapkan di papan tulis, begitu terus sampai pemain terakhir. Setelah semua soal sudah dijawab masing-masing kelompok, guru akan mengoreksi dan memilih 2 kelompok dengan nilai tertinggi untuk maju ke babak *tournament* yang langkahnya sama seperti *games*, yang membedakannya adalah pemain hanya wakil dari kelompok dan cara menjawabnya secara lisan. Setelah mendapatkan pemenang, Tim yang akan mendapatkan *rewards* apabila menjadi tim dengan jumlah skor paling tinggi. Tahap terakhir setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelas adalah memberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan yang berbeda.

Setelah melakukan penelitian dan telah didapatkan data, selanjutnya dilakukan teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui data bersifat normal kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas *Levene test* untuk mengetahui varian data bersifat sama (homogen), setelah mendapatkan hasil data bersifat normal dan homogen kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis *Independent simple t-test* untuk mendapatkan hasil penelitian memiliki pengaruh atau tidak. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep saat proses pembelajaran (Silfi, 2021). Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Nabilla et al. (2022) menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas dengan kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan masing-masing jumlah siswa adalah 22 siswa. Setelah instrumen tes yang akan digunakan valid dan reliabel maka dapat digunakan untuk penelitian, peneliti memberikan soal tes *pretest* dan *posttest* tersebut kepada kedua kelas, sehingga hasil dari tes tersebut dapat dilakukan untuk hasil analisis data. Dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1. Data Penelitian

Kelas	Minimum	Maksimum	Mean
PreEks	40	100	57,73
PostEks	60	100	80,45
PreKontr	30	80	53,18
PostKontr	50	80	65,45

Dilihat dari tabel 1 di atas bahwa kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar keberagaman sosial budaya siswa dibandingkan

dengan kelas yang menerapkan model konvensional. Berdasarkan hasil *posttest*, kelas kontrol mendapatkan nilai 65,45 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan skor 80,45 dan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selanjutnya data tersebut di uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui bahwa data bersifat normal atau tidak. Ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas adalah apabila nilai sig. > 0,05 maka data bersifat normal, dapat dilihat:

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Statistics	Df	Sig.
PreEks	.204	22	.018
PostEks	.196	22	.027
PreKontr	.172	22	.91
PostKontr	.215	22	.010

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil uji normalitas kelas kontrol pada *pretest* sebesar $0,91 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,10 > 0,05$. Pada kelas eksperimen memperoleh hasil *pretest* sebesar $0,18 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,10 > 0,05$. Selaras pada pengambilan keputusan uji normalitas yakni data dapat dikatakan berdistribusi normal jika output Sig. > 0,05 begitu juga sebaliknya. Ditinjau dari data pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun eksperimen dikatakan berdistribusi normal.

Apabila data bersifat normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui sampel yang diambil peneliti berasal dari populasi yang sama atau tidak. Jika nilai sig. > 0,05 maka varian sampel dinyatakan homogen begitu juga sebaliknya. Dari perhitungan menggunakan SPSS dengan uji *Levene*, diperoleh data:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene Statistics	Df1	Df2	Sig.
0,781	3	84	.508

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai sig. sebesar $0,508 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian kedua data kelompok sama (homogen).

Setelah mendapatkan hasil pada uji normalitas dan homogenitas, peneliti meneruskan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sampel t-test* untuk mendapatkan hasil mengenai ada atau tidak pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya. Dasar pengambilan keputusan yakni apabila nilai sig. < 0,05 atau t-hitung > t-tabel maka H_0 ditolak H_a diterima namun apabila nilai sig. > 0,05 atau t-hitung < t-tabel maka H_0 diterima H_a ditolak. Di bawah ini merupakan hasil dari uji hipotesis:

Tabel 4. Uji Hipotesis

Variabel	Sig.	Thitung	Ttabel
Pretest	.000	5,574	1,681
Posttest			

Dari hasil uji hipotesis dapat t-hitung sebesar 5,574 dan t-tabel sebesar 1,681 dengan nilai sig. 0,000 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai sig. < 0,05 atau t-hitung > t-tabel maka H_0 ditolak H_a diterima artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dari pada model konvensional.

Dilihat dari hasil analisis data, terapat pengaruh dari penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Ni, 2022) menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang kompleks. Materi yang diberikan saat dilaksanakannya penelitian ini adalah PPKn fokus keberagaman sosial budaya yang merupakan materi kompleks dengan cakupan yang luas. Hal ini sesuai dengan pendapat (Abdul et al., 2023, p. 283) model TGT dapat membantu siswa memahami keberagaman budaya melalui interaksi dan diskusi kelompok. (Khaerunnisa et al., 2021, p. 6) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kooperatif lebih mampu bekerja sama dan menghargai perbedaan. Sesuai dengan model

TGT yang di dalamnya terdapat aktivitas kelompok, siswa dibagi menjadi kelompok kecil secara acak sehingga siswa menjadi makhluk sosial yang baik.

Penelitian terdahulu yang relevan mendukung hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, telah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu dapat digunakan sebagai acuan pembahasan yakni yang dilakukan oleh (Dhena et al., 2023) yang hasil penelitiannya mendapatkan thitung > ttabel yang memiliki arti Ho ditolak dan memberi pengaruh yang signifikansi. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Andhini & Zulherman, 2022) penelitiannya membuktikan bahwa terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar dilihat dari hasil t-hitung > t-tabel.

Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe TGT, efektif dan psikomotorik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Slavin (2019) yang menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa. Model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Selain bentuk kelompok belajar yang ada dalam kelas, di sini siswa juga diharapkan mempunyai rasa percaya diri sehingga pada saat mereka membuat dan menjawab pertanyaan tidak memiliki keraguan yang berkepanjangan yang semua itu akan menghambat proses belajar mengajar (Rahmiati, 2021, p. 153). Adapun teknis yang harus dilakukan dalam model TGT ini sebaiknya perencanaan untuk setiap tindakan dilakukan atau dipersiapkan secara matang. Dengan demikian ketika pelaksanaan di dalam kelas dapat maksimal baik dari segi materi maupun teknis.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa dalam kelompok TGT menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan permainan yang dilakukan selama pembelajaran (Azira & I, 2018, p. 209). Dengan menggunakan model ini, seluruh siswa dilibatkan dalam aktivitas TGT itu sendiri seperti pembentukan kelompok, bermain *games* dan *tournament* yang dapat membuat akan belajar bagaimana menjadi teman yang kompak agar tim menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah. Hasil penelitian ini juga mengautkan pendapat (Oktaffi, 2020, p. 75) bahwa kelebihan model TGT untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, model TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa (Najwa et al., 2024, p. 1548). Motivasi yang tinggi ini berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama dalam topik yang kompleks seperti keberagaman sosial budaya. Model pembelajaran TGT yang memasukkan elemen bermain di dalamnya tentu memiliki tantangan dalam implementasinya. Salah satu yang terjadi adalah terjadi kegaduhan antar kelompok siswa, waktu yang digunakan menjadi kurang fleksibel karena dibutuhkan waktu yang digunakan dalam mengatur kelompok dalam memahami pembelajaran TGT dan juga bukan hal mudah untuk mengolaborasikan kemampuan individual siswa dengan kemampuan kerja samanya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Agus, 2019, p. 31) bahwa kelemahan model TGT terdapat pada keterbatasan waktu dan akan terjadi kekacauan apabila guru tidak dapat mengkondisikan kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa model TGT dapat mengaktifkan kembali suasana kelas sehingga proses pembelajaran tidak terjadi secara pasif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan (Muhammad & Ima, 2023, p. 132) pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan oleh sekolah dalam mengevaluasi kebutuhan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan model ini, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik, membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan yakni hasil dari penelitian tidak dapat langsung digeneralisasikan ke semua pembelajaran karena variabel-variabel yang mungkin tidak sepenuhnya terkendali dalam penelitian, pemilihan variabel yang hanya mempertimbangkan variabel tertentu yang mempengaruhi hasil belajar sementara variabel lain yang bisa jadi juga relevan tidak dipertimbangkan secara mendalam dan juga durasi dalam implementasi model TGT yang dilakukan dengan waktu yang terbatas karena kurang fleksibel waktu dalam mengkolaborasikan keterampilan individu siswa dengan keterampilan kerja samanya. Untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut dan meningkatkan keilmuan, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan variabel dan menggunakan temuan-temuan dalam teori terkini dalam bidang keilmuan.

Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan yakni hasil dari penelitian tidak dapat langsung digeneralisasikan ke semua pembelajaran karena variabel-variabel yang mungkin tidak sepenuhnya terkendali dalam penelitian, pemilihan variabel yang hanya mempertimbangkan variabel tertentu yang mempengaruhi hasil belajar sementara variabel lain yang bisa jadi juga relevan tidak dipertimbangkan secara mendalam dan juga durasi dalam implementasi model pembelajaran TGT yang dilakukan dengan waktu yang terbatas karena kurang fleksibel waktu dalam mengkolaborasikan keterampilan individu siswa dengan keterampilan kerja samanya. Untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan tersebut dan meningkatkan keilmuan, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan variabel dan menggunakan temuan-temuan dalam teori terkini dalam bidang keilmuan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dalam permainan tim menggunakan kuis. Sesuai dengan karakter anak yang senang bermain, turnamen akademik dalam permainan tim pada model ini mampu menghidupkan suasana kelas dan membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil penelitian, bisa diberi kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, dimana sebelum dilakukan pembelajaran dengan model TGT hasil belajar siswa tergolong rendah terlihat pada hasil *pretest* dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan hasil *posttest* tertinggi. Selain itu juga uji hipotesis mendapatkan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya pada siswa kelas V SDN 19 Palembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung proses dan publikasi artikel ini, dan jua kepada penulis yang tulisannya menjadi rujukan dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., Zaid, Z., & Nur, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V UPTD SD Negeri 75 Parepare. Juara SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 282–291.
- Agung, P., & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Agus, H. (2019). *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Depublish.
- Andhini, A. P., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 79–87.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.

- 2701 *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar – Vebriesca Salwadini Febuar, Yasir Arafat*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>
- Azira, L. P. P., & I, G. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 204–213.
- Dhena, R. P., Destiniar, & Adrianus, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. *Didaktik. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1099–1109.
- Ikhya, U., Kusuma, W., Sisca, F., & Siska, L. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jennyta, & Asri, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar. *Dikdaktik. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1902–1904.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553.
- Khaerunnisa, Syamsuryani, E. P., & Andi, M. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar. *Pinisi Journal of Science and Technology*, 1–11.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalikultuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun Ke-9*, 218–227.
- Mugiyatmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 799–805.
- Muhammad, D. A., & Ima, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II. *Collase Creative of Learning Students Elementary Education*, 131–136.
- Nabilla, F. A., Agus, S., & E.Hamzah, S. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Najwa, K., Wirda, H., & Uswatun, H. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Ni, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 214–220.
- Oktaffi, A. M. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Rahmiati. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT kelas V MIN 10 Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi*, 1 No 2(JP2V), 149–156.
- Rizqi, M. D. A., & Mulyawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 131–136.
- Silfi, M. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

2702 *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar – Vebriesca Salwadini Febuar, Yasir Arafat*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>

Taufiq, I. S., Ritha, T., & Kamaruddin. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V UPTD SD Negeri 257 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(3), 342–349.