

## **SURAT KETERANGAN**

Nomor:1071/UNUSA/Adm-LPPM/VIII/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 22 Juli 2021.

Judul : Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar

Penulis : Ririn Mustaqimatul Luthfiah, Mohammad Taufiq, Muhammad Syamsul Ghufron, Akhwani

Identitas : *SEJ: School Education Journal PGSD FIP UNIMED Volume, No 10 Vol. 4*

No. Pemeriksaan : 2021.16.08.382

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 21%**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 16 Agustus 2021

Ketua LPPM



UNUSA  
LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D  
NPP: 20071300

# META- ANALISIS\_PENGARUH\_MODEL\_ PEMBELAJARAN\_TEAMS\_GAMES

*by Akhwani Akhwani*

---

**Submission date:** 18-Jun-2021 12:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1608401275

**File name:** 2020\_META-ANALISIS\_PENGARUH\_MODEL\_PEMBELAJARAN\_TEAMS\_GAMES.pdf (298.62K)

**Word count:** 4557

**Character count:** 29326

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

Ririn Mustaqimatul Luthfiah, 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



<sup>6</sup> 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). <sup>13</sup>

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 presentase 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 untuk 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 dilakukan 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.	Pengaruh Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Pada artikel yang ditulis oleh Teguh Santanoro dan Joko menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> dan menggunakan media ular tangga. Sementara penelitian ini menggunakan teknik meta analisis. Dengan konsep <i>Team Games Tournament</i> hanya menggunakan media ular tangga, setelah diujikan pada SD Bangkalan diperoleh hasil rata-rata 74,50% atau bisa dikatakan baik dalam arti lain tersebut. Maka besar kemungkinan siswa SD di Surabaya juga akan mendapat hasil yang memuaskan	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) yang bertujuan agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran, karena model pembelajaran yang dilakukan selama ini lebih mengarah ke pada diskusi dan tanya jawab sehingga guru lebih aktif di dalam kelas.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat	Pada artikel yang ditulis oleh Syifa Aulia Haidani dan Hafidinda 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>pre-test</i> dan <i>posttest</i> tanpa desain. Selain itu, metode yang digunakan juga berbeda, penelitian ini menggunakan metode meta analisis yang mana data-data yang dikumpulkan adalah e-jurnal, sementara peneliti menggunakan metode eksperimen semu. Setelah dilakukan tahapan demi tahapan, maka pembelajaran kooperatif <i>Team Games Tournament</i> membawa pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar. Jika metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa, maka besar kemungkinan siswa SD di Surabaya juga akan mendapat hasil yang memuaskan.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam model belajar yang dianggap membosankan dan tidak lebih komprehensif dengan menggunakan metode kooperatif dengan basis <i>Team Games Tournament</i> . Apalagi kelas penelitian ini dilakukan dengan objek sama, yakni siswa SD yang mana merupakan kelas penelitian dari kelas rendah maupun kelas yang lebih tinggi.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Pada artikel yang ditulis oleh Sri Darmayanti dan M. Toliman Apryanto penelitian profil pembelajaran yang digunakan adalah dengan membandingkan dua metode kooperatif <i>pretest</i> mendapatkan hasil yang memuaskan, yaitu model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) <i>Numbered Head Together</i> (NHT). Sementara penelitian ini hanya terfokus dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT). Selain itu, juga terdapat perbedaan dalam penggunaan metode penelitian, jika penelitian Sri Darmayanti menggunakan metode kuantitatif, maka penelitian ini menggunakan teknik meta analisis. Penelitian ini membuktikan hasil bahwa <i>Team Games Tournament</i> (TGT) lebih membawa pengaruh positif dalam meningkatkan nilai matematika SD di-Falah 1 Perang. Nilai matematika siswa dengan menggunakan <i>Numbered Head Together</i> (NHT) <i>Team Games Tournament</i> (TGT) mendapat skor 96,3) sementara <i>Numbered Head Together</i> (NHT) mendapat skor 96,6 artinya, <i>Team Games Tournament</i> (TGT) lebih layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan pembelajaran kooperatif dengan model <i>Team Games Tournament</i> . Hal ini dikarenakan akan konsekuensi dalam model belajar yang dianggap membosankan terhadap objek yang diteliti, yakni SD di-Falah 1 Perang. Nilai matematika siswa mengalami peningkatan dan tidak ke kelas sementara SD di Surabaya menghasilkan alayay peningkatan hasil belajar.
4.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar	Pada artikel yang ditulis oleh Leonard dan Kiki Devi Kusumaningsih menggunakan media meja turnamen, sementara penelitian ini menggunakan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan teknik meta analisis, sedangkan peneliti Leonard menggunakan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) diperoleh hasil 47% dengan kriteria sedang, sementara model pembelajaran konvensional diperoleh 29% dengan kriteria rendah. Jadi, model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) jika model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ini digunakan di SD di Surabaya kemungkinan besar akan lebih baik.	Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) karena model pembelajaran konvensional dalam kelas kurang memuaskan.
5.	Eksperimen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptaranggadi	Pada artikel yang ditulis oleh Amanda Burandani dan Dyah Tri Walyaningsih menggunakan media biji-bijian guna meningkatkan pemahaman mengenai perkalian dan pembagian, sementara penelitian ini tidak menggunakan media apapun. Penelitian ini menggunakan 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 <i>posttest</i> <i>one-way Anova</i> dan penelitian yang dilakukan oleh Amanda juga dengan metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dari hasil analisis uji-tujian pemahaman siswa pengujian pemahaman 10-25% sehingga didapatkan hasil yang signifikan apabila metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) juga dilakukan untuk meningkatkan nilai IPA siswa kelas IV SD di Surabaya meskipun dengan media yang berbeda.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
6.	Pengaruh Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA	Pada artikel yang ditulis oleh Eka Rizky Widyanti dan Slamet menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan cara untuk meningkatkan ketertarikan dan pembelajaran kooperatif siswa berupaya dengan baik, maka peneliti berusaha menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu menggunakan pembelajaran tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan permainan dadu. Dengan menggunakan unsur permainan yang menyenangkan adanya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan uji statistik <i>posttest</i> <i>one-way Anova</i> dan uji perbedaan <i>treatment</i> . Hasil terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yakni <i>one group-posttest tes awal-posttest tes akhir</i> dengan uji bantuan untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa. Dengan metode pembelajaran tersebut teknik yang digunakan yaitu teknik uji <i>posttest</i> <i>one-way Anova</i> tes. Adapun hasil dan model pembelajaran yang telah diujikan tersebut sangat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 3 SDN Lendahur 02 Burean Kabupaten Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai <i>posttest</i> 57 dan <i>posttest</i> 72.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dan sama-sama merupakan pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) tersebut dibanding dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran.
7.	Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Quisyon Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	Pada artikel yang ditulis oleh Ni Pt. Mira Arkan, I. Ki. Adayana Para, dan M. G. Rini Kristiananti meneliti IPS sebagai obyek penelitian, menggunakan metode quasi eksperimen <i>design</i> dengan menggunakan <i>one-equivalent control group (pre-posttest-posttest)</i> . Penelitian Ni Pt. Mira menggunakan model pembelajaran <i>question card</i> . Meski demikian, penelitian yang dilakukan oleh Ni Pt. Mira diperoleh hasil yang memuaskan sehingga model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) juga akan mampu meningkatkan nilai siswa dan memperoleh skor pada SD di Surabaya.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran jenis <i>Team Games Tournament</i> (TGT), karena model pembelajaran konvensional dinilai kurang memuaskan dengan yang signifikan dalam hasil belajar.
8.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gagas XV Kecamatan Bidadari Tahun Ajaran 2013/2014	Pada artikel yang ditulis oleh Prita Citra Dewi Kusumaningsih, Deska Prita Peranti, dan Made Citra Widhiadi menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA pada siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan kurangnya minat siswa dalam hal ketertarikan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan ketertarikan siswa, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam menggunakan model pembelajaran tersebut. Hal akhir menunjukkan bahwa yang lebih baik adalah model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan kata lain penggunaan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V <i>posttest</i> <i>one-way Anova</i> Kecamatan Bidadari. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata kelompok <i>Team Games Tournament</i> (TGT) 22,96 dengan nilai rata-rata kelompok konvensional 18,21.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dan sama-sama merupakan pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) tersebut dibanding dengan sebelum adanya penerapan model pembelajaran.
9.	Pengaruh <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa	Pada artikel yang ditulis oleh Qurrotul Ayan dan Dima Adhira Cahya menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran matematika yang masih rendah. Hal ini disebabkan dengan post <i>test</i> yang siswa guru dalam memilih model pembelajaran. Kemudian upaya guru dalam memilih model pembelajaran yang baik siswa menjadi pertimbangan dalam hal ini. Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang baru yakni model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> . Pemilihan pembelajaran model ini didasarkan pada minat siswa di kelas yang merupakan kerangka kerja yang digunakan pembelajaran dikarenakan siswa tidak dibelajarkan dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran yang dipakai ini didalamnya terdapat beberapa permainan dimana dalam pelaksanaannya menggunakan dimensi kooperatif, yakni, oleh karena berpengaruh sangat tinggi dimana bonus dan berpengaruh besar aktivitas dalam kelas. Model yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif, metode yang digunakan untuk memilih pada populasi atau sample tertentu. Teknik pemilihan sample dilakukan secara random sampling. <i>One-group pretest-posttest</i> desain merupakan teknik yang digunakan untuk mengukur pengaruh suatu <i>treatment</i> dengan menggunakan kondisi (pretest) dengan <i>posttest</i> . Adapun hasil dari penerapan model tersebut menunjukkan bahwa alayay pengaruh terhadap <i>posttest</i> belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar <i>posttest</i> 71,26 dan <i>posttest</i> 79,44.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dan sama-sama merupakan pengaruh yang besar terhadap siswa. Hasil akhir dari penelitian sama-sama menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung lebih tinggi setelah adanya penerapan model <i>Team 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 *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa SD. Penggunaan model *Team 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.



19 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.**

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

## <sup>20</sup> SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat

disimpulkan bahwa hasil akhir penelitian dapat menjawab permasalahan yang telah diumuskan 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*
- <sup>23</sup> 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 <sup>10</sup> 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 <sup>10</sup> 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.
- <sup>8</sup> 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.* <sup>16</sup>
- 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., <sup>14</sup> 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*

# META- ANALISIS\_PENGARUH\_MODEL\_PEMBELAJARAN\_TEAMS\_GAMES

## ORIGINALITY REPORT

**21** %  
SIMILARITY INDEX

**19** %  
INTERNET SOURCES

**9** %  
PUBLICATIONS

**10** %  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** repository.radenfatah.ac.id  
Internet Source 2%

**2** jurnal.ikipjember.ac.id  
Internet Source 2%

**3** Submitted to Sogang University  
Student Paper 1%

**4** repositori.umsu.ac.id  
Internet Source 1%

**5** ipi.portalgaruda.org  
Internet Source 1%

**6** azzarizafadilah.blogspot.com  
Internet Source 1%

**7** sahrudin61.blogspot.com  
Internet Source 1%

**8** journal.unnes.ac.id  
Internet Source 1%

**9** online-journal.unja.ac.id  
Internet Source 1%

10	<a href="http://oldpasca.undiksha.ac.id">oldpasca.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://etd.eprints.ums.ac.id">etd.eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://www.ejournal.radenintan.ac.id">www.ejournal.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://jurnal.untirta.ac.id">jurnal.untirta.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1 %
18	Submitted to Pasundan University Student Paper	1 %
19	<a href="http://jurnal.umk.ac.id">jurnal.umk.ac.id</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://repositori.kemdikbud.go.id">repositori.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1 %

21 [file.scirp.org](http://file.scirp.org) Internet Source 1 %

---

22 [mathline.unwir.ac.id](http://mathline.unwir.ac.id) Internet Source 1 %

---

23 SÖYLEMEZ, Mikail. "The Effect of Project-Based Learning Approach on Students' Attitudes towards Science Lesson: A Meta-Analysis Study", Adıyaman Üniversitesi, 2016. Publication 1 %

---

24 [www.esaunggul.ac.id](http://www.esaunggul.ac.id) Internet Source 1 %

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On