



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2839 - 2846

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Spin The Wheel* terhadap Hasil Belajar

Arlan Oxianto^{1✉}, Andi Rahman², Eni Heldayani³

Universitas PGRI Palembang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: arlanoxi07@gamil.com

Abstrak

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu keberhasilan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar SDN 38 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen jenis *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest*. Variabel penelitian yaitu variabel independen X = model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* dan variabel dependen = hasil belajar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purpose sampling*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III.a yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yaitu uji prasyarat normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dengan uji *paired sample t-test* didapat nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ atau t hitung $9,001 > t$ tabel 2,045. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar SDN 38 Palembang.

Kata Kunci: Model TGT, *Spin The Wheel*, Hasil Belajar

Abstract

Learning models have an important role in the learning process to achieve learning success. This research aims to determine the effect of the cooperative learning model of the teams games tournament type assisted by spin the wheel on learning outcomes at 38 Palembang state elementary schools. This research is quantitative research using a pre-experimental design type experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research variables are the independent variable X = cooperative learning model, teams games tournament type assisted by spin the wheel, and the dependent variable = learning outcomes. The sampling in this research was purpose sampling. The sample for this research was all students in class III.a, totaling 29 students. Data collection techniques use tests and documentation. The data analysis techniques are the prerequisite tests for normality, homogeneity, and hypothesis testing. Based on the results of research using the paired sample t-test, a significant value of $0.000 < 0.05$ or t count $9.001 > t$ table 2.045 was obtained. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence of the cooperative learning model of the teams games tournament type assisted by spin the wheel on the learning outcomes of 38 Palembang state elementary schools.

Keywords: TGT Model, *Spin The Wheel*, Learning Outcomes

Copyright (c) 2024 Arlan Oxianto, Andi Rahman, Eni Heldayani

✉ Corresponding author :

Email : arlanoxi07@gamil.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>

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

Manusia memerlukan pendidikan dalam menjalani aktivitas kehidupannya (Nur'aini et al., 2022). Armin & Astuti (2021) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses terencana yang bertujuan untuk pengembangan potensi diri peserta didik dalam pengetahuan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian dan keterampilan agar berguna bagi dirinya dan negara. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan setiap individu dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui sebuah pembelajaran (Pratama et al., 2023).

Pembelajaran adalah suatu proses terencana dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, dengan memperhatikan hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran guru yang sedang berlangsung (Pratama et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal (Alda et al., 2022). Maka dari itu, model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Pratama et al., 2023).

Salah satu cara menanggulangi rasa jenuh dalam diri siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan (Armin & Astuti, 2021), sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan untuk menunjang keberhasilan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nugroho (2021), bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran.

Sukmawati (2019) menemukan bahwa proses pembelajaran pada SD Negeri 38 Palembang sebagian siswa kurang aktif terhadap materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak maksimalnya interaksi guru dan siswa yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Temuan Sudarwan (2023) pada SD Negeri 38 Palembang bahwa saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, bahkan sebagian siswa ada yang bermain karena guru mengajar secara monoton yang mengakibatkan siswa menjadi bosan. Hasil wawancara dengan guru pada tanggal 25 Maret 2024 menemukan bahwa proses pembelajaran kurang optimal karena kurangnya minat belajar pada peserta didik dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran berlangsung.

Adapun upaya yang dapat dilakukan adalah guru harus menciptakan proses pembelajaran yang mengandung unsur permainan agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan (Puteri & Mintohari, 2022). Salah satu model pembelajaran menarik yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (Bukhari, 2022), Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dapat membuat siswa senang dan suasana menyenangkan (Nurhayati et al., 2022). Hal ini didukung dengan pernyataan Nur'aini et al. (2022) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini mempunyai karakteristik khas ialah terdapat *games* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan mengatasi kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian yang telah dilakukan (Isjayanti et al., 2023) menunjukkan hasil uji *paired sample t-test* bersignifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan adanya pengaruh atau peningkatan pada penerapan model *teams games tournament* berbantuan media roda putar pada hasil belajar IPAS. Penelitian (Nur'aini et al., 2022) juga menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa SD. Begitu juga penelitian (Ratu & Abineno, 2023) yang menyatakan peningkatan pada nilai rata-rata siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Permasalahan yang ditemukan dapat diidentifikasi yaitu : a) Model pembelajaran adalah salah satu upaya dalam menciptakan suasana dan motivasi belajar, b) Tidak maksimalnya interaksi guru dan siswa, c) Pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa bosan, d) Kurangnya minat belajar siswa. Dalam

memecahkan masalah tersebut akan dilakukan dengan menggunakan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, berdasarkan kajian penelitian terdahulu model ini dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Penelitian ini dilakukan untuk pengembangan terhadap pengetahuan tentang model-model pembelajaran yang menciptakan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil belajar yang meningkat. Maka, penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar SDN 38 Palembang”.

METODE

Metode dalam kegiatan penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design*. Bentuk desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest*. Dalam penggunaan desain ini tidak menggunakan kelas kontrol (yang tidak diberikan perlakuan) Desain rancangan penelitian yang digunakan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan (*Treatment*)

O_2 : Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Teknik pengumpulan data, adalah metode yang dilakukan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Tahap ini menjadi bagian terpenting dalam penelitian karena data yang dikumpulkan akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini berjumlah 20 pertanyaan pilihan ganda yang telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Prosedur Penelitian, penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal peserta didik pada sampel yang telah ditentukan. Tes ini berupa soal yang harus dikerjakan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*. Tahap dilakukan selama beberapa hari untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Tahap terakhir yaitu pemberian tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan. Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dapat dilakukan setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 38 Palembang, menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah 29 siswa di kelas III.a yang diberikan pengajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*.

Uji Normalitas, Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil pretes maupun *posttest* itu normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smimov*. Hasil data tersebut dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.124	29	.200*	.947	29	.153
<i>Posttest</i>	.147	29	.108	.900	29	.010

Hasil dari program aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai *pretest* mendapatkan jumlah nilai (sig) 0,200 > 0,05 dan nilai *posttest* mendapatkan jumlah nilai (sig) 0,108 > 0,05. Maka dari itu, hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data atau hasil *pretest* maupun *posttest* itu homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Hasil <i>Pretest Posttest</i>	Based on Mean	.318	1	56	.575
	Based on Median	.273	1	56	.603
	Based on Median and with adjusted df	.273	1	55.233	.603
	Based on trimmed mean	.333	1	56	.566

Hasil dari output aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai mean yaitu 0,318 dengan nilai sig yang didapat yaitu 0,575 > 0,05. Maka data tersebut dinyatakan homogen karena adanya kesamaan varians.

Uji hipotesis dapat dilakukan setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t-test* yang dilakukan dengan membandingkan hasil data *pretest* sebelum adanya perlakuan dengan hasil data *posttest* sesudah diberikan perlakuan. Adapun hasil perbandingan tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Sample Test		Paired Differences					t	t		Sig.
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference		hitung	tabel	df	(2-tailed)
					Lower	Upper				
Pair 1	<i>Posttest - Posttest</i>	17.241	10.315	1.915	21.165	13.318	9.001	2.045	28	.000

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 atau dapat kita lihat dari nilai t hitung 9,001 > t tabel 2,045 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata hasil *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan. Selisih antara rata-rata hasil belajar siswa dari *pretest* dan *posttest* yaitu 63,79 – 81,03, sehingga selisih perbedaan yang didapat yaitu 17,241. Berdasarkan kriteria uji hipotesis nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar SDN 38 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar di SDN 38 Palembang. Jenis penelitian adalah penelitian *pre-experimental* dengan design *one group pretest-posttest*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan purpose sampling atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Arikunto, 2014). sampel yang akan digunakan adalah seluruh siswa kelas III.a yang berjumlah 29 siswa.

Pelaksanaan penelitian harus dilakukan dengan persiapan yang jelas agar penelitian dapat berjalan dengan lancar. Sebelum melakukan penelitian, instrumen soal terlebih dahulu diuji coba kan dengan kelas yang telah menerima materi tema 6 energi dan perubahannya. Uji coba instrumen soal dilaksanakan pada kelas IV dengan jumlah 34 siswa. Setelah mendapat data nilai hasil uji coba, maka akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada instrumen soal tersebut. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2021). Pengujian dilakukan dengan bantuan program aplikasi

SPSS versi 22, hasil uji validitas yang didapatkan bahwa 20 soal pilihan ganda dinyatakan valid. Selanjutnya melakukan uji reliabilitas yang menunjukkan bahwa data reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan uji instrumen yang telah dilakukan, maka 20 soal pilihan ganda yang valid dan reliabel digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 63,79. Selanjutnya pemberian perlakuan pada kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*. Proses kegiatan belajar mengajar dalam penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* dapat menarik minat siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta siswa berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat merangsang keingintahuan siswa dalam mendalami pengetahuan (Sabardila et al., 2020).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan secara berkelompok terdiri dari 6-8 siswa untuk mendapatkan poin agar menjadi pemenang dalam permainan yang dilakukan. Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu menambahkan rasa percaya diri, mengembangkan ide serta menerima umpan balik, meningkatkan prestasi akademik, kemampuan sosial, motivasi belajar, serta rangsangan berpikir (Pratama et al., 2023). Namun, terdapat kekurangan dalam penerapannya yaitu model ini akan menjadi sulit karena perlu kesiapan yang matang untuk melaksanakan model ini, pelaksanaannya juga cukup memakan waktu yang lama (Susanto, 2014). Model ini dilakukan dengan bantuan *spin the wheel* yaitu media digital berbentuk lingkaran yang dapat berputar seperti roda berisi pertanyaan-pertanyaan dan gambar dengan mengakses di *website* yang telah disediakan. Kelebihan media ini adalah siswa lebih aktif karena pembelajaran menggunakan media dan berkesan bermain dengan lebih bermakna dan dapat digunakan dimana saja (Isjayanti et al., 2023).

Langkah pertama, menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tema 6 subtema 1 energi dan perubahannya. Kedua, seluruh siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa secara heterogen tanpa membedakan ras, suku, dan agama. Ketiga, siswa melakukan sebuah permainan untuk merebutkan poin dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam media *spin the wheel* saat berhenti berputar secara bergantian. Keempat, kelompok yang memperoleh poin terbanyak akan mendapat hadiah (*reward*). Namun, apabila terdapat kelompok dengan poin yang sama maka diberikan pertanyaan lagi untuk menentukan pemenangnya.

Pada pertemuan akhir, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 81,03. Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest*, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data penelitian normal dan homogen. Kemudian, untuk mengetahui perbandingan data nilai *pretest* dan nilai *posttest* maka dilakukan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan hasil sig.(2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dan dapat dilihat dari nilai t hitung $9,001 > t$ tabel 2,045 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar SDN 38 Palembang.

Hasil penelitian ini didukung dengan temuan peneliti terdahulu yang dilakukan Isjayanti (2023) bahwa dengan diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar (*spin the wheel*) pada hasil belajar IPAS terdapat perbedaan atau meningkat sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar pada hasil belajar IPAS SD Pati Wetan 03. Hasil penelitian Kurniawati (2020) bahwa ada perbedaan yang signifikan sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan media *spin the wheel* terhadap

hasil belajar siswa, diketahui dari uji t yang menunjukkan H_0 ditolak. Hal ini juga didukung oleh penelitian Sari (2023) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 10 Rejang Lebong. Penelitian ini juga didukung oleh temuan Kurniawati et al. (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keadaan sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media roda putar.

Hasil belajar dapat dilihat dengan adanya peningkatan yang terjadi pada diri peserta didik dengan berorientasi pada hasil belajar bukan pada proses belajar. Pengertian hasil belajar ini sesuai dengan Ratu & Abineno (2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses menentukan nilai atau hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa. Susanto (2014) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektik, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Kelebihan dan kekurangan dalam melaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel*. Kelebihan dalam penelitian ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Karena model ini dilakukan dengan cara bermain dan pemenang akan mendapatkan hadiah maka siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan Isjayanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran ini yaitu dapat menjadikan siswa lebih berkembang dan aktif. Kekurangan dalam penggunaan model ini adalah kelas menjadi tidak kondusif karena pembelajaran secara berkelompok akan terjadi kontak secara langsung sehingga mengakibatkan siswa ribut terutama pada kelompok yang mendapatkan poin dalam permainan.

Dalam suatu penelitian terdapat faktor-faktor yang menimbulkan gangguan sehingga mengakibatkan kurangnya hasil penelitian. Faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian yaitu : a) Keterbatasan literatur, sehingga mengakibatkan penelitian ini memiliki banyak kelemahan, b) Keterbatasan kemampuan baik itu waktu, biaya dan tenaga sehingga mengakibatkan kurang maksimalnya penelitian, c) Keterbatasan pengetahuan, sehingga penelitian ini perlu diujikan kembali kendalanya untuk peneliti selanjutnya, d) Keterbatasan data yang digunakan, sehingga hasil penelitian kurang maksimal. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam perkembangan pengetahuan penelitian-penelitian selanjutnya karena penelitian ini dilakukan pada SD yang kurang dilakukan penelitian. Dalam pengembangan pengetahuan sangat penting untuk penemuan-penemuan baru dalam mengatasi keterbatasan keilmuan.

Penelitian ini juga dapat dipadukan dengan media lainnya berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diujikan. Dengan memadukan penelitian ini dengan media yang baru, maka akan menambah wawasan keilmuan yang lebih luas terutama pada tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian Fitria et al. (2023) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media Group Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa. Penelitian Mertayasa (2022) yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V” menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian Prasetya & Agustika (2023) dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, artinya ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Spin*

2845 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel terhadap Hasil Belajar – Arlan Oxianto, Andi Rahman, Ani Hedayani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>

the Wheel terhadap Hasil Belajar SDN 38 Palembang. Dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pembelajaran menarik dan menyenangkan, serta keaktifan peserta didik yang meningkat sehingga dapat memaksimalkan keberhasilan belajar dikelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Wali Kelas III SD Negeri 38 Palembang yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan penelitian sampai dengan selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8986>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Bukhari. (2022). Model Teams Games Tournament. *Jurnal Eksperimental : Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(1), 18–26. <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1004–1018.
- Isjayanti, M. D., Aditia Ismaya, E., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Roda Putar pada Siswa Kelas IV SDN Pati Wetan 03. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- Kurniawati, D., Taufiq, M., Kasiyun, S., & Naufi'ah, N. (2020). Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model with Spinning Wheel Media-Based on Local Wisdom Toward Students' Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 296. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.28183>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Nugroho, I. A. (2021). Model Problem Based Learning Menggunakan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Perpindahan Kalor di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 132 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 1–9.
- Nur'aini, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 113–123. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i2.18309>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.
- Pratama, A., Apriyani, A. P., & Sukardi. (2023). The Effect of Teams Games Tournament Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kecerdasan

- 2846 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel terhadap Hasil Belajar – Arlan Oxianto, Andi Rahman, Eni Heldayani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>
- Interpersonal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1482>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.
- Ratu, K. R. A., & Abineno, G. N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDI Maulafa. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(2).
<https://doi.org/10.35508/jocee.v1i2.11881>
- Sabardila, A., Fachri, A. R., Santoso, E., Aini, N. N., Safitri, M., Putri, D. M., Damayanti, N. A., Hermawati, L., Pratiwi, A. N., & Safira, R. (2020). Peningkatan Antusiasme dan Pemahaman Siswa dalam PBM melalui Metode Talking Stick di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 56–62. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10765>
- Sari, D. R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Berbantuan Media Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 10 Rejang Lebong*.
- Sudarwan, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Metode Bernyanyi terhadap Hasil Belajar Perkalian Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 38 Palembang* [UIN Raden Fatah Palembang].
<http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/26560>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sukmawati, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Buzz Group dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 38 Palembang [UIN Raden Fatah Palembang]. In *Diploma Thesis*. <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/6058>
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana.