

## PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS PERMAINAN BOWLING DAN KARTU TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Nur Endah Litasari<sup>1✉</sup>, Diyah Ayu Retnoningsih<sup>2</sup>

PGSD FKIP, Universitas Peradaban Bumiayu

Jl. Raya Pagojengan KM. 3 Bumiayu Kec. Paguyangan Kab. Brebes

✉ email: lital63@gmail.com

### Ket. Artikel

### Abstract

Sejarah Artikel:  
Diterima 27 Juli  
Direvisi 20 Agustus  
Diterbitkan 31  
Oktober

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Permainan Bowling dan Kartu Hasil Belajar.

Tipe Artikel:  
Hasil Penelitian  
Kuantitatif

*Based on the results of the initial data analysis in the research, several problems were found, including a lack of student activity in asking questions, teachers needing tools in social studies lessons, a lack of variety in learning models, students tend to get bored because teachers only use the lecture method which in the end students' scores are still below the KKM score. This research aims to find the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Bowling and Card Games on the social studies learning outcomes of class V MI NU 01 Prupuk Selatan. This research is experimental. This type of research uses a quantitative approach with experimental methods and a quasi-experimental design using The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group. Data analysis techniques use validity, reliability, normality tests, homogeneity tests, and simple regression tests. The results of the research show that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on bowling and cards on the social studies learning outcomes of class V MI NU 01 Prupuk Selatan. The resulting influence is 54.20%.*

### Abstrak

Berdasarkan hasil analisis data awal dalam penelitian ditemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, guru membutuhkan alat bantu dalam pelajaran IPS, kurangnya variasi model pembelajaran, siswa cenderung bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah yang pada akhirnya perolehan nilai siswa masih dibawah nilai KKM. Tujuan penelitian ini untuk mencari pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Permainan Bowling dan Kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan bentuk desain *quasy eksperimental design* menggunakan *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group*. Teknik analisis data menggunakan langkah uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan. Adapun pengaruh yang ditimbulkan tersebut sebesar 54,20%.

## PENDAHULUAN

Upaya pendidikan dalam mengorganisasi, merencanakan dan melangsungkan kegiatan secara terus menerus sepanjang hayat dalam rangka membina anak didik menjadi manusia yang dewasa dan berbudaya. Penerapan potensi siswa dalam pembelajaran IPS perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif, konstruktif dan aktif.

Berkaitan dengan pembelajaran IPS Menurut Akbar & Hadi Sriwiyana (2011: 78) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan juga Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa karena mengkaji berbagai cabang ilmu sosial serta mempelajari masalah sosial di kehidupan masyarakat.

Terkait pembelajaran IPS memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan serta memiliki tujuan bagi siswa. Menurut Susanto (2014: 31) mengatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS pada siswa adalah menjadikan warga negara baik, melatih kemampuan berfikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.

Berkaitan dengan aplikasi teknik pembelajaran IPS di SD maka ditemukan

beberapa masalah pada proses pembelajaran, hal ini diketahui melalui temuan yang ada di sekolah dasar. Hasil temuan tersebut diantaranya melalui kegiatan observasi ditemukan masalah mengenai kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas cenderung pasif. Pembelajaran hanya berpusat pada guru dengan menerapkan model ceramah saja. Melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas VA dan kelas VB ditemukan masalah keaktifan siswa kelas V SD dan turunya nilai UTS pembelajaran IPS kelas VA dan VB masih dibawah KKM sebesar 65, dimana rata-rata kelas memiliki KKM sebesar 60 untuk Kelas VA dan untuk Kelas VB nilai KKM sebesar 58.

Selain itu, pernyataan mengenai rendahnya pengetahuan variasi metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran yang cenderung menggunakan model ceramah sebagai metode yang intens digunakan setiap hari. Melalui hasil angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui respon tingkat kebosanan dan kesenangan siswa pada pelajaran IPS. Diperoleh hasil rata-rata angket respon siswa untuk kelas VA yang berjumlah 24 dengan tingkat kebosanan 3,5% dan tingkat kesenangan 2,5% dengan rata-rata 6% Sedangkan untuk kelas VB yang berjumlah 25 dengan tingkat kebosanan 3,84% dan tingkat kesenangan 2,16% dengan rata-rata 6%. Hasil ini menunjukkan tingkat kebosanan lebih tinggi dari tingkat kesenangan pada pelajaran IPS.

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa observasi, wawancara, dan angket mengenai hasil belajar kelas V pada pelajaran IPS. Dibutuhkan inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang menekankan pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 di Prupuk Selatan.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental design* dengan bentuk desain *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan yang terdiri dari kelas VA dengan jumlah siswa sebanyak 23 dan kelas VB dengan jumlah siswa sebanyak 23. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket yang digunakan untuk mencari data awal penelitian, tes digunakan untuk mengambil data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji Normalitas

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yang dilakukan pada hasil penilaian model pembelajaran TGT berbasis permainan bowling dan kartu, *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang digunakan adalah *One Sampel Kolmogorov-Smirnov Test* dengan

bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*. Hasil

Menentukan besarnya taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05. Kriteria data berdistribusi normal jika *Asymp sig* >0,05 maka data berdistribusi normal, jika *Asymp sig* < 0,05 data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1  
Uji Normalitas

Asymp. Sig. (2-tailed)	Observasi	Posttest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol
		747	293

Hasil *output* penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa ketiga data berdistribusi normal, sebab nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* observasi (0,747), *posttest* kelas eksperimen (0,295)  $\geq 0,05$ . dan *posttest* kelas kontrol (0,064)  $\geq 0,05$ .

### 2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data memiliki varian yang sama (homogen) atau tidak. Data dinyatakan memiliki varian yang sama (homogen) apabila nilai *Sig.* 0,05. Apabila nilai *Sig.* < 0,05, maka data dinyatakan tidak memiliki varian yang sama. Hasil Perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2  
Uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
	1	293	504

Hasil *output* penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa data memiliki varian yang sama

(homogen), sebab nilai  $Sig. > 0,05$ , yaitu  $0,504 > 0,05$ .

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana ini digunakan untuk membuktikan apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut:

#### a. Model Summary

Merupakan rangkuman uji korelasi yang digunakan untuk mencari seberapa besar hubungan antara variabel bebas (observasi model *Teams Games Tournament* berbasis permainan bowling dan kartu) dengan variabel terikat (*posttest* kelas eksperimen). Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3**  
**Model Summary**

Model	R	R. Square
1	736	542

Hasil output data penelitian diatas menunjukkan perolehan nilai  $R$  Square sebesar 0,542. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa variabel bebas (observasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan bowling dan kartu) berpengaruh terhadap variabel terikat (*posttest* kelas eksperimen) sebesar  $0,542 \times 100\% = 54,20\%$ . Sementara itu, 45,80% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Adapun nilai  $R$  merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Pada tabel di atas menunjukkan nilai  $R$  sebesar 0,736. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori kuat. Hal ini berpedoman pada tabel tingkat koefisien determinasi berikut ini menurut Sugiyono (2012: 231) sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Tingkat Koefisien Determinasi**

Tingkat Koefisien	Sangat Lemah	Lemah	Sedang	Kuat	Sangat Kuat
Interval Koefisien	0,00-0,199	0,20-0,399	0,40-0,599	0,60-0,799	0,80-1,000

#### b. Model Anova

Uji Anova ini digunakan untuk menunjukkan apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan, dengan ketentuan jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 5**  
**Model Anova**

Regression	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
	24,846	4,30

Data pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dengan nilai  $24,846 > 4,30$ . Maka, dapat dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* berbasis permainan bowling dan kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan.

#### c. Model Coefficients

**Tabel 6**  
**Model Coefficients**

Constant Observasi	Unstandardized Coefficients	
	2.717	904

Data pada tabel 6 menunjukkan model persamaan regresi linear sederhana. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh data:

$$\begin{aligned} Y &= 2,717 + 0,904X \\ &= 2,717 + (0,904 \cdot 0,736) \\ &= 2,717 + 0,665 \\ &= 3,382 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan persamaan regresi linear sederhana tersebut mengandung arti bahwa apabila nilai observasi model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis permainan bowling dan kartu bertambah 1 maka akan terjadi peningkatan sebesar 10,037 pada nilai *posttest* kelas eksperimen.

#### d. Descriptive Statistics

**Tabel 7**  
*Descriptive Statistics*

	N	Mean
<i>Posttest_eksperimen</i>	23	70,43
<i>Posttest_kontrol</i>	23	63,48

Data pada tabel 7 menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 70,43 sedangkan nilai rata-rata *posttest*

kelas kontrol sebesar 63,48. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari nilai *posttest* kelas kontrol.

#### SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI NU 01 Prupuk Selatan Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal kelas V, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis bowling dan kartu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI NU 01 Prupuk Selatan. Adapun pengaruh yang ditimbulkan sebesar 54,20% sedangkan 45,80% dipengaruhi faktor lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar & Hadi Sriwiyana. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.