

META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

Ririn Mustaqimatul Luthfiyah, Mohammad Taufiq, Syamsul Ghufron, Akhwani
Surel: ririnwinner@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Teams Games Tournament learning model towards learning outcomes in elementary schools. The method used in this study is the meta-analysis method. This research begins by formulating the topic to be investigated, then making the formulation of the problem and the purpose of the research, at the next stage collecting relevant articles to collect data. The data was obtained from online journal searches through Google Scholar. The keywords used are "Teams Games Tournament learning model" and "learning outcomes". From the search results there are 10 articles. Data obtained and analyzed again using quantitative methods. Based on the analysis of the Teams Games Tournament learning model with proven to be able to improve student learning outcomes with the significant result after being given treatment that 63.2 compared with the result before give treatment that is equal to 56.21 so that it increases by 6.99.

Keywords: *Teams Games Tournament learning model, Learning Outcomes, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode meta-analisis. Penelitian ini diawali dengan merumuskan topik yang akan diteliti, kemudian membuat rumusan masalah dan tujuan penelitian, pada tahap selanjutnya pengumpulan artikel yang relevan untuk mengumpulkan data. Data tersebut diperoleh dari penelusuran jurnal online melalui *google scholar*. Kata kunci yang digunakan yakni "model pembelajaran *Teams Games Tournament*" dan "hasil belajar". Dari hasil penelusuran terdapat 9 artikel. Data diperoleh dan dianalisis kembali menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil signifikan sesudah diberikan perlakuan yaitu 67.82 dibandingkan dengan hasil sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 60.81 sehingga meningkat sebesar 7.01.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Pendidikan adalah

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran di dalam kelas adalah hal yang penting dari proses pendidikan. Pembelajaran dikelas akan terlihat bermutu jika menghasilkan output yang baik dan berkualitas. Pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menantang serta tidak menarik bagi siswa menjadi salah satu faktor terhadap rendahnya hasil belajar dalam ranah kognitif karena dalam proses pembelajaran siswa tidak berperan secara aktif, pembelajaran sering dilakukan satu arah dan lebih berpusat pada pendidik (Mulyono et al., 2017; Yosefina et al., 2018). Pembelajaran akan lebih bermakna, kondusif, menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru menggunakan model pembelajaran yang dikemas secara menarik (Nadiya, 2017; Azrai et al., 2017; Lestari et al., 2019).

Guru memiliki peran dalam mengorganisasikan keadaan kelas sebagai proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana seorang guru menyajikan rancangan pembelajaran yang diajarkannya. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyajikan model pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, siswa, kurikulum, guru, sarana

prasarana serta faktor lingkungan. Jika faktor-faktor tersebut terpenuhi, maka akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas menjadi meningkat. Ini tercermin pada salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Teori Konstruktivisme Vygotsky memberi dukungan terhadap arti pentingnya model pembelajaran kooperatif. Konstruktivisme Vygotsky berpendapat seperti Piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran maupun kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Vygotsky berkeyakinan bahwa perkembangan tergantung baik pada faktor biologis menentukan fungsi-fungsi elementer, memori, atensi, persepsi, dan stimulus-respon, faktor sosial sangat penting artinya bagi perkembangan fungsi mental lebih penting untuk perkembangan konsep, penalaran logis, dan pengambilan keputusan. Hal ini terjadi dalam pembelajaran model kooperatif karena siswa diberikan kesempatan untuk memperoleh berbagai informasi untuk melengkapi dan memperkaya pengetahuan. Suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota (Nur dan Wikandri, 2000: 6).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada kelas IV SD Al-Islah Surabaya diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan model pembelajaran yang lain, akan tetapi masih banyak menggunakan model pembelajaran diskusi dan tanya jawab setiap harinya. Namun tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV khususnya mata pelajaran IPA yang sebagian siswa kurang memahami. Kelas IV memiliki jumlah siswa 32, jumlah siswa yang belum tuntas mata pelajaran IPA yakni 19 siswa dengan total rata-rata 73 dan jumlah siswa yang tuntas yakni 13 siswa dengan rata-rata 86 dan KKM 75. Diperoleh persentase nilai siswa belum tuntas 59,375% dan persentase nilai siswa tuntas 40,625%.

Agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Menurut Jean Piaget dalam (Penny, 2012: 178) tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya. Supaya perkembangan kognitif anak-anak berjalan baik, dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Wina Sanjaya dalam (Hamdani, 2012: 30) model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar siswa didalam kelompok tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran

yang dirumuskan. Karena pada anak usia sekolah dasar termasuk usia anak yang masih senang bermain. maka peneliti memilih pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Faturrhoman (2015:55) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa dan dalam model pembelajaran ini terdapat games (pertandingan) yang dapat mengasah kognitif mereka dan terdapat sebuah reward sebagai penyemangat mereka dalam sebuah pertandingan. Priansa, 2017: 309) Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: meningkatkan kerja sama yang baik antar siswa dalam memecahkan masalah, membantu para peserta didik untuk meningkatkan sifat positif dalam pembelajaran, membantu siswa menerima setiap pendapat dari siswa lain, dan menjadikan siswa belajar lebih aktif lagi.

Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* yang digunakan yaitu penyajian kelompok, membentuk kelompok, diskusi, memulai turnamen, perhitungan skor tiap kelompok dan

mengakhiri dengan kesimpulan. Dalam mengukur model pembelajaran *Temas Games Tournament* dengan menggunakan lembar keterlaksanaan Rencana pelaksanaan pembelajaran.

Sudjana (2010: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar”. Secara teoretis hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial salah satunya adalah strategi, model atau metode yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

Adapaun rumusan masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah “bagaimana meta-analisis pengaruh model pembelajaran *temas games tournament* terhadap hasil belajar di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui meta-analisis pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian dengan teknik meta analisis. Meta-analisis merupakan metode telaah sistematik yang disertai teknik statistik untu menghitung kesimpulan beberapa

hasil penelitian. Penelitian meta-analisis menggunakan dimensi besaran pengaruh atau *effect size* hasil penelitian-penelitian yang telah digabungkan untuk kemudian dihimpun dan dianalisis (Dahlan, 2012: 4). Meta-analisis dilakukan dengan pencarian dan pengumpulan datanya dengan cara menelusuri e-journal menggunakan google cendekia (Ayaz & Soylemez, 2015). Kata kunci dalam penelusuran jurnal adalah “*Teams Games Tournament* dan “*Hasil Belajar*” dan dilakukan seleksi tahap jurnal-jurnal yang akan dilaukan analisis dan terpilih sebanyak 9 jurnal yang tersedia data sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* dan setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* dalam bentuk skor. Selanjutnya, skor tersebut dianalisis dengan mencari rata-rata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data 9 artikel ilmiah yang diambil dari jurnal ilmiah nasional bereputasi dan indeks google scholar dan sinta. Meta-analisis artikel ilmiah ini mengkaji yang meliputi perbedaan, persamaan, dan hasil belajar setiap artikel ilmiah. Pada analisis 9 artikel ilmiah di jurnal dimulai dari perbedaan dan persamaan artikel yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Perbedaan dan Persamaan Artikel

No.	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Pada artikel yang ditulis oleh Teguh Sunaroro dan Ioko menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> dan menggunakan media ular tangga. Sementara penelitian ini menggunakan teknik meta analisis. Dengan konsep <i>Teams Games Tournament</i> tanpa menggunakan media ular tangga, setelah diujikan pada SD Bangkalan diperoleh hasil rata-rata 74,50% atau bisa dikatakan baik dalam arti lain berhasil. Maka besar kemungkinan siswa SD di Surabaya juga akan mendapat hasil yang memuaskan.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) yang bertujuan agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran, karena model pembelajaran yang dinilai lebih komprehensif dan lebih mengarah kepada diskusi dan tanya jawab sehingga guru lebih aktif dibandingkan siswa.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat	Pada artikel yang ditulis oleh Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan teknik yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa adalah <i>pre experimental design</i> jenis <i>one group pretest-post test design</i> , sementara penelitian ini terfokus pada <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> tanpa <i>design</i> . Selain itu, metode yang digunakan juga berbeda, penelitian ini menggunakan metode teknik meta analisis yang mana data-data hanya ditelusuri melalui e-jurnal, sementara penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Setelah dilakukan tahapan demi tahapan, model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> membawa pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA. Penelitian Syifa hanya sebatas motivasi belajar, sementara penelitian ini terfokus pada hasil belajar. Jika metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat dalam belajar IPA, maka besar kemungkinan siswa SD di Surabaya juga akan mendapat hasil yang memuaskan.	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pembelajaran konvensional, sayangnya metode tersebut kurang mendapatkan hasil yang memuaskan dan membuat siswa cepat merasa bosan. Sehingga perlu menerapkan model pembelajaran yang dinilai lebih komprehensif dengan menggunakan metode kooperatif dengan basic <i>Teams Games Tournament</i> . Apalagi kedua penelitian ini dilakukan dengan objek sama, yakni siswa SD yang mana merupakan kelas peralihan dari kelas rendah menuju ke kelas yang lebih tinggi.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Pada artikel yang ditulis oleh Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto penerapan model pembelajaran yang digunakan adalah dengan membandingkan dua metode kooperatif guna mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan <i>Numbered Head Together</i> (NHT). Sementara penelitian ini hanya terfokus dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Selain itu, juga terdapat perbedaan dalam penggunaan metode penelitian, jika penelitian Sri Damayanti menggunakan metode kuantitatif, maka penelitian ini menggunakan teknik meta analisis. Penelitian ini telah membuahkan hasil bahwa <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih membawa pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan nilai matematika SD al-Falah 1 Perang daripada model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT). <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mendapat skor 66,43 sementara <i>Numbered Head Together</i> (NHT) mendapatkan skor 56,6, artinya, <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) lebih layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	Penelitian ini sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif dengan model <i>Teams Games Tournament</i> . Hal ini dikarenakan ada kesamaan dalam model belajar yang dianggap membosankan terhadap obyek yang disoroti, yakni SDI al-Falah 1 Perang. Nilai matematika siswa mengalami penurunan dari tahun ke tahun sementara SD di Surabaya mengharuskan adanya peningkatan hasil belajar.
4.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar	Pada artikel yang ditulis oleh Leonard dan Kiki Dwi Kusumaningsih menggunakan media meja turunan, sementara penelitian ini menggunakan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan teknik meta analisis, sedangkan penelitian Leonard menggunakan metode quasi eksperimen. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leonard model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) didapatkan hasil 43% dengan kriteria sedang, sementara model pembelajaran konvensional diperoleh hasil 29% dengan kriteria rendah. Jadi, model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Jika model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ini diterapkan di SD di Surabaya kemungkinan besar juga akan berhasil.	Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) karena model pembelajaran konvensional dinilai kurang memuaskan.
5.	Eksperimen Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorengo 02	Pada artikel yang ditulis oleh Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas menggunakan media biji-bijian guna meningkatkan pemahaman mengenai perkalian dan pembagian, sementara penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Jika penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan teknik meta analisis, maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen dan analisis menggunakan statistik uji-t sampel berpasangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Amanda yakni dengan metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan bantuan media biji-bijian pemahaman siswa mengalami peningkatan 10,25% sehingga didapatkan hasil yang signifikan apabila metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) juga dilakukan untuk meningkatkan nilai IPA siswa kelas IV SD di Surabaya meskipun dengan media yang berbeda.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
6.	Pengaruh Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA	Pada artikel yang ditulis oleh Eka Rizky Widayanti dan Slameto menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Demikian guna untuk meningkatkan kualitas dan perkembangan kognitif siswa sejalan dengan baik, maka peneliti berusaha menerapkan model pembelajaran kooperatif yakni menggunakan pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan permainan dadu. Dimana mengandung unsur permainan yang memungkinkan adanya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui atau menilai pengaruh dari suatu perlakuan treatment pendidikan terhadap perilaku siswa. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yakni <i>one group-pretest</i> (tes awal)- <i>posttest</i> (tes akhir) desain yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran tersebut. Teknik yang digunakan yaitu teknik observasi dan tes. Adapun hasil dari model pembelajaran yang telah diterapkan tersebut sangat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SDN Lemahireng 02 Bowen Kabupaten Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pretest 57 dan posttest 72,1.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan sama-sama mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) tersebut dibanding dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran.
7.	Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	Pada artikel yang ditulis oleh Ni Pt. Mita Ardani, I. Ki. Adhyana Putra, dan M. G. Rini Kusiantari memilih IPS sebagai obyek penelitian, menggunakan metode quasi eksperimental design dengan desainnya yaitu <i>non-equivalent control group (comparison group) pretest posttest</i> . Penelitian Ni Pt. Mita menggunakan media pembelajaran question card. Meski demikian, penelitian yang dilakukan oleh Ni Pt. Mita diperoleh hasil yang memuaskan sehingga model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) juga akan mampu meningkatkan nilai siswa apabila diterapkan juga pada SD di Surabaya.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran jenis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), karena model pembelajaran konvensional dinilai kurang memberikan dampak yang signifikan dalam hasil belajar.
8.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014	Pada artikel yang ditulis oleh Putu Citra Ari Kusumaningrum, Desak Putu Parmiti, dan Made Citra Wibawa menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPA pada siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya siswa dalam hal keaktifan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran serta model pembelajaran yang masih cenderung ceramah. Maka peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kreatif yaitu kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa. Hal tersebut akan memberi kesempatan dan fasilitas siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Penelitian ini menggunakan metode tes, <i>post-test only control group</i> desain, dimana yang memperibungkan nilai post tes saja yang dilakukan pada akhir penelitian. Perlakuan diberikan melalui dua model pembelajaran, dimana akan membandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran tersebut. Hasil akhir menunjukkan siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dengan kata lain penggunaan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V snt ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelompok <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 22,96 dengan nilai rata-rata kelompok konvensional 18,21.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan sama-sama mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) tersebut dibanding dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran.
9.	Pengaruh <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa	Pada artikel yang ditulis oleh Qurrota A'yun dan Dimas Andhita Cahyo Sujwo menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran matematika yang masih rendah. Hal tersebut erat kaitannya dengan pentingnya seorang guru dalam memilih model pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran memungkinkan siswa menjadi pasif bahkan keaktifannya. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru yakni model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> . Pemilihan pembelajaran model ini didasarkan pada situasi siswa di kelas yang menunjukkan kurangnya peran siswa dalam pembelajaran dikarenakan siswa tidak diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Didalam model pembelajaran yang dipakai ini dilakukannya terdapat bagian permainan dimana dalam aktivitasnya mengandung dimensi kegembiraan anak, sehingga siswa berpeluang untuk tidak merasa bosan dan berpeluang besar antusias dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif, metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu. Teknik penentuan sample dilakukan secara random sampling. <i>One-group pretest posttest</i> desain merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu treatment dengan membandingkan keadaan (pretest) dengan (posttest). Adapun hasil dari penerapan model tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar pretest 71,76 dan posttest 79,44.	Penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan sama-sama mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) tersebut dibanding dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran.

Dari hasil pengolahan data 9 artikel, maka diperoleh data bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa SD. Penggunaan model *Teams Games Tournament*

memberikan pengaruh positif dengan hasil signifikan sebesar 67.82. Data tersebut diperoleh dari 9 sampel artikel yang kemudian data tersebut dibulatkan dan diolah menggunakan bantuan SPSS versi 25 for windows.

Data-data yang dipakai dalam penelitian ini masih luas dan banyak sehingga data diolah dengan cara diambil data intinya saja, kemudian hasil data yang telah didapat, dihitung secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil

analisis model pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan analisis Uji Paired Sample T Test yang dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Model Pembelajaran Teams Games Tournament.

No	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar		
			Sebelum	Sesudah	Gain
1.	Hasil belajar Siswa, Mata Pelajaran IPA, Metode <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan permainan dadu	Eka Rizki Widayanti dan Slameto	57	72,1	15,1
2.	Hasil belajar, Model <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media keranjang biji-bijian	Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtyas	59,96	64,88	4,92
3.	Hasil belajar, Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto	56,6	66,43	9,83
4.	Hasil belajar Siswa, Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> menggunakan media question card	Ni Pt. Mita Ardani, I Kt. Adnyana Putra dan M.G. Rini Kristiantari	65,51	78,75	13,24
5.	Hasil belajar Siswa, Mode Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> menggunakan media ular tangga	Teguh Sumanto dan Joko	75,62	79,24	3,62
6.	Hasil belajar IPA, Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Putu Citra Arni Kusumaningrum, Desak Putu Permata dan Made Citra Wibawa.	18,21	22,96	4,75
7.	Prestasi belajar Siswa, Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Qurrota A'yun dan Dimas Andhita Cahyo Sujiwo	71,76	79,44	7,68
8.	Hasil belajar, Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Kiki Dwi Kusumaningsih	73,67	76,59	2,92
9.	Motivasi Belajar, Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> , Mata Pelajaran IPA	Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan	68,96	70	1,04
Model Pembelajaran Teams Games Tournament			60.81	67.82	7.01

Pada tahap ini dilakukan penggabungan 9 artikel yang akan dijadikan dasar dalam penelitian ini. Data yang disajikan pada Tabel 2 meliputi rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada setiap penelitian. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 bahwa model pembelajaran *Teams*

Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 60.81 dan dapat meningkat menjadi 67.82.

Tabel 3. Paired Sample Statistics

		Paired Sample Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	60.8100	9	21.97285	6.94842
	Sesudah	67.8200	9	22.18559	7.01570

Berdasarkan pada Tabel 3. *Paired Sample Statistics* memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah

menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkat dengan rata-rata 60 menjadi 67.

Tabel 4. Paired Samples Correlations

Paired Sample Correlation			
Pair 1		N	Sig.
Sebelum & Sesudah		9	.979

Berdasarkan Tabel 4. *Paired Sample Correlations* menunjukkan bahwa adanya korelasi antara dua

variable yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dan hasil belajar.

Tabel 5. Paired Sample Test

Pair 1	Sebelum - Sesudah	Paired Differences				t	df	Sig. (2 tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
		-1.84711	7.65770	2.70740	-24.87324	-12.06926	-6.822	7	.000

Berdasarkan Tabel 5. *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa H_0 =tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dari Tabel 5 dapat dikatakan apabila H_0 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 dan menolak H_1 atau H_1 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Pembahasan

Berdasarkan dari menganalisis 9 artikel ilmiah, membahas beberapa persamaan dan perbedaan 9 artikel ilmiah pada Tabel 1. Dilihat pada tabel 2 menunjukkan bahwa masing-masing penelitian yang telah diteliti sebelumnya memperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan gain sangat rendah 1.04 sedangkan yang sangat tinggi 15.1 dan rata-rata akhir gain sebesar 7.01.

Sedangkan pada tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Rata-rata hasil belajar sesudah menggunakan model pembelajaran

Teams Games Tournament telah mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* rata-rata hasil belajar siswa dari data analisis 9 artikel ilmiah adalah 60.81 dan jumlah rata-rata sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 67.82.

Pada Tabel 4 menunjukkan adanya hubungan dua variabel dengan nilai 0.979 dengan Sig 0.000. hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah kuat dan signifikan.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Pada Tabel 2 terdapat 9 artikel yang telah dianalisis dan memiliki hasil akhir peningkatan yang berbeda-beda. Hal tersebut dikarenakan kondisi antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak sama.

Disamping itu faktor dari dalam maupun luar siswa itu sendiri sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, misal saat mengikuti tes uji kondisi siswa tidak stabil. Faktor luar juga berpengaruh seperti lingkungan sekolah dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat

disimpulkan bahwa hasil akhir penelitian dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditinjau dari data setelah diperlakukannya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Hasil belajar siswa tergolong tinggi dari 9 jurnal penelitian terdapat hasil rata-rata 67.82 dari sebelumnya 60.81. Dari data tersebut terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 7.01 yang artinya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar mempunyai pengaruh yang positif.

DAFTAR RUJUKAN

- A'yun, Qurrota & Sujiwo, Dimas Anditha. 2019. *Pengaruh Teams Game Tournament Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 2, No. 2*
- Ardani, Ni Pt. Mita dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Jurnal Mimbar PGSD. Vol 2, No. 1*
- Ayaz, M.F., & Söylemez, M. 2015. *The effect of the project-based learning approach on the academic achievements of the students in science classes in*

- turkey: A meta analysis study. *Education and Science*, 40 (178), 244-283. DOI: 10.15390/EB.2015.4000
- Damayanti, Sri & Apriyanto, M. Tohimin. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Kajian Pendidikan Matematika. Vol. 2, No. 2*
- Fathurrohman Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar Ruzzmedia.*
- Hakim, Syifa Aulia & Syofyan, Harlinda. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. International Journal of Elementary Education. Vol. 1 (4)*
- Kusumaningrum, Putu Citra Arni dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. E-Journal Mimbar PGSD. Vol. 2, No. 1.*
- Lestari, P., Ristanto, R.H., & Miarsyah, M. 2019. *Metacognitive and conceptual understanding of pteridophytes: Development and validity testing of an integrated assessment tool. Indonesian Journal of Biology Education, 2(1), 15-24. DOI: 10.31002/ijobe.v2i1.1225.*
- Priansa, D.J. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.*
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.*
- Sumantoro, Teguh & Joko. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 2, No.2.*
- Widiyanti, Eka Rizki & Slameto. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Scholaria. Vol. 6, No.3.*
- Yosefina, U.L., Arnyana, I.B.P., & Adnyana, P.B. 2018. *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran biologi bermuatan karakter terhadap kemampuan pemecahan masalah dan karakter. Indonesian Values and Character Education Journal ,1(2), 68-74. DOI: 10.23887/ivcej.v1i2.2031*