



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 4  
SUBTEMA PEKERJAAN SEKITARKU SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Fatmawati M Yusuf<sup>1</sup>; Regina Fredika Sipayung<sup>2</sup>**

Universitas Katolik Santa Thomas

E-mail: [dekfita143@gmail.com](mailto:dekfita143@gmail.com)<sup>1</sup>; [sipayungregina1@gmail.com](mailto:sipayungregina1@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract:** *The purpose of this study was to evaluate the impact of the use of the Team games tournament learning model on student learning outcomes on theme 4 subtheme of Work Around grade IV SD. This study uses quantitative methods with Pre-Experimental Design design, applying One Group Pretest-Posttest research design with class V SD Gracia Sustain selected as a sample of 30 students and sampling using saturated sampling technique, where the entire population is sampled. The results of data analysis and hypothesis testing show that the application of the Team games tournament learning model has a significant impact on student learning achievement. The significance value (2-tailed) obtained is smaller than 0.05 ( $0.00 < 0.05$ ), and the  $t_{count}$  value is greater than the  $t_{table}$  ( $13.152 > 2.048$ ). Therefore, the  $H_0$  hypothesis is rejected and the  $H_a$  hypothesis is accepted, so it is concluded that the use of the Team games tournament learning model has a positive impact on the learning outcomes of grade IV students on the subtheme Jobs Around Me grade IV Elementary School.*

**Keywords:** *Team Games Tournament, learning outcomes, thematic.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan model pembelajaran *Team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada tema 4 subtema Pekerjaan Sekitarku kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental Design, menerapkan rancangan penelitian *One Grup Pretest-Posttest* dengan kelas IV SD Gracia Sustain dipilih sebagai sampel berjumlah siswa sebanyak 30 dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Hasil analisis data dan uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team games tournament* memberikan dampak signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ), dan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $13,152 > 2,048$ ). Oleh karena itu, hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team games tournament* memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa kelas IV pada subtema Pekerjaan Sekitarku kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, hasil belajar, tematik*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk dan meningkatkan pengetahuan siswa. Melalui proses pendidikan, siswa diberikan akses ke informasi dan konsep-konsep yang membentuk dasar pemahaman mereka terhadap pengetahuan yang luas. Pada jenjang sekolah dasar salah satu pembelajaran yang ada ialah pembelajaran Tematik. Menurut Fauziyah & Anugraheni (2020), Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran terpadu yang memanfaatkan tema sebagai sarana untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna bagi siswa. Tujuan utama dari pembelajaran tematik adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang kontekstual dan holistik bagi siswa, memungkinkan mereka untuk melihat keterkaitan antarbidang studi dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata. Dengan menerapkan pembelajaran tematik, guru dapat mengajar siswa dengan cara yang mendorong

partisipasi aktif serta berfokus pada pengalaman nyata konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran tematik tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa (*learning to know*), tetapi juga mengedepankan pembelajaran keterampilan praktis (*learning to do*), pengembangan identitas diri (*learning to be*), dan interaksi sosial dalam kehidupan bersama (*learning to live together*). Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar melalui partisipasi aktif, sehingga guru perlu merancang pengalaman belajar yang dapat memberikan dampak yang berarti bagi peserta didik (Amni et al, 2021). Pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur konseptual dalam pengalaman belajarnya dapat meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran. Keterkaitan konseptual antara mata pelajaran yang sedang dipelajari dapat berperan dalam membentuk skema pengetahuan yang menyeluruh, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh (Zulfira et al, 2019).

Keberhasilan dalam proses belajar-mengajar di sekolah diukur melalui hasil belajar, yang menjadi indikator keberhasilan siswa. Secara konseptual, hasil belajar memberikan arah dan makna penting bagi siswa agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sesuai dengan kapasitas mereka. Peran guru dalam menciptakan suasana kelas yang kreatif turut berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang optimal (Agustina et al, 2020). Pentingnya hal ini terlihat dalam mencegah kejenuhan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran sentral dalam memengaruhi prestasi belajar siswa melalui bimbingan, dorongan, dan penyediaan fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melibatkan penguasaan materi, pemanfaatan media pembelajaran, implementasi metode pembelajaran yang beragam, dan penerapan model pembelajaran yang efektif (Ulfa, T., & Irwandani, 2019).

Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang mengarahkan dan mendukung proses belajar siswa. Salah satu komponen yang memegang peran penting terhadap kesuksesan suatu pembelajaran adalah model pembelajaran. Guru perlu memahami karakteristik siswa, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, dan memilih metode yang paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Peran guru dalam model pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memotivasi, memandu, dan mendukung perkembangan siswa agar menjadi pembelajar yang mandiri dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan fakta bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional (diskusi dan ceramah). Akibatnya,

hasil belajar siswa kelas IV pada materi tematik tema 4 subtema Pekerjaan di Sekitarku masih rendah dan belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Rerata nilai peserta didik berada di bawah standar KKM. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan langkah-langkah seperti penggunaan model pembelajaran yang menarik dan implementasi strategi pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan bagi mereka.

Salah satu bentuk pembelajaran yang berhasil adalah turnamen permainan tim. Menurut Slavin (dalam Fauziyah & Anugraheni, 2020), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan pertandingan permainan antara tim atau antar anggota kelompok. Tambahan lagi, penerapan pembelajaran tematik dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan menyajikan materi dalam konteks tema yang menarik, siswa lebih cenderung terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pilihan tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam turnamen TGT. Dengan demikian, model TGT dalam pembelajaran tematik menciptakan kombinasi yang kuat antara kompetisi yang sehat dan penerapan konsep-konsep tematik dalam situasi praktis.

Setiawan (2021) dalam menerapkan model pembelajaran *Team games tournament*, terdapat lima langkah yang perlu diperhatikan, yakni: 1) Pembentukan kelompok harus heterogen, terdiri dari 3-5 peserta didik. 2) Guru bertanggung jawab menyusun materi pelajaran dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk menjalankan aktivitas pada lembar kegiatan. 3) Peserta didik terlibat dalam permainan turnamen dengan tingkat kemampuan yang sebanding. 4) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor tertentu sesuai dengan kriteria yang ditentukan. 5) Peserta didik melibatkan diri dalam kuis individu untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan mereka.

Secara konseptual, model pembelajaran kooperatif TGT mencakup penggabungan pembelajaran dalam kelompok dengan diskusi serta permainan di dalam ruang kelas. Dalam pendekatan pembelajaran ini, siswa diundang untuk terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran, melibatkan baik aspek fisik maupun mental. Melalui kegiatan akademis yang berbentuk permainan, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan hal ini diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al., 2020), model *team games tournament* memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Perubahan positif dalam hasil belajar siswa terjadi karena adanya landasan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Sitepu et al (2022) yang menyatakan bahwa model TGT

memberikan manfaat dan kegunaan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema 2 mengenai pentingnya makanan sehat bagi tubuh pada kelas IV SD.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian one group pretest posttest. Penelitian ini melibatkan hanya satu kelas, yang dimulai dengan pretest sebelum penerapan model pembelajaran *Team games tournament*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup (1) teknik tes, (2) wawancara, (3) observasi, dan (4) dokumentasi. Untuk analisis data, digunakan uji paired sample t-test dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 24 for Windows*. Sebagai persiapan sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasayarat seperti uji normalitas menggunakan uji *Lilliefers* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levena*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian ini ditemukan adanya Hasil penelitian memaparkan terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournamet* terhadap hasil belajar tematik tema 4 subtema “Pekerjaan Sekitarku” siswa kelas IV SD Gracia Sustain. Hal ini dapat dilihat dari nilai rerata hasil belajar kelompok eksperimen yang lebih besar daripada kelompok kontrol, yakni  $0,50 > 0,35$ . Selain itu, hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 5.502 dan ttabel sebesar 2.010, dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 25$  dan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, yakni terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournamet* terhadap hasil belajar tematik tema 4 subtema “Pekerjaan Sekitarku” siswa kelas IV SD Gracia Sustain dalam materi bangun datar. Selain itu, hasil uji normalitas memaprkan data hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, sehingga dapat dianggap valid untuk dilakukan analisis.

**Tabel 1** Analisis Deskriptif

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>
<i>Pretest</i>	30	50	75	65.00
<i>Posttest</i>	30	80	90	82.50
Valid N (listwise)	30			

### Pembahasan

Sebelum memberikan perlakuan, dilakukan pretest di kelas untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa, dengan nilai rerata pretest sebesar 65,00. Setelah perlakuan dan penyampaian materi selesai, siswa mengikuti posttest untuk menilai hasil belajar mereka.

Penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 4 subtema Pekerjaan Sekitarku kelas IV dilakukan berdasarkan nilai rerata posttest, yang ditemukan mencapai 85,35. Analisis hasil posttest yang memiliki distribusi normal menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team games tournament* membawa dampak positif pada hasil belajar siswa menurut penelitian oleh (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest kelas sebesar 0,12 ( $> 0,05$ ), sedangkan pada posttest setelah penerapan model pembelajaran *Team games tournament* sebesar 0,19 ( $> 0,05$ ). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pretest dan posttest menunjukkan distribusi yang normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji t (paired t-test) menghasilkan nilai t sebesar 13,15 dengan signifikansi 0,00 dan probabilitas  $< 0,05$ . Dengan berdasarkan data tersebut, dapat diterima hipotesis alternatif menunjukkan adanya pengaruh model *team games tournament* terhadap hasil belajar tematik tema 4 subtema Pekerjaan Sekitarku siswa kelas IV SD Gracia Sustain.

Menurut Slavin (dalam Nurhasanah, 2018), *Team games tournament* merupakan bentuk model pembelajaran kooperatif yang melibatkan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis. Dalam model ini, siswa berperan aktif sebagai anggota tim dan bersaing dengan tim lain yang memiliki tingkat kinerja akademik yang sebanding. Penerapan model TGT dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran di kelas. Keputusan untuk menggunakan model pembelajaran *team games tournament* diambil karena model ini dianggap menarik dan terbukti efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. TGT memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa serta memotivasi semangat belajar mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga membantu dalam membangun hubungan antara pengetahuan yang diajarkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa (Turnip et al., 2023).

Pada penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mukminah et al., (2020) berjudul Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah dasar dengan hasil yang menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 19 Pedada. Karena berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh thitung  $2,186 > t_{tabel} 2,02$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 41 - 1 = 40$ .

## KESIMPULAN

Dari analisis data penelitian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada tema 4 subtema Pekerjaan Sekitarku kelas IV SD Gracia Sustain. Hal ini terlihat dari hasil penelitian, dengan nilai rerata pretest siswa Kelas IV sebesar 65,00, dan nilai rerata posttest siswa Kelas IV mencapai 82,50. Uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $\text{sig} < 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 13,152 > 2,048$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan signifikan antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* dan prestasi belajar siswa pada tema 4 subtema Pekerjaan Sekitarku kelas IV SD Gracia Sustain sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team games tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT ( Team games tournament ) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. 3(2), 104–111.
- M. Sitepu, Rio P. Napitulu, Y. A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6599–6606.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>

- Turnip, S. P., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team games tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas IV SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. *Journal on Education*, 06(01), 2879–2890.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (Tgt): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149.
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285.