



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar

Sri Wahsphina Sahmar^{1*}, Idawati¹, Hidayah Quraisy¹

¹Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Korespondensi: sriwahsphinasahmar18@gmail.com

Info Artikel

Diterima 16
Agustus 2023

Disetujui 18
Oktober 2023

Dipublikasikan 13
November 2023

Keywords:

Model
Pembelajaran,
Motivasi, Keaktifan,
Hasil Belajar, IPS

© 2023 The
Author(s): This is
an open-access
article distributed
under the terms of
the Creative
Commons
Attribution
ShareAlike (CC BY-
SA 4.0)



Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Penelitian ini memadukan teknik penelitian eksperimen dengan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* dengan desain quasi eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Tes, observasi, dan angket merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data. Analisis statistik deskriptif dan inferensial adalah metode analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil pretest sebanyak 6 siswa kategori baik sekali. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 21 siswa kategori baik sekali. Mengenai nilai keaktifan siswa kelas eksperimen memperoleh hasil pretest sebanyak 18 siswa kategori cukup aktif. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 21 siswa kategori aktif. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa kategori sedang, 16 siswa kategori rendah, 6 siswa kategori sangat rendah. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 10 siswa kategori sangat tinggi, 17 siswa kategori tinggi dan 33 siswa kategori sedang.

Abstract

The research aims to determine the effect of the *teams games tournament (TGT)* learning model on the motivation, activeness and social studies learning outcomes of class V students at SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Takalar Regency. This research combines experimental research techniques with quantitative research. This research uses a *nonequivalent control group design* with a quasi-experimental design. The research sample was fifth grade students at SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Takalar Regency. Tests, observations and questionnaires are the methods used to obtain data. Descriptive and inferential statistical analysis are the data analysis methods used. The results of the research showed that the learning motivation of students in the experimental class obtained the pretest results of 6 students in the very good category. Meanwhile, for posttest categorization, 21 students were in the very good category. Regarding the activeness value of experimental class students, the pretest results obtained were 18 students in the quite active category. Meanwhile, for posttest categorization, 21 students were in the active category. Student learning outcomes in the experimental class obtained pretest results of 8 students in

the medium category, 16 students in the low category, 6 students in the very low category. Meanwhile, for posttest categorization, 10 students were in the very high category, 17 students were in the high category and 33 students were in the medium category.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci untuk dapat berpartisipasi dalam perubahan yang sangat cepat ini. Baik saat ini maupun di masa depan, kemajuan akan terjadi lebih cepat dan dinamis. Setiap manusia didorong untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman yang semakin maju (Sulistio & Haryant, 2022). Pendidikan mewakili upaya yang disengaja dari individu untuk menghasilkan kemajuan dan modifikasi guna meningkatkan kehidupan mereka dengan menjadi lebih canggih (Ananda & Hayati, 2020). Pendidikan adalah suatu komponen penting dari keberadaan manusia. Selalu ada pendidikan di dunia kita, dimanapun itu berada. Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Mencerdaskan kehidupan negara merupakan salah satu tujuan pendidikan yang berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia melalui peningkatan standar pendidikan (Mardayanti, 2020).

Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui perbaikan pembelajaran (Sandra & Nurbaiti, 2022). Menurut (Komara, 2016) Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang berlangsung dalam lingkungan belajar antara siswa, guru, dan sumber belajar. Guru memainkan peran penting dalam memastikan bahwa siswa menerima pengajaran berkualitas tinggi karena pembelajaran adalah dukungan yang mereka berikan kepada siswa untuk memperoleh informasi dan keterampilan.

Permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar adalah agar ilmu pengetahuan IPS lebih mudah dipahami, difahami, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka model pembelajaran yang diterapkan guru harus mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif (Masgumelar & Mustafa, 2021). Mempelajari ilmu sosial melibatkan melihat berbagai peristiwa, fakta, ide, dan generalisasi terkait masalah sosial. Mata kuliah IPS tercermin dalam kurikulum IPS yang diajarkan di sekolah dasar. Siswa dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis melalui pendidikan IPS, serta menjadi warga dunia yang menghargai perdamaian. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi dengan membekali mereka dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis tentang kondisi sosial yang akan mereka temui dalam lingkungan sosial yang dinamis (Melindawati, 2021).

Keberhasilan seorang siswa dalam belajar, guru sangat menentukan. Kemampuan membuat dan menguasai bahan ajar, mengatur dan mempersiapkan kelas setiap hari, serta memantau dan menilai perilaku siswa, semuanya merupakan syarat bagi guru (Nitiasih, 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami ciri-ciri materi pelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran. Salah satu kompetensi mendasar yang perlu dimiliki seorang guru adalah kemampuan memilih model pembelajaran yang tepat untuk diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kemp (Sumantri, 2015)

bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guru dan siswa harus sama-sama menyelesaikan model pembelajaran. Hal ini menunjukkan bagaimana ketepatan seorang guru dalam memilih model pembelajaran mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan siswanya karena model yang mereka terapkan menentukan kualitas pembelajaran yang mereka lakukan, sehingga membantu siswa memahami materi dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang bermakna.

Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman untuk membantunya mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Hasil pembelajaran yang efektif akan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai (Laksana dkk., 2021). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan yang melibatkan siswa dan menyenangkan. Menurut (Shoimin, 2014) Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model Teams Games Tournament (TGT). Hal ini mudah untuk dipraktikkan, mencakup permainan dan penguatan, melibatkan semua aktivitas siswa tanpa memandang status sosialnya, dan melibatkan siswa yang bertindak sebagai tutor sebaya. Penelitian seperti yang dilakukan Handayani & Nurlizawati (2022) menunjukkan keefektifan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keterlibatan siswa dapat ditingkatkan dengan mengajar dengan pendekatan Teams Games Tournament. Berdasarkan temuan penelitian (Setyawan et al., 2019) terdapat peningkatan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran ketika paradigma pembelajaran Teams Games Tournament digunakan. Terkait dengan hal tersebut, sudah sepantasnya siswa belajar melalui inovasi. Hal ini dapat berupa penggunaan model pembelajaran yang berbeda, seperti model pembelajaran Teams Games Tournament, yang dapat diterapkan pada pengajaran IPS untuk mendorong interaksi siswa yang lebih baik. dalam kelompoknya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini memadukan teknik penelitian eksperimen dengan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2022–2023 di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Takalar. Adapun sampel penelitiannya berjumlah tiga puluh siswa, yaitu tiga puluh kelas eksperimen yang terdiri dari dua belas siswa laki-laki dan dua belas siswa perempuan, dan tiga puluh kelas kontrol yang terdiri dari dua belas siswa laki-laki dan delapan belas siswa perempuan. Tes, lembar observasi, dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian, dan alat yang sama digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis statistik deskriptif dan inferensial adalah metode analisis data yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group design dengan desain quasi eksperimen. Setiap kelas pada penelitian ini mendapatkan pretest dan posttest sehingga dibuat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tata letak ini terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelompok eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelompok kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelompok kontrol

X = Perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Deskripsi Motivasi Belajar

Statistik motivasi belajar siswa diperoleh dari lima pilihan respon masing-masing siswa terhadap angket motivasi belajar. Motivasi belajar siswa ditentukan dengan melihat jawaban angket yang diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT. Berikut statistik motivasi belajar siswa pada kelas ini, serta paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan pada kelas eksperimen.

Tabel 2. Deskripsi Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
80 ke atas	Baik Sekali	6	20	21	70
66-79	Baik	18	60	9	30
56-65	Cukup	6	20	0	0
46-55	Kurang	0	0	0	0
45 ke bawah	Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 6 siswa persentase 20% kategori baik sekali, 18 siswa persentase 60% kategori baik, 6 siswa persentase 20% kategori cukup, tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan sangat kurang. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 21 siswa persentase 70% kategori baik sekali dan 9 siswa persentase 30% kategori baik, sudah tidak ada siswa yang masuk kategori cukup, kurang dan sangat kurang.

Tabel 3. Deskripsi Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Pre test		Post test	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
80 ke atas	Baik Sekali	8	27	14	47
66-79	Baik	22	73	16	53
56-65	Cukup	0	0	0	0
46-55	Kurang	0	0	0	0
45 ke bawah	Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori baik sekali, 22 siswa persentase 73% kategori baik, tidak ada siswa yang masuk kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Sedangkan untuk

kategorisasi posttest, 14 siswa persentase 47% kategori baik sekali dan 16 siswa persentase 53% kategori baik. Frekuensi kategori baik sekali mengalami peningkatan.

Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa

Kelas eksperimen dan kelas kontrol memperhatikan lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan siswa. Pembelajaran aktif anak di kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi Keaktifan Belajar pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Aktif	0	0	0	0
$60 \leq x < 80$	Aktif	0	0	21	70
$40 \leq x < 60$	Cukup Aktif	18	60	9	30
$20 \leq x < 40$	Kurang Aktif	12	40	0	0
$0 \leq x < 20$	Sangat Kurang Aktif	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai nilai keaktifan siswa kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 18 siswa persentase 60% kategori cukup aktif, 12 siswa persentase 40% kategori kurangaktif, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang aktif, aktif dan sangat aktif. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 21 siswa persentase 70% kategori aktif dan 9 siswa persentase 30% kategori cukup aktif, meski tidak ada siswa yang masuk kategori sangat aktif, tapi untuk kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif sudah tidak ada.

Tabel 5. Deskripsi Keaktifan Belajar pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Aktif	0	0	0	0
$60 \leq x < 80$	Aktif	3	10	12	40
$40 \leq x < 60$	Cukup Aktif	20	67	18	60
$20 \leq x < 40$	Kurang Aktif	7	23	0	0
$0 \leq x < 20$	Sangat Kurang Aktif	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai nilai keaktifan siswa kelas kontrol SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 3 siswa persentase 10% kategori aktif, 20 siswa persentase 67% kategori cukup aktif, 7 siswa persentase 23% kategori kurang aktif, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang aktif dan sangat aktif. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 12 siswa persentase 40% kategori aktif dan 18 siswa persentase 60% kategori cukup aktif, meski tidak ada siswa yang masuk kategori sangat aktif, tapi untuk kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif sudah tidak ada.

Tabel 6. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	10	33
80-89	Tinggi	0	0	17	57
65-79	Sedang	8	27	3	10
55-64	Rendah	16	53	0	0
0-54	Sangat Rendah	6	20	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori sedang, 16 siswa persentase 53% kategori rendah, 6 siswa persentase 20% kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 10 siswa persentase 33% kategori sangat tinggi, 17 siswa persentase 57% kategori tinggi dan 33 siswa persentase 10% kategori sedang, sudah tidak ada siswa yang masuk kategori rendah dan sangat rendah.

Tabel 7. Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Pre test		Post test	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
80-89	Tinggi	8	27	5	17
65-79	Sedang	12	40	21	70
55-64	Rendah	7	23	4	13
0-54	Sangat Rendah	3	10	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Tabel di atas mengenai hasil belajar siswa pada kelas kontrol SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori tinggi, 12 siswa persentase 40% kategori sedang, 7 siswa persentase 23% kategori rendah dan 3 siswa persentase 10% kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 5 siswa persentase 17% kategori tinggi, 21 siswa persentase 70% kategori sedang dan 4 siswa persentase 13% kategori rendah. Sudah tidak ada siswa yang masuk kategori sangat rendah.

3.2 Pembahasan

Gaya belajar Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan kesenangan belajar siswa. Memperkenalkan permainan dan kompetisi ke dalam kelas akan meningkatkan suasana belajar dan menjaga siswa agar tidak mudah bosan. Pengetahuan dan pemahaman siswa akan semakin berkembang seiring dengan kemajuan fase-fase model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Hal ini sejalan dengan filosofi konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa harus mengubah informasi dengan cara yang rumit dan mengembangkan model mental pengetahuan mereka sendiri untuk menemukan identitas mereka sendiri (Alistiana et al., 2020). Selain itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mencakup tahapan penghargaan kelompok yang selaras dengan Hierarki Kebutuhan Maslow dan tuntutan pengakuan. Pemberian

reward kepada siswa dapat meningkatkan harga diri dan semangat belajarnya. Penghargaan memberikan manfaat ganda yaitu mendorong dan memotivasi siswa untuk terus berusaha dan berhasil sekaligus membantu memusatkan perhatian mereka di kelas.

Hasil motivasi belajar kelas eksperimen dianalisis secara statistik dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Jika rata-rata nilai siswa yang menggunakan metode tradisional masuk dalam kelompok baik, maka rata-rata nilai siswa masuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dari model Team Games Tournament (TGT) berada pada kategori sangat baik, sedangkan motivasi belajar siswa dari pembelajaran konvensional berada pada kategori baik. Hal ini disebabkan pembelajaran yang menggunakan model Team Games Tournament (TGT) mencakup permainan dan perlombaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk mengikuti materi pelajaran.

Hasilnya (Panuntun, 2020) menemukan bahwa komponen permainan pada model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat memicu rasa ingin tahu siswa dalam belajar dan berperan sebagai tutor sebaya. Tujuan pembelajaran dipadukan dalam permainan edukatif. Pendekatan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memfasilitasi pembelajaran yang nyaman bagi siswa dengan tetap mengedepankan persaingan yang sehat, kerja sama tim, kejujuran, dan rasa tanggung jawab. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Armin & Astuti (2021) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti Teams Games Tournament (TGT) berdampak terhadap kemauan belajar siswa kelas IV SD. Juliana, Hartini, dan Haji (2023). Menegaskan bahwa pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa dapat menggantikan pembelajaran pasif yang berpusat pada guru dengan paradigma Teams Games Tournament (TGT). Dengan penggunaan strategi kompetisi dan diskusi kelompok, siswa dapat memperluas pengetahuannya dan memperoleh pemahaman yang menyeluruh.

Penggunaan pendekatan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) akan meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini karena strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) cocok untuk siswa yang menyukai pembelajaran kelompok, permainan, dan tantangan. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan teknik pembelajaran ini, gaya belajar ini dapat membantu siswa dalam membaca, menulis, dan mengamati selain mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam tugas mental dan fisik termasuk pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Hal ini konsisten dengan metodologi konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa tidak mampu menyerap informasi hanya dari gurunya. Hal ini berarti siswa perlu dilibatkan secara intelektual agar struktur pengetahuannya dapat berkembang.

Aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dianalisis secara statistik dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Berdasarkan temuan penelitian, siswa di kelas eksperimen biasanya menerima skor rata-rata dalam kategori cukup aktif, namun mereka yang mengikuti metode tradisional biasanya menerima skor rata-rata dalam kelompok aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) berada pada kategori aktif, sedangkan semangat belajar melalui pembelajaran konvensional berada pada

kelompok agak aktif. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa dengan memasukkan permainan ke dalam prosesnya sehingga meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Thalita (2019) yang menemukan bahwa penggunaan teknik pembelajaran kooperatif gaya TGT dapat meningkatkan tingkat aktivitas siswa sekolah dasar kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa setiap indikator penelitian yang berkaitan dengan keterlibatan siswa meningkat pada setiap siklus. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Yunita, & Trisiantari, 2019). Paradigma pembelajaran TGT menurut Philipp dkk. (2023), mungkin dapat dilakukan dengan menyiapkan lingkungan kelas yang ramah untuk mendorong antusiasme siswa dalam belajar. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Paradigma pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan menggunakan permainan, siswa dapat memperoleh pengetahuan secara informal dengan paradigma pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pembelajaran dipromosikan bersama dengan akuntabilitas, kompetisi konstruktif, dan kerja tim. Akibatnya, hal ini mungkin mempengaruhi efektivitas siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa belajar adalah proses kognitif internal, seperti yang dikemukakan Bruner dalam teori belajarnya. Tiga proses kognitif berbeda terlibat dalam pembelajaran: (1) mengumpulkan informasi baru, (2) menafsirkan informasi yang telah dipelajari, dan (3) menilai kebenaran dan kegunaan pengetahuan yang baru diperoleh (Darma et al., 2020). Berdasarkan teori Bruner, paradigma pembelajaran Teams Activity Tournament (TGT) memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui berbagai tingkat presentasi di kelas dan kemudian menerapkan apa yang telah mereka pelajari melalui aktivitas yang menarik.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) digunakan untuk menganalisis statistik hasil belajar kelas eksperimen, dan hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar termasuk dalam kelompok tinggi. Sebaliknya, nilai rata-rata hasil belajar siswa berada pada kisaran sedang pada kelas kontrol yang mengikuti metode tradisional. Temuan tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa, hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berada pada kategori tinggi, sedangkan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional berada pada kelompok sedang. Paradigma Team Games Tournament (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen menjadi penyebab terjadinya variasi hasil belajar siswa. Hal ini bertujuan agar siswa yang belajar melalui paradigma Team Games Tournament (TGT) tidak sekedar menerima ilmu, terlibat aktif dalam menciptakan dan menemukan pengetahuannya sendiri. Ingatan siswa terhadap hasil belajar yang mereka ungkapkan sendiri akan lebih kuat dibandingkan dengan hasil belajar yang diberikan sepenuhnya oleh guru. Selain itu, siswa belajar melalui proyek kelompok yang memungkinkan mereka berbagi ide satu sama lain. Hasilnya, siswa akan belajar lebih bermakna, dan hasil belajar yang lebih baik akan dicapai.

4. Kesimpulan

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar mempengaruhi semangat siswa dalam menguasai mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan kelas eksperimen dengan kategori sangat baik mempunyai tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi. Keaktifan belajar siswa IPS dipengaruhi oleh teknik pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Meningkatnya jumlah siswa yang mendaftar di kelas eksperimen pada kategori aktif menjadi buktinya. Metodologi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Salah satu indikasinya adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen kategori tinggi.

Daftar Pustaka

- Alistiana, L., Aswirna, P., & Ariani, Y. (2020). Analisis Penggunaan Model Reciprocal Teaching Berbasis HOTS terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 10(2), 221–235.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Armidi, N. 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*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>.
- 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*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, 527–539.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Isnaeni, N. (2022). Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Times Games Tournament) Pada Materi Sistem Saraf di SMA Yabujah Indramayu Tahun 2020/2021. *Sinau : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 180-206. <https://doi.org/10.37842/sinau.v8i2.99>
- Komara, E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/11469>

- Mardayanti, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta. *Indonesian Journal of Social Science Education*, 2(2), 121–134.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F.D & Arlinda, F.D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 314-341
- Nitiasih, N. L. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar seni musik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2, 365–372. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256960>
- Panuntun, Faiz. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 9(1), 19-23. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36807>.
- Parhusip, G. D ., Kristanto, Y. D, & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306. <http://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta; Ar-Ruzz Media.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryant, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Taufiq Izzuddin, A. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type

Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 343–346.

- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*. 147–156. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Yuliana, R., Hartini, H., & Hajj, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 1-12. <https://doi.org/10.33659/cip.v11i1.257>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>
- Yusnan, M., Saputra, L., & Omar, S. (2023). Enhancing Student Motivation to Learn Using Self-Determination Theory as a Framework: An Exploration of Internal and External Factors in the Context of Sekolah Dasar Negeri 1 Kapoa, Buton Selatan. *Buletin Edukasi Indonesia*, 2(03), 113-120.