



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 027950 BINJAI T.A. 2024/2025

Oleh:

**Kristin Sinisuka¹, Nurmayani², Wildansyah Lubis³,
 Lidia Simanihuruk⁴, Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
 Email: Kristinsinisuka100203@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2940>

Submitted: 10/04/25 Article info: Accepted: 09/08/25 Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SDN 027950 Binjai. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional berjumlah 48 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *total sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes pilihan berganda. Sebelum tes diberikan kepada siswa terlebih dahulu melewati uji coba instrumen kemudian uji prasyarat dengan uji hipotesis *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,40 dan kelas kontrol sebesar 52,35. Selanjutnya, setelah diberi perlakuan yang berbeda dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,72 dan kelas kontrol sebesar 66,35. Dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} 4,33 sedangkan t_{tabel} 2,013, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SDN 027950 Binjai T.A. 2024/2025.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Peran Pendidikan sangat penting dalam berkembangnya sumber daya manusia demi keberlangsungan pendidikan di suatu negara. Pendidikan berfungsi untuk membangun kemampuan dasar bagi peserta didik. Namun begitu, terdapat rintangan dalam penerapannya, terutama pada tingkat sekolah dasar. Seharusnya mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar dapat maksimal agar menciptakan penerus bangsa yang cerdas, berperilaku yang baik, pendidikan yang maju dan tercapainya tujuan nasional bagi suatu bangsa.

Dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, memaparkan jika “Pendidikan nasional berperan meningkatkan keterampilan serta membentuk sifat bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan bagi kemampuan



peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta mewujudkan warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Keterlibatan guru pada pembelajaran berdampak pada mutu dan potensi peserta didik pada pembelajaran. Guru yang mengajar dengan berkualitas dan kompeten akan menentukan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat. Menurut Nurrita (2018, h.175) hasil belajar merupakan perolehan hasil siswa berupa evaluasi nilai atas bertambahnya ilmu pengetahuan dan perubahan perilaku. Peningkatan hasil belajar siswa dapat menjadi bukti nyata atas keberhasilan kualitas Pendidikan. Hasil belajar yang meningkat dapat di lihat salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran di kelas. Pelaksanaan belajar yang baik itu melibatkan peran aktif guru dengan peserta didik juga antara sesama peserta didik. Guru diharapkan turut mengambil bagian aktif mendidik peserta didik agar merangsang pikiran peserta didik dalam pemecahan masalah berhubungan dengan topik pembelajaran.

Pembelajaran akan menyenangkan bagi siswa apabila penerapan model pembelajaran sudah tepat diterapkan, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkatkan dan ini juga menjadi faktor pendukung supaya keberhasilan belajar dapat dicapai. Namun nyatanya, implementasi model pembelajaran konvensional (*teacher centered learning*) dengan metode ceramah masih menjadi model yang mendominasi, sehingga umpan balik dari peserta didik terhadap pembelajaran di dalam kelas masih dalam kategori minim.

Saat ini, kurikulum merdeka diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Kurikulum merdeka menegaskan bahwa proses belajar mengajar pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered*), sumber belajar dan sumber informasi siswa tidak hanya di dapatkan dari guru saja, namun guru juga menjadi fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Sehingga guru perlu menerapkan model pembelajaran yang kreatif dalam mengasah peran aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pemilihan serta penerapan model pembelajaran harus tepat, untuk dapat memberikan motivasi pada peserta didik dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Informasi, keterampilan, cara berpikir, dan ekspresi terhadap ide-ide peserta didik didapatkan melalui penerapan model pembelajaran oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru wali kelas V SDN 027950 Binjai, pada tanggal 16 November 2024 bersama dengan wali kelas VA ibu Nani Septaria S.Pd dan Ibu Winda Maisyarah Nst S.Pd, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran saat ini belum dapat tercapai secara optimal. Saat di wawancara, hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional (*teacher centered learning*) dengan metode ceramah masih mendominasi diterapkan dalam kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan konvensional dengan metode ceramah, guru akan lebih sering memberikan penjelasan secara lisan, sementara itu peserta didik akan mendengarkan dan mencatat materi yang guru sampaikan. Dalam pelajaran IPAS, peserta didik membutuhkan ruang yang menyenangkan agar lebih mudah memahami serta menikmati proses belajar. Kondisi kelas yang monoton dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti juga mengulik hasil belajar IPAS peserta didik kelas V untuk melihat keberhasilan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Presentase Ketuntasan Hasil Ujian Tengah Semester Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas		
75	V A	25	8	17	32%	68%
	V B	23	6	17	26 %	74%

Sumber: Guru Wali Kelas VA dan VB SDN 027950 Binjai



Berdasarkan tabel di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai belum melampaui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan belum tuntas dalam tes ujian tengah semester. Berdasarkan observasi yang telah di lakukan dalam pengamatan peserta didik di dalam kelas, peserta didik membutuhkan inovasi model pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Kurangnya peran aktif peserta didik di dalam kelas dan siswa masih sulit fokus dalam pembelajaran mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari nilai UTS, terdapat peserta didik belum melampaui nilai minimal ketuntasan. Dan pada dasarnya anak-anak pada tingkat sekolah dasar akan lebih menyukai pembelajaran dalam bentuk permainan dan berkelompok. Harefa dkk. (2022, h.326) juga menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka teoritis untuk menggapai sasaran dalam kegiatan belajar. Guru sebagai fasilitator dapat memberi variasi model pembelajaran dalam kelas, yang akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton, lebih bervariasi, dan tentunya peserta didik dapat lebih mudah memahami serta menikmati pembelajaran di dalam kelas.

Dari masalah yang di temukan, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar dalam kelas karena model ini melibatkan semua siswa tanpa mempertimbangkan status, jenis kelamin maupun prestasi mereka. Penerapan model tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, rasa tanggung jawab siswa meningkat, kerja sama antar kelompok, kejujuran dan peran aktif ketika belajar. Slavin (2016, h.166) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) Presentasi di Kelas. Dimana guru menyampaikan materi dengan ceramah atau melakukan diskusi yang dipimpin oleh guru. 2) Kelompok (*Team*). Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang yang terdiri atas kemampuan rendah, sedang dan tinggi. 3) Permainan (*Game*). Terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa. 4) Turnamen. Guru mengadakan perlombaan dimana setiap kelompok akan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. 5) Penghargaan kelompok. Guru mengumumkan kelompok yang menang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok yang menang.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bukhari (2022, h.19-20) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa, memberi semangat dan motivasi dalam belajar karena terdapat permainan, perlombaan (*tournament*), dan perolehan poin dan skor . Penggunaan model pembelajaran memacu peran aktif peserta didik sehingga tidak merasa jenuh dalam belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menciptakan pembelajaran menjadi santai juga menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis pada penelitian ini yaitu Eksperimen Semu (*Quasy Eksperiment*) untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap dua kondisi yang homogen. Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, kedua kelas akan diberi *pretest* dan *posttest* tetapi kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2021, h.120).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 027950 Binjai sebanyak 48 orang siswa. Sampel yang akan diteliti adalah siswa kelas V SDN 027950 Binjai. Maka penelitian mengambil seluruh kelas V yaitu V-A 25 siswa dan kelas V-B 23 siswa. Dengan jumlah keseluruhan 48 siswa dan kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan V-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yaitu uji *Independent Sample T-test*.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Abdul Rozak	30	39
2	Setiawan Bryan	30	43
3	Aura Fadila Anggraini	39	48
4	M.Aqil Zihmi	39	52
5	Eikel Alfidus Ginting	43	52
6	Monica Olivia Sitanggang	43	57
7	Fitra Al-Faraz	48	61
8	M.Rasya Aliando	48	65
9	Nathan Sitepu	48	65
10	Gebrylia Agatha Ginting	48	65
11	Cecilia Cristiane	52	65
12	Ronal Fransiscus	52	65
13	Abidzar Alcantara	52	70
14	Zuen Great Alvin	52	70
15	Rico Payo Kenza PA	52	74
16	Rafael Samuel A.	57	74
17	Abriano Tri Octara	57	78
18	Nazwa Khaira Wilda	57	78
19	Wan Syafira	65	78
20	Gilbert Methew Ginting	70	78
21	Israel Bazalaeel Bangun	70	83
No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
22	Rey Chiko	74	83
23	Milva Minasti Nst	78	83
	Jumlah	1204	1526
	Rata-Rata	52,35	66,35
	Nilai Tertinggi	78	83
	Nilai Terendah	30	39
	Standar Deviasi	12,759	12,943
	Varians	162,783	167,510

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada *pretest* kelas kontrol masih rendah, dan siswa yang nilainya melampaui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) hanya 1 (satu) orang siswa saja. Dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol pada pemberian *posttest* meningkat, dan terdapat 7 (tujuh) orang siswa yang nilainya melampaui nilai KKTP.

2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Kivin. A Perangin-angin	30	57



2	Muhammad Aufa Al Zikri	39	65
3	Affan Al Habibie Lubis	39	65
4	Kamila Saidah	39	65
5	Atiffa Aura Fitra	43	70
6	Bilqis Apdzra	43	74
7	M. Fiqih Arrahman	48	74
8	Nara Amira Rusdiansyah	48	78
9	Renala Amira Br Ginting	52	78
10	Ahmad Fauzan Nabawi Hrp	52	78
11	Rifqi Attaya	52	78
12	Razwennen Bangun	52	83
13	Izzatunnisa	52	83
14	Gavin Sultan Syah Lubis	52	83
15	Qory Mikhaila Br Sitepu	57	83
16	Alfazia Putri Fazila	57	83
17	Eddis Predela Br. Ginting	57	83
18	Mahira Mumtaza	57	91
19	Reza Raditya	57	91
20	M. Alriza Pelly	61	91
21	Jasmine Ziya Zawardi	61	91
22	Hauzan El Arnan	65	91
23	Dimas Abdurrahman Pranudi	70	91
24	M. Al Ghazali	74	96
25	Airin Nur Zalfa	78	96
	Jumlah	1335	2018
	Rata-Rata	53,40	80,72
	Nilai Tertinggi	78	96
	Nilai Terendah	30	57
	Standar Deviasi	11,321	10,550
	Varians	128.167	111.293

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada *pretest* kelas eksperimen masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Pada *pretest* terdapat 1 (satu) orang siswa yang nilainya mencapai nilai KKTP. Dan setelah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka dapat dilihat hasil belajar ketika pemberian *posttest* jauh meningkat, dan terdapat 18 (delapan belas) orang siswa yang nilainya melampaui nilai KKTP.

3. Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas dilaksanakan untuk melihat kevalidan sebuah instrumen yang diberikan kepada responden. Data dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Dalam hal ini, untuk menguji valid atau tidaknya instrumen yang diberikan diuji dengan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Adapun rekapitulasi hasil uji validitas dengan menggunakan rumus diatas adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas terhadap Instrumen dengan Menggunakan Rumus Korelasi *Product Moment* pada Siswa Kelas VI SDN 027950 Binjai



Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,460	0,404	Valid	16	0,498	0,404	Valid
2	0,485	0,404	Valid	17	0,182	0,404	Tidak Valid
3	0,487	0,404	Valid	18	0,519	0,404	Valid
4	0,408	0,404	Valid	19	0,638	0,404	Valid
5	0,218	0,404	Tidak Valid	20	0,191	0,404	Tidak Valid
6	0,605	0,404	Valid	21	0,780	0,404	Valid
7	0,306	0,404	Tidak Valid	22	0,435	0,404	Valid
8	0,570	0,404	Valid	23	0,432	0,404	Valid
9	0,411	0,404	Valid	24	0,685	0,404	Valid
10	0,651	0,404	Valid	25	0,456	0,404	Valid
11	0,693	0,404	Valid	26	0,428	0,404	Valid
12	0,187	0,404	Tidak Valid	27	0,329	0,404	Tidak Valid
13	0,646	0,404	Valid	28	0,030	0,404	Tidak Valid
14	0,498	0,404	Valid	29	0,660	0,404	Valid
15	0,470	0,404	Valid	30	0,489	0,404	Valid

Berdasarkan tabel di atas, terdapat tujuh butir soal tidak memenuhi kriteria valid sehingga harus dibuang, adapun butir soal tersebut adalah butir soal nomor 5, nomor 7, nomor 12, nomor 17, nomor 20, nomor 27, dan nomor 28.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau mengukur tingkat real sebuah instrument dalam sebuah penelitian. Adapun rumus yang digunakan dalam mengukur tingkat reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Dengan klasifikasi koefisien reliabilitas sebagai berikut:

$0,00 \leq r < 0,20$: sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$: rendah
$0,40 \leq r < 0,60$: sedang/cukup
$0,60 \leq r < 0,80$: tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$: sangat tinggi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Varians Item Soal

Nomor	Varians	Nomor	Varians
1	0,259	16	0,232
2	0,254	17	0,196
3	0,196	18	0,216
4	0,172	19	0,232
5	0,145	20	0,254
6	0,254	21	0,216
7	0,245	22	0,261
8	0,259	23	0,254
9	0,196	24	0,259
10	0,172	25	0,232
11	0,216	26	0,245
12	0,259	27	0,261
13	0,245	28	0,196
14	0,232	29	0,245



15	0,232	30	0,172
Jumlah Varians		6,801	
Varians Total		41.80	

Berdasarkan tabel di atas, setelah mengetahui varians data tiap item pertanyaan, maka jumlah varians total yang didapatkan adalah 6,801. Setelah itu dicari varians total dan didapatkan nilai varians total 41,80.

Setelah itu, lakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right) \\
 &= \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(1 - \frac{6,801}{41,80} \right) \\
 &= \left(\frac{30}{29} \right) (1 - 0,16270) \\
 &= (1,034) (0,8373) \\
 &= 0,866
 \end{aligned}$$

Jadi, diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,866.

Berdasarkan perhitungan di atas, nilai reliabilitas 0,866 jika diinterpretasi ke dalam klasifikasi koefisien reliabilitas termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tes yang di uji coba adalah reliabel.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran tes dapat menggunakan $P = \frac{B}{Js}$ dengan perhitungan hasil taraf kesukaran tersebut akan dibandingkan dengan kriteria tingkat kesukaran tes sehingga akan diketahui tes tersebut berada pada kategori berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

TK = 0,00	: terlalu sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	: sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	: sedang/cukup
0,70 < TK < 1,00	: mudah
TK = 1,00	: terlalu mudah

Untuk mengetahui tingkat kesukaran setiap butir soal pada instrument tes penelitian ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2019*. Berikut tabel data hasil uji tingkat kesukaran soal.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran Soal	Kategori	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,46	Sedang	16	0,67	Sedang
2	0,58	Sedang	17	0,75	Mudah
3	0,75	Mudah	18	0,71	Mudah
4	0,79	Mudah	19	0,67	Sedang
5	0,83	Mudah	20	0,58	Sedang
6	0,58	Sedang	21	0,71	Mudah
7	0,63	Sedang	22	0,50	Sedang
8	0,54	Sedang	23	0,58	Sedang
9	0,75	Mudah	24	0,46	Sedang
10	0,79	Mudah	25	0,67	Sedang
11	0,71	Mudah	26	0,63	Sedang
12	0,54	Sedang	27	0,50	Sedang
13	0,63	Sedang	28	0,25	Sukar
14	0,67	Sedang	29	0,63	Sedang
15	0,67	Sedang	30	0,79	Mudah



Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan adalah diambil dari keseluruhan soal memiliki tingkat kesukaran yang dikategorikan sedang, karena terdapat 1 butir soal dalam kategori sukar, 19 butir soal kategori sedang, dan 10 butir soal kategori mudah.

Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta tes menjadi kategori atas dan bawah. Adapun kriteria daya pembeda soal yaitu:

$DP < 0,00$: sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$: jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$: cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$: baik
$0,70 < DP \leq 1,00$: sangat baik

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Daya Beda Soal

Nomor Soal	Daya Pembeda	Kriteria	Nomor Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,25	Cukup	16	0,67	Baik
2	0,50	Baik	17	0,00	Sangat Jelek
3	0,33	Baik	18	0,42	Baik
4	0,25	Cukup	19	0,50	Baik
5	0,17	Jelek	20	0,17	Jelek
6	0,50	Baik	21	0,58	Baik
7	0,25	Cukup	22	0,50	Baik
8	0,42	Baik	23	0,33	Cukup
9	0,33	Cukup	24	0,58	Baik
Nomor Soal	Daya Pembeda	Kriteria	Nomor Soal	Daya Pembeda	Kriteria
10	0,42	Baik	25	0,33	Cukup
11	0,58	Baik	26	0,25	Cukup
12	0,25	Cukup	27	0,33	Cukup
13	0,75	Sangat Baik	28	-0,17	Sangat Jelek
14	0,33	Cukup	29	0,58	Baik
15	0,33	Cukup	30	0,42	Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 soal yang tidak memenuhi kriteria daya pembeda soal dan soal akan dibuang dan tidak akan digunakan untuk tes pada penelitian. Adapun nomor butir soal tersebut adalah butir soal nomor 5, nomor 17, nomor 20, dan soal nomor 28. Berdasarkan uji validasi telah di peroleh 7 butir soal yang tidak valid, yaitu butir soal nomor 5, nomor 7, nomor 12, nomor 17, nomor 20, nomor 27 dan nomor 28. Oleh karena itu, berdasarkan empat uji coba instrument penelitian dinyatakan bahwa terdapat 23 butir soal memenuhi syarat dan layak sehingga dapat diberikan kepada peserta didik pada saat melakukan *pretest* dan *posttest*.

4. Deskripsi Data

Deskripsi Data *Pretest* Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol

Sebelum memberikan tindakan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, dilaksanakan *pretest* dengan topik Kondisi Perekonomian di Daerahku maka diperoleh nilai mean, modus dan median sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mean (X)} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1204}{23} = 52,348 = 52,35. \end{aligned}$$

Modus (M_o) = Angka yang sering muncul yaitu angka 52 sebanyak 5 kali.
Jadi modusnya adalah 52.

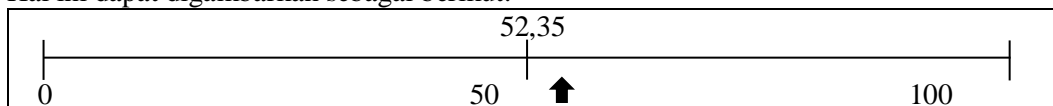


Median (M_e) = Nilai tengah dari data yang sudah diurutkan. Jadi, Mediannya adalah 52.

Berdasarkan indikator yang diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi adalah 78. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 52,35. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah adalah 50.

Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai tengah teoritisnya dapat diketahui bahwa rata-rata lebih kecil dari pada nilai tengah teoritis.

Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Posisi Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Untuk mendistribusikan nilai di atas ke dalam tabel frekuensi maka harus ditentukan terlebih dahulu jangkauan kelas interval, Panjang kelas interval dengan cara berikut ini:

1. Menentukan nilai jangkauan (J)

$J = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$

$J = 78 - 30$

$J = 48$

Jadi, nilai jangkauan adalah 48.

2. Menentukan banyaknya kelas interval (k)

$k = 1 + 3,3 \log n$, dimana $n = \text{banyaknya data}$ ($n = 23$)

$k = 1 + 3,3 \log 23$

$k = 1 + 3,3 (1,36)$

$k = 1 + 4,488$

$k = 5,488$ dibulatkan menjadi 5

Jadi banyaknya kelas adalah 5

3. Menentukan panjang interval

$P = \text{Jangkauan (J)} / \text{banyak kelas (k)}$

$P = 48/5$

$P = 9,6$ dibulatkan menjadi 10

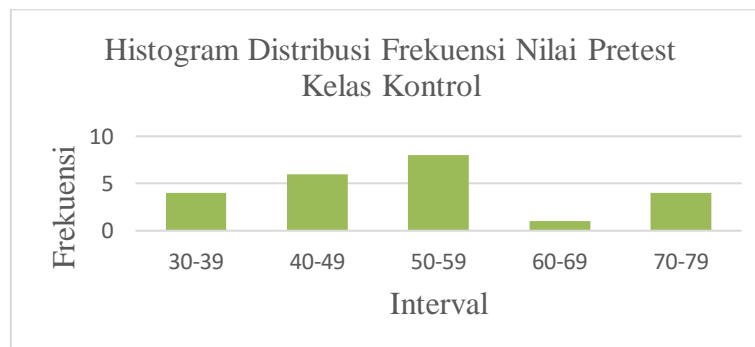
Jadi, interval kelas adalah 10.

Setelah nilai jangkauan, kelas interval, dan panjang interval kelas diperoleh, maka nilai yang telah diuraikan sebelumnya dapat dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 8. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Interval	Frekuensi	Persentase
30 – 39	4	17,40
40 – 49	6	26,07
50 – 59	8	34,78
60 – 69	1	4,35
70 – 79	4	17,40
Jumlah	23	100

Untuk lebih jelasnya perolehan nilai tersebut di atas dapat digambarkan pada histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Deskripsi Data *Posttest* Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol

Setelah diterapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, maka diperoleh nilai mean, modus dan median sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Mean (X)} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1536}{23} = 66,348 = 66,35.\end{aligned}$$

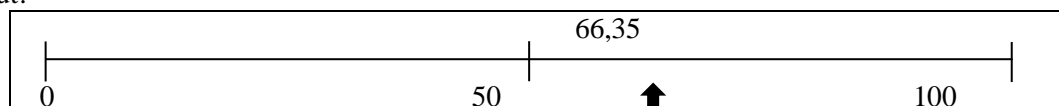
Modus (M_o) = Angka yang sering muncul berdasarkan post-test yaitu angka 65 sebanyak 5 kali. Jadi modusnya adalah 65.

Median (M_e) = Nilai tengah dari data yang sudah diurutkan.

Jadi Mediannya adalah 65.

Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 39 dan nilai tertinggi adalah 83. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 66,35. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.

Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai tengah teoritisnya dapat diketahui bahwa nilai rata-rata lebih besar dari pada nilai tengah teoritis. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Posisi Nilai Rata-Rata Hasil *Posttest* Kelas Kontrol pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Untuk mendistribusikan nilai di atas ke dalam tabel frekuensi maka harus ditentukan terlebih dahulu nilai jangkauan, banyak kelas interval setiap kelas dengan cara sebagai berikut:

1. Menentukan nilai jangkauan (J)

$$J = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$$

$$J = 83 - 39$$

$$J = 44$$

Jadi, nilai jangkauan adalah 44.

2. Menentukan banyaknya kelas interval (k)

$$k = 1 + 3,3 \log n, \text{ dimana } n = \text{banyaknya data } (n = 23)$$

$$k = 1 + 3,3 \log 23$$

$$k = 1 + 3,3 (1,36)$$

$$k = 1 + 4,488$$

$$k = 5,488 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

Jadi, banyaknya kelas adalah 5.

3. Menentukan panjang interval

$$P = \text{Jangkauan (J)} / \text{banyak kelas (k)}$$



$$P = 44/5$$

$P = 8,8$ dibulatkan menjadi 8

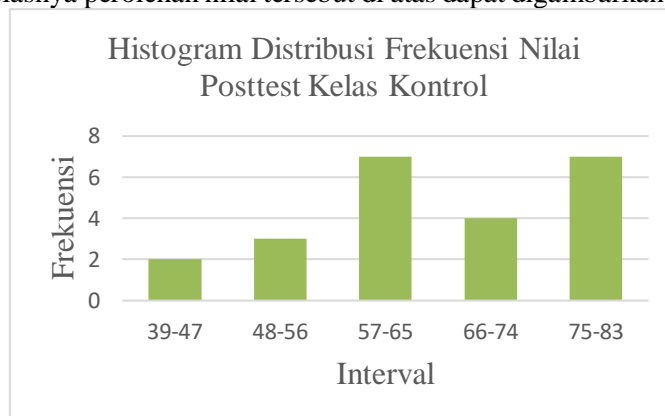
Jadi, interval kelas adalah 9.

Setelah nilai jangkauan, kelas interval, dan panjang interval kelas diperoleh maka nilai yang telah diuraikan sebelumnya dapat di masukkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 9. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol
Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai**

Interval	Frekuensi	Persentase
39 – 47	2	8,70
48 – 56	3	13,04
57 – 65	7	30,43
66 – 74	4	17,40
75 - 83	7	30,43
Jumlah	23	100

Untuk lebih jelasnya perolehan nilai tersebut di atas dapat digambarkan pada histogram berikut:



**Gambar 4. Histogram Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol
pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai**

Deskripsi Data *Pretest* Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen

Sebelum memberikan tindakan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan *pretest*, maka diperoleh mean, modus dan median sebagai berikut:

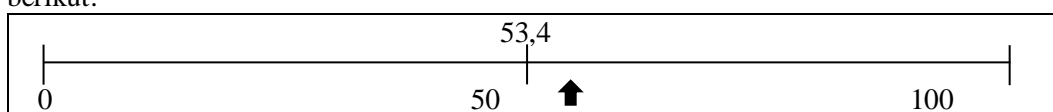
$$\begin{aligned} \text{Mean (X)} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1335}{25} = 53,4 \end{aligned}$$

Modus (M_o) = Angka yang sering muncul berdasarkan *pretest* pada kelas eksperimen yaitu angka 52 sebanyak 6 kali. Jadi modusnya adalah 52.

Median (M_e) = Nilai tengah dari data yang sudah diurutkan. Jadi Mediannya adalah 52.

Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi adalah 78. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 53,4. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.

Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai tengah teoritisnya, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata lebih besar dari pada nilai tengah teoritis. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3. Posisi Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen
Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai**



Untuk mendistribusikan nilai di atas ke dalam tabel frekuensi maka harus ditentukan terlebih dahulu nilai jangkauan, banyak kelas interval setiap kelas dengan cara sebagai berikut:

1. Menentukan nilai jangkauan (J)

$J = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}$

$J = 78 - 30$

$J = 48$

Jadi, nilai jangkauan adalah 48.

2. Menentukan banyaknya kelas interval (k)

$k = 1 + 3,3 \log n$, dimana $n = \text{banyaknya data}$ ($n = 25$)

$k = 1 + 3,3 \log 25$

$k = 1 + 3,3 (1,39)$

$k = 1 + 4,587$

$k = 5,587$ dibulatkan menjadi 6

Jadi banyaknya kelas adalah 6

3. Menentukan panjang interval

$P = \text{Jangkauan (J)} / \text{banyak kelas (k)}$

$P = 48/6$

$P = 8$

Jadi, interval kelas adalah 8.

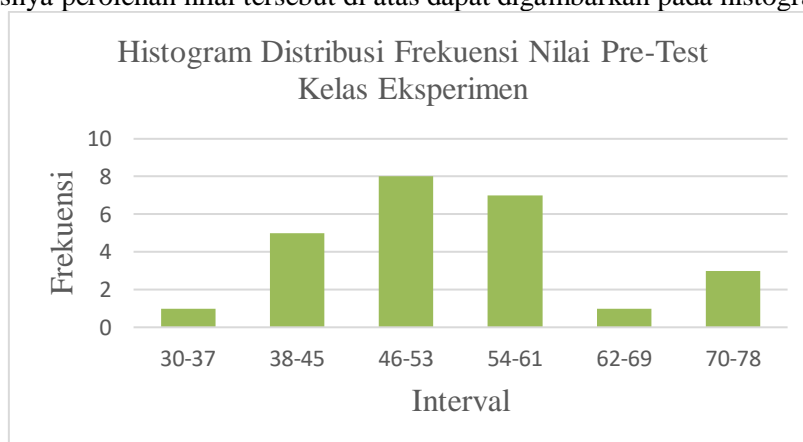
Setelah nilai jangkauan, kelas interval dan panjang interval kelas diperoleh, maka nilai yang telah diuraikan sebelumnya dapat dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 10. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-Test*

Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Interval	Frekuensi	Persentase
30 – 37	1	4
38 – 45	5	20
46 – 53	8	32
54 – 61	7	28
62 – 69	1	4
70 – 78	3	12
Jumlah	25	100

Untuk lebih jelasnya perolehan nilai tersebut di atas dapat digambarkan pada histogram berikut:



Gambar 6. Histogram Frekuensi Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai



Deskripsi Data *Posttest* Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen

Setelah dilaksanakan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan pretest, maka diperoleh mean, modus dan median sebagai berikut:

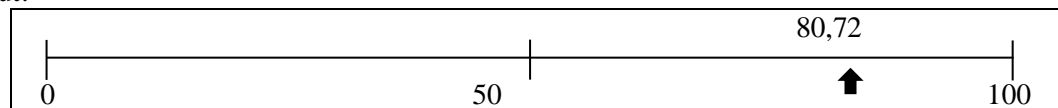
$$\begin{aligned}\text{Mean (X)} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{2018}{25} = 80,72\end{aligned}$$

Modus (M_o) = Angka yang sering muncul berdasarkan pre-test yaitu angka 83 dan 91 sebanyak 6 kali. Jadi modusnya adalah 83 dan 91.

Median (M_e) = Nilai tengah dari data yang sudah diurutkan. Jadi Mediannya adalah 83.

Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 57 dan nilai tertinggi adalah 96. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 80,72. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.

Dengan membandingkan antara nilai rata-rata dengan nilai tengah teoritisnya dapat diketahui bahwa nilai rata-rata lebih besar dari pada nilai tengah teoritis. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Posisi Nilai Rata-Rata Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Untuk mendistribusikan nilai di atas ke dalam tabel frekuensi maka harus ditentukan terlebih dahulu nilai jangkauan, banyak kelas interval setiap kelas dengan cara sebagai berikut:

1) Menentukan nilai jangkauan (J)

J = Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

J = 96 - 57

J = 39

2) Menentukan banyaknya kelas interval (k)

$k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n = banyaknya data ($n = 25$)

$k = 1 + 3,3 \log 25$

$k = 1 + 3,3 (1,39)$

$k = 1 + 4,587$

$k = 5,587$ dibulatkan menjadi 6. Jadi banyaknya kelas adalah 6.

3) Menentukan panjang interval

P = Jangkauan (J) / banyak kelas (k)

P = 39/6

P = 6,5 dibulatkan menjadi 7.

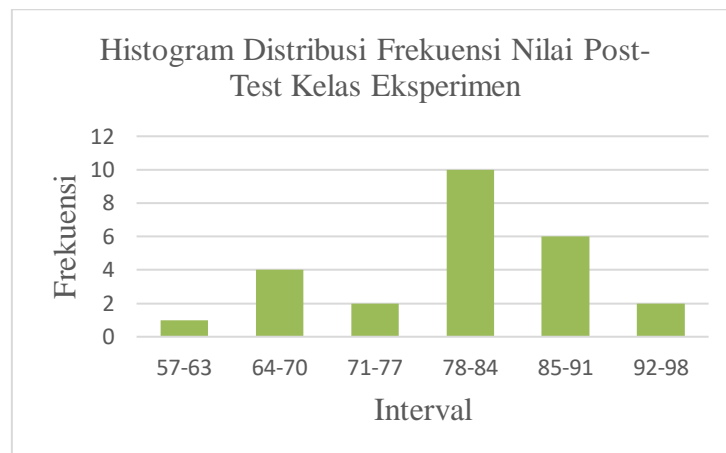
Jadi, Panjang interval adalah 7.

Setelah nilai jangkauan, kelas interval, dan panjang interval kelas diperoleh, maka nilai yang telah diuraikan sebelumnya dapat dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 11. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

Interval	Frekuensi	Persentase
57 – 63	1	4
64 – 70	4	16
71 – 77	2	8
78 – 84	10	40
85 – 91	6	24
92 – 98	2	8
Jumlah	25	100

Untuk lebih jelasnya perolehan nilai tersebut di atas dapat digambarkan pada histogram berikut:



Gambar 5. Histogram Frekuensi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen Pada Siswa Kelas V SDN 027950 Binjai

5. Analisis Data

Uji Normalitas

Dalam melaksanakan uji normalitas ini bertujuan melihat keadaan sampel berdistribusi normal atau tidak untuk setiap kelas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors* dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2019.

Uji Normalitas Data *Pretest*

Hasil uji Normalitas data dua kelas pada penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Data	Kelas	Rata-Rata (\bar{x})	S	L _{hitung}	L _{tabel}
Pretest	Kontrol	52,348	12,759	0,163	0,185
	Eksperimen	53,4	11,321	0,135	0,180

Berdasarkan tabel di atas, L_{hitung} diperoleh dari perhitungan nilai yang paling besar diantara selisih, sehingga diperoleh L_{hitung} kelas kontrol sebesar 0,163 dan L_{hitung} kelas eksperimen sebesar 0,135. Dari daftar uji pada taraf signifikan 5% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dengan n kelas kontrol = 23 maka diperoleh nilai L_{tabel} 0,185 dan n kelas eksperimen = 25 maka diperoleh nilai L_{tabel} 0,180. Hal ini berarti L_{hitung} < L_{tabel} yaitu $0,163 < 0,185$ dan $0,135 < 0,180$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi data berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data *Posttest*

Hasil uji normalitas data dua pada penggunaan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Data	Kelas	Rata-Rata (\bar{x})	S	L _{hitung}	L _{tabel}
Posttest	Kontrol	66,348	12,943	0,111	0,185
	Eksperimen	80,72	10,550	0,115	0,180

Berdasarkan tabel di atas, L_{hitung} diperoleh dari perhitungan nilai yang paling besar diantara selisih, sehingga diperoleh L_{hitung} kelas kontrol sebesar 0,111 dan L_{hitung} kelas eksperimen sebesar 0,115. Dari daftar uji ada taraf signifikan 5% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dengan n kelas kontrol = 23 maka diperoleh nilai L_{tabel} 0,185 dan n kelas eksperimen = 25 maka diperoleh nilai L_{tabel} 0,180. Hal ini



berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,111 < 0,185$ dan $0,115 < 0,180$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians. Uji homogenitas dilakukan dengan cara varians terbesar dengan varians terkecil.

Uji Homogenitas *Pretest*

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data *pretest*. Perhitungan menggunakan uji F. Hasil perhitungan untuk uji homogenitas data *pretest* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Data	Kelas	N	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}
<i>Pretest</i>	Kontrol	23	162,783	1,270	2,003
	Eksperimen	25	128,167		

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh dari uji homogenitas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari data kelas yang diajar dengan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh $F_{hitung} = 1,270$ dan $F_{tabel} = 2,003$. Maka diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dinyatakan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

Uji Homogenitas *Posttest*

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data *posttest*. Perhitungan menggunakan uji F. Hasil perhitungan untuk uji homogenitas data *posttest* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Data	Kelas	N	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}
<i>Posttest</i>	Kontrol	23	167,510	1,505	2,003
	Eksperimen	25	111,293		

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh dari uji homogenitas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari data kelas yang diajar dengan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh $F_{hitung} = 1,505$ dan hasil $F_{tabel} = 2,003$. Maka diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji prasyarat data dinyatakan normal dan homogen, tahap berikutnya menguji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab H_a dan H_0 pada penelitian ini. Pengujian hipotesis ini melalui uji independent sample t-test berbantuan Microsoft Excel dengan nilai signifikansi 0,05. H_0 akan diterima jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, dan jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a akan diterima. Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini akan ditampilkan pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil *Independent Sample T-Test*

	Kontrol	Eksperimen
Mean	67.591	81.708
Variance	138.253	90.650



Observations	22	24
Pooled Variance	113.370	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	44	
t Stat	-4.492	
P(T<=t) one-tail	0.000	
t Critical one-tail	1.680	
P(T<=t) two-tail	0.000	
t Critical two-tail	2.015	

Berdasarkan tabel di atas, menyatakan nilai signifikansi bernilai $0,000 < 0,05$. Selanjutnya perhitungan hipotesis dengan mencari thitung dengan:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\
 &= \frac{80,72 - 66,35}{\sqrt{\frac{(25 - 1)10,550^2 + (23 - 1)12,943^2}{25 + 23 - 2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{23} \right)}} \\
 &= \frac{14,37}{\sqrt{\frac{(24)(111,3025) + (22)167,5212}{46} (0,04 + 0,04)}} \\
 &= \frac{14,37}{\sqrt{\frac{2.671,26 + 3.685,4664}{46} (0,08)}} \\
 &= \frac{14,37}{\sqrt{\frac{6.356,7264}{46} (0,08)}} \\
 &= \frac{14,37}{\sqrt{138,1897 (0,08)}} \\
 &= \frac{14,37}{\sqrt{11,0055176}} \\
 &= \frac{14,37}{3,32} \\
 &= 4,33 \text{ (empat koma tiga tiga).}
 \end{aligned}$$

* Derajat Kebebasan (degree of freedom)

$$\begin{aligned}
 df &= n_1 + n_2 - 2 \\
 &= 25 + 23 - 2 \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

T tabel : 2,013

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,33$ jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% dengan $df = 46$ diperoleh $T_{tabel} 2,013$, sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,33 > 2,013$). Berdasarkan nilai tersebut maka hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian dapat diterima atau diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 027950 Binjai T.A. 2024/2025.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN 027950 Binjai bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS topik Perekonomian di Daerahku di kelas V. Penelitian menggunakan dua sampel yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.



Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal tes ke kelas VI SDN 027970 Binjai untuk mendapatkan sebuah data. Setelah peneliti mendapatkan data, peneliti melakukan uji coba instrumen tes dengan uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda soal dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2019.

Berdasarkan uji coba instrumen tersebut diperoleh 23 butir soal valid dari 30 butir soal soal tes yang diuji cobakan., dimana 7 butir soal dinyatakan tidak valid. Kemudian dilakukan uji Reliabilitas dengan perolehan nilai reliabilitas 0,866 dan termasuk ke dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tes yang di uji coba adalah reliabel.

Sebelum memulai proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti terlebih dahulu memberikan lembar *pretest*, kegunaannya untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua sampel kelas yang akan diteliti. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* pada kedua kelas tersebut, diperoleh rata-rata nilai di kelas kontrol sebesar 52,35 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 53,40. Lalu diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut, dimana pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sedangkan di kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Setelah itu, kedua kelas akan diberikan *posttest* untuk dapat mengetahui hasil nilai rata-rata setelah di beri perlakuan. Dan diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 66,35 dan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,72.

Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dari nilai rata-rata yang telah diperoleh pada nilai *pretest* di kelas eksperimen sebesar 53,40 dan nilai *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkat dan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 80,72. Pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 52,35 dan nilai *posttest* di kelas kontrol sebesar 66,35 setelah diberi model pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol nilai menunjukkan peningkatan namun tidak terlalu tinggi.

Teknik pengujian hipotesis menggunakan *Uji Independen Sample t-test* dengan membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak terkait untuk dapat menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut. Tetapi terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas agar mengetahui data dari kedua kelas apakah berdistribusi normal atau tidak.

Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat dikatakan data berdistribusi normal. Dan apabila sebaliknya, maka data berdistribusi tidak normal. Pada data nilai *pretest* di kelas kontrol diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,163$ dan $L_{tabel} = 0,185$ yang berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan data berdistribusi normal. Sedangkan nilai *pretest* di kelas eksperimen memperoleh hasil $L_{hitung} = 0,135$ dan $L_{tabel} = 1,80$ yang berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Dan untuk nilai *Posttest* pada kelas Kontrol memperoleh hasil $L_{hitung} = 0,111$ dan $L_{tabel} = 0,185$ yang berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan data berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh hasil $L_{hitung} = 0,115$ dan $L_{tabel} = 0,180$ yang berarti $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Pada Uji Homogenitas, pengambilan keputusan data homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh $F_{hitung} = 1,270$ dan $F_{tabel} = 2,003$. Maka diperoleh $1,270 < 2,003$. Maka dapat disimpulkan data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen. Sedangkan pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh $F_{hitung} = 1,505$ dan $F_{tabel} = 2,003$. Maka diperoleh $1,505 < 2,003$. Maka dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

Pada uji hipotesis diperoleh dengan menggunakan *Independent sample t test* menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,33 > 2,013$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Begitupun hasil signifikansi bernilai $0,000 < 0,05$ yang menyatakan ada perubahan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan



bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS topik Kondisi Perekonomian di Daerahku kelas VA SDN 027950 Binjai.

4. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rata-rata nilai siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada kelas V SDN 027950 Binjai. Dengan perolehan rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 53,40 dan rata-rata *posttest* sebesar 80,72. Sedangkan perolehan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol sebesar 52,35 dan rata-rata *posttest* sebesar 66,35.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan ke arah positif dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 027950 Binjai. Hal tersebut dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,33 > 2,013$ dan hasil signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SDN 027950 Binjai T.A. 2024/2025.

5. DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Slavin, R. E. (2016). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik* (Z. Zubaedi (ed.)). Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).