



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 10, No. 2, Oktober 2022
doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR

Ayu Wulandari^{1*}, Muktar B. Panjaitan², Hetdy Sitio³

^{1*}Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

^{2,3}Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

ayuwulandari0700@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas belajar yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Sumber data yang digunakan adalah data primer. Populasi pada penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, normalitas dan uji t.

Hasil penelitian ini terdapat adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar, yang ditunjukkan dengan adanya nilai uji t dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,983 > 2,08596$. Artinya model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif *teams games tournament* (TGT),
Minat Belajar IPS

THE INFLUENCE OF MODEL COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) AGAINST INTEREST IN LEARNING SOCIAL STUDIES GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL 125138 PEMATANGSIANTAR

Ayu Wulandari¹, Muktar B. Panjaitan², Hetdy Sitio³

¹Student of HKBP Nommensen Pematangsiantar University

^{2,3}Lecturer of HKBP Nommensen Pematangsiantar University

ayuwulandari0700@gmail.com

Abstract; This research uses quantitative research. In this study, using a learning class which aims to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model on the social studies learning interest of fourth grade students of SD Negeri 125138 Pematangsiantar. The data source used is primary data. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri 125138 Pematangsiantar for the academic year 2022/2023, totaling 23 students. Data was collected by means of interviews, questionnaires and documentation. The analysis technique used is validity, reliability, normality and t-test.

The results of this study showed that there was a positive and significant influence of the team games tournament cooperative learning model on the interest in learning social studies in class IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar, which was indicated by the t test value with a significance level of $0.001 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ of $3.983 > 2,08596$. This means that the TGT learning model has a positive and significant effect on interest in social studies learning.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Interest in Social Studies Learning*

Submitted: 17 September 2022

Accepted: 26 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna mengembangkan bakat yang dimiliki. Sejalan dengan perkembangan zaman pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan menurut undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS menjadi mata pelajaran penting karena akan menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan masyarakat. IPS di SD bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora.

Menurut Trianto (2015:51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Model juga termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut Solihah (2016:45) model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru. Dan di akhir pembelajaran diadakan *tournament* untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran. Dengan diberlakukannya *games* dapat menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar, yang mana siswa akan berkompetisi dalam kelas sehingga siswa merasa tidak bosan dalam pembelajaran dan merasa senang.

Menurut Djaali (2013:1 22) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru IPS kelas IV di SD Negeri 125138, guru tersebut memilih metode ceramah dalam penyampaian materi IPS karena dianggap lebih mudah dan efisien. Pada kenyataannya selama proses pembelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri 125138

cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat. Hanya beberapa siswa yang terlihat mengerjakan latihan dan saling berdiskusi, sedangkan siswa yang lainnya kurang memahami materi yang disampaikan sehingga mengakibatkan siswa tersebut malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Pemilihan metode, model, dan strategi yang tepat mempengaruhi minat belajar siswa, oleh karena itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, dengan diselingi permainan agar siswa tidak jenuh sehingga minat belajar IPS dalam diri siswa itu meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar IPS siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:8), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai model penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dengan responden sebanyak 23 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel pertama (X) adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) (*independent variable*) dan variabel kedua (Y) yaitu minat belajar sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji hipotesis (uji parsial).

HASIL PENELITIAN

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dengan menggunakan kertas peluang normal atau uji *Kolmogorov Semirnov*, hal ini untuk memeriksa apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas perlu di cek keberlakuannya agar langkah-langkah selanjutnya dapat dipertanggungjawabkan, maka teknik yang digunakan untuk menghitung menggunakan bantuan SPSS Versi 25.

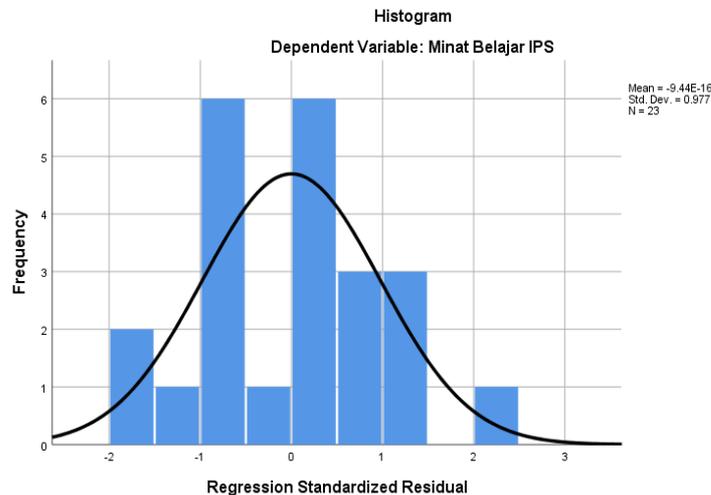
Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov-Semirnov Test*

| | | Model Pembelajaran TGT (X) | Minat Belajar IPS (Y) | Total |
|--|-----------------------|----------------------------|-----------------------|-----------|
| <i>N</i> | | 23 | 23 | 23 |
| <i>Normal Parameters^{a,b}</i> | <i>Mean</i> | 828.261 | 834.783 | .0000000 |
| | <i>Std. Deviation</i> | 1.018.757 | 904.468 | 6.826.185 |
| <i>Most Extreme Differences</i> | <i>Absolute</i> | .131 | .095 | .131 |
| | <i>Positive</i> | .131 | .091 | .108 |
| | <i>Negative</i> | -.092 | -.095 | -.131 |
| <i>Test Statistic</i> | | .131 | .095 | .131 |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | | .200 | .200 | .200 |
| <i>a. Test distribution is Normal.</i> | | | | |
| <i>b. Calculated from data</i> | | | | |

Sumber: data primer hasil pengolahan menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas *One Sample Kolmogorov Semirnov Test* diatas dapat dilihat *Asymp. Sig (2-tailed)* pada total X (Model Pembelajaran TGT) sebesar 0,200, total Y (Minat Belajar IPS) sebesar 0,200 serta total keseluruhan 0,200 memiliki nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih besar dari alpha 0,05.

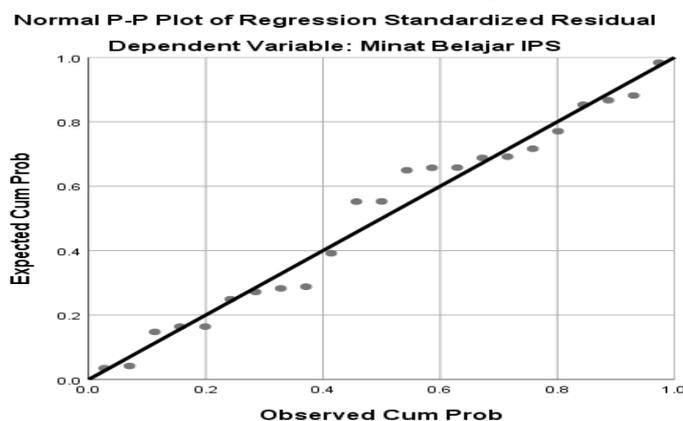
Gambar 1 Grafik Histogram Uji Normalitas



Sumber: data primer hasil pengolahan menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan tampilan output chart di atas dapat dilihat grafik histogram memberikan pola distribusi yang mengarah ke kanan yang artinya data berdistribusi normal.

Gambar 2 Grafik Plot Uji Normalitas



Sumber: data primer hasil pengolahan menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan tampilan P-Plot di atas dapat terlihat titik-titik yang mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

Hasil Pre Test dan Post Test siswa

Berdasarkan penelitian, dapat dilihat hasil *Pre Test* sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dan hasil *Post Test* sesudah menggunakan model pembelajaran TGT. *Pre Test* merupakan tes awal untuk mengetahui minat belajar IPS siswa sebelum

diberlakukannya model pembelajaran TGT dan *Post Test* merupakan tes akhir untuk mengetahui minat belajar IPS siswa sesudah diberlakukannya model pembelajaran TGT. Berikut data hasil *Pre Test* dan *Post Test* siswa.

Tabel 2 Hasil *Pre Test* dan *Post Test* siswa

| Keterangan | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> |
|------------|-----------------|------------------|
| N | 23 | 23 |
| Mean | 63 | 83 |
| Median | 62 | 80 |
| Modus | 55 | 77 |
| Minimum | 35 | 58 |
| Maksimum | 79 | 98 |
| Total | 1452 | 1905 |

Sumber: hasil pengolahan data menggunakan *Ms- Excel*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai *Pre Test* adalah sebagai berikut dimana dari data telah diperoleh jumlah siswa sebanyak 23 menghasilkan total sebesar 1452 dengan nilai Mean 63, Median 62, Modus 55, Minimum 35, sedangkan nilai maksimumnya 79. Sedangkan hasil *Post Test* diperoleh data jumlah siswa sebanyak 23 menghasilkan total sebesar 1905 dengan nilai Mean 83, Median 80, Modus 77, Minimum 58, sedangkan nilai maksimumnya 98. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui adanya kenaikan pada nilai yang didapat siswa antara hasil *Pre Test* dan *Post Test* yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3 Keterangan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* siswa

| Huruf | Nilai |
|-------|----------|
| A | 81 – 100 |
| B | 61 – 80 |
| C | 41 – 60 |
| D | 21 – 40 |
| E | 0 – 20 |

Dengan demikian tabel diatas dapat menjelaskan pengelompokan perolehan hasil angket *Pre Test* dan *Post Test* yang dilakukan oleh peneliti. Untuk hasil lebih jelasnya, peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Angket *Pre Test* dan *PostTest*

| Huruf | Nilai | Frekuensi | | Persentase | |
|-------|----------|-----------------|------------------|-----------------|------------------|
| | | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> |
| A | 81 – 100 | 5 | 14 | 22% | 61% |
| B | 61 – 80 | 12 | 9 | 52% | 39% |
| C | 41 – 60 | 6 | 0 | 26% | 0% |
| D | 21 – 40 | 0 | 0 | 0% | 0% |
| E | 0 – 20 | 0 | 0 | 0% | 0% |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data persentase kenaikan minat belajar IPS siswa yaitu pada bagian C dengan nilai 41 – 60 didapat hasil pada pre test sebesar 26% dan post test sebesar 0%, pada bagian B dengan nilai 61 – 80 didapat hasil pada pre test sebesar 52% dan post test sebesar 39%, pada bagian A dengan nilai 81 – 100 didapat hasil pada pre test sebesar 22% dan post test sebesar 61%. Kesimpulan yang didapat pada hasil pre test dan post test adalah adanya kenaikan persentase minat belajar IPS siswa, yang mana pada saat sebelum diberlakukannya model pembelajaran TGT minat belajar IPS pada siswa dengan penilaian angket 81 – 100 sebesar 22% , dan setelah diberlakukan model pembelajaran TGT minat belajar siswa IPS meningkat menjadi 61%.

2. Uji Parsial (Uji t)

Pengujian ini dilakukan secara parsial yaitu dilakukan untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui variabel pelatihan dan pengembangan karir yang diuji berpengaruh terhadap kinerja pegawai”. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang valid, maka sebaiknya dilakukan uji hipotesis. Untuk menguji kebenarannya maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS Versi 25.

Tabel 5 Perhitungan Nilai t_{hitung}

| Coefficients ^a | | | | | |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
| | B | Std. Error | Beta | | |
| (Constant) | 35.236 | 12.198 | | 2.889 | .009 |
| Model Pembelajaran TGT | .582 | .146 | .656 | 3.983 | .001 |

a. Dependent Variable: Minat Belajar IPS

Sumber: data primer hasil pengolahan menggunakan SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} pada variabel X (Model Pembelajaran TGT) sebesar 3,983 sedangkan t_{tabel} dengan $df = n-k$ ($23-2 = 21$) sebesar 2,07961 atau dengan taraf signifikan $0,001 < \alpha < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS. Dengan diberlakukannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar IPS Siswa.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diberikan penulis setelah mengadakan penelitian di kela IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar menunjukan terdapat adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Berdasarkan uji t yang dilakukan ditunjukkan dengan nilai uji t dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan t_{hitung} sebesar 3,983 dan t_{tabel} sebesar 2,08596. Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azmi, Sarah Nur. 2012. *Perbandingan Antara Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Dengan Pembelajaran Konvensional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar PAI*. Jakarta: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Djaali, 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fuad, Zaki Al dan Zuraini. 2016. "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kutepanang". *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2019. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: MEDIA PERSADA.
- Mahananingtyas, E. (2016). Metode quantum learning untuk meningkatkan efikasi diri dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 4(1), 17-25.
- Misgirawanti. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya*. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.
- Mu'jizah, Laila. 2022. *Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Darul Huda Bandar Lampung*. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahayu, Manzilatusifa, Lisnawati. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*. Vol 4 (2): hal 114-120.
- Rosidin. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Mts N 1 Bandar Lampung*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septianni, Aini. 2019. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa". *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, Vol.01(01): hal.191.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.