

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU ANGPAO
SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

SKRIPSI



Oleh:

WAN AZIZA FATIMATUN NAIM

NIM. 203200122

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Naim, Wan Aziza Fatimatun, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil belajar IPA.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Angpao Soal, Hasil Belajar IPA.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit karena metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif. Di mana siswa hanya mendengar, melihat, mencatat dengan suasana kelas yang membosankan tanpa ada keikutsertaan dalam belajar. Berdasarkan dari *preliminary Study* yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA rendah. Dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal.

Tujuan penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal pada mata pelajaran IPA dan (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan *True Eksperimental*. Desain yang digunakan adalah *Pretest-postest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Sampel penelitian ini adalah kelas eksperimen (VB) dan kelas kontrol (VA). Teknik analisis yang digunakan adalah teknik *statistic deskriptif* dan inferensial yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent sample t-test*. Analisis data pada penelitian ini diolah dan divisualisasi dengan bantuan *software SPSS 25*.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan (1) hasil keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92%, pembelajaran sesuai dengan sintaks *teams games tournament* dan berjalan dengan sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa sebesar 98%, hasil observasi aktivitas guru sebesar 98% masuk pada kriteria sangat baik. (2) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantu angpao soal didapatkan perbedaan nilai rata-rata yang signifikan pada kelas *eksperimen* sebesar 82.54. Berdasarkan nilai Sig (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$, *R Square* 22%, uji *cohen D-effet size* sebesar 0.947 terdapat pengaruh yang besar model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudari:

Nama : Wan Aziza Fatimatun Naim
NIM : 203200122
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal Terhadap Hasil Belajar IPA

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing,


Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.
NIP. 199107022023212038

Ponorogo, 13 Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Umm Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Wan Aziza Fatimatun Naim
NIM : 203200122
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil Belajar IPA

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 03 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 06 Juni 2024

Ponorogo, 06 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

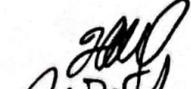
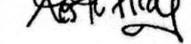


Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I
Penguji I : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji II : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd

()
()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wan Aziza Fatimatun Naim
NIM : 203200122
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil Belajar IPA

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia bahwa naskah skripsi ini dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 14 Juni 2024
Yang Membuat Pernyataan



Wan Aziza Fatimatun Naim
NIM. 203200122



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wan Aziza Fatimatun Naim
NIM : 203200122
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil Belajar IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya),

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 Mei 2024
Yang Membuat Pernyataan


Wan Aziza Fatimatun Naim

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang pasal 1 Ayat 1 Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat bangsa dan Negara.¹ Proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan.²

Sekolah dasar merupakan pendidikan formal anak usia tujuh sampai tiga belas tahun sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yang saling kerkesinambungan. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.³ Proses pembelajaran di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah guru dituntut dapat mengajarkan ilmu sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Salah satu cara agar materi dapat disampaikan dengan baik adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan yang akan dicapai dalam

¹ Made Pirdata, *Landasan Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 11.

² Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004),

³ Triwiyanto Teguh, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara 2014), 120

pengajaran, dan tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran adalah pegangan atau pedoman bagi para pengajar untuk perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.⁴

Model pembelajaran merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.⁵ Model pembelajaran menjadi tombak keberhasilan dalam penyampaian materi di dalam kelas, terutama sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar yang dilaksanakan guru dan siswa di sekolah.

Keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari kemampuan seorang guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Selaras dengan Sadker, bahwasannya siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi khususnya bagi siswa Sekolah Dasar karena siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran secara berkelompok.⁶

⁴ Thamrin Tayeb, “Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran”, *Edukasi* 4 No. 2 (2017): 48.

⁵ Abas Asyfh, “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)”, *Edukasi* 6, no. 1 (2019): 22.

⁶ Vian Anggraeni dan Wasitohadi Wasitohadi, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Teams games tournament adalah model pembelajaran dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁷ Pembelajaran diawali dengan anak bekerja sama menyelesaikan tugas dalam satu kelompok, kemudian salah satu anak mewakili kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain. Salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh anak tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran anak sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (respon).⁸ Model pembelajaran yang mengikut sertakan siswa di dalamnya, menarik perhatian siswa, membuat siswa tertantang dalam proses belajar yang bermakna akan berbanding lurus dengan hasil belajar menjadi ciri khas pada model pembelajaran tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk model pembelajaran yang efektif dalam pendidikan sains.⁹

Model pembelajaran dapat menjadi solusi agar pembelajaran IPA tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas, partisipasi dalam belajar siswa dikelas, serta memberikan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Adanya *tournament* antar siswa mereka merasa tertantang sehingga dapat meningkatkan rasa

Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014,” *Satya Widya* 30, no. 2 (2014): 4.

⁷ Slavin, R. E. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. (Bandung: Nusa Media, 2005), 163.

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Cipta, 2011), 92

⁹ Anggraeni dan Wasitohadi, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014.”

tanggung jawab, kerja sama antar anggota kelompok, dan meningkatkan sikap sportivitas.

Proses belajar mengajar yang tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran akan berdampak pada munculnya sifat cepat bosan dalam belajar. Model pembelajaran yang klasikal membuat suasana belajar menjadi monoton. Kegiatan pembelajaran yang monoton membuat siswa menjadi pasif dan malas dalam belajar. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru membuat anak berfikir bahwa siswa datang ke sekolah hanya untuk duduk dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru tanpa adanya tambahan wawasan yang berarti.¹⁰

Ditemukan masalah dalam proses belajar mengajar IPA. Pada saat pembelajaran IPA terlihat peserta didik belum siap menerima materi pembelajaran dari guru. Peserta didik terkesan kurang siap untuk belajar. Ditambah lagi karena mata pelajaran IPA dianggap sulit oleh siswa, maka dari itu sebagian besar peserta didik kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Ngrupit Jenangan cenderung kurang tertarik dan antusias menerima materi pelajaran IPA sehingga hasil belajarnya tidak mencapai KKM. Masalah di kelas tidak murni terjadi karena kesenjangan pada siswa saja tetapi juga melibatkan kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru kurang memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. Guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Tri Astutik, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi* 1, no.2 (2013): 2.

Pembelajaran IPA tidak bisa dilakukan hanya dengan menghafal atau hanya dengan pasif mendengarkan penjelasan dari guru, namun siswa harus ikut serta dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa di dalamnya sangat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. Salah satu faktor pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa, karena hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.¹¹ Hasil belajar sangat penting untuk melihat keberhasilan siswa dalam memahami materi IPA yang disampaikan.

Hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa dari suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dengan skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes belajar setelah proses pembelajaran.¹² Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus sebagai pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam belajar.¹³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa memberikan anak kesempatan untuk bermain dan ikut serta dalam pembelajaran

¹¹ Nasruddin, "Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru" *Edukasi* 9, no. 1 (2019): 62.

¹² Rahma Fitri, "Penerapan Strategi the Firing Line ppada Pembelajaran Matematika Siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Batipuh," *Edukasi* 3, no. 1 (2014): 19.

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 22.

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Seperti penelitian Sholihah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mampu meningkatkan hasil belajar pada kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo.¹⁴ Kemudian penelitian Kurniawan bahwasannya model TGT berbantu media *pinball* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pamutih Malang.¹⁵

Berdasarkan uraian terkait problematika dan fakta lapangan diatas peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran IPA. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil Belajar IPA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah:

1. Nilai siswa kelas V pada pembelajaran IPA banyak yang di bawah KKM.
2. Guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah belum melibatkan siswa di dalam pembelajaran.
3. Siswa tidak ikut serta dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Afifatus Sholihah, “Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,” t.t., 4.

¹⁵ Bayu Kurniawan, “Pengaruh model TGT berbantu media pinball terhadap hasil belajar siswa,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2019): 2.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan pembahasan dan terbatasnya waktu, maka untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti, peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

1. Pelaksanaan pembelajaran IPA kelas VB MI Ma'arif Ngrupit Jenangan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantu angpao soal.
2. Hasil belajar IPA peserta didik kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan pada peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti menetapkan sebuah tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu angpao soal mata pelajaran IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui segi teoritis penelitian ini diharapkan:

- a. Masukan untuk mengembangkan keilmuan di dunia pendidikan khususnya Madrasah Ibtidaiyah
- b. Menambah wawasan dan pembendaharaan keilmuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah

2. Manfaat Secara Praktis

Melalui segi praktis penelitian ini diharapkan:

- a. Menambah rujukan bacaan terkait dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal dalam pembelajaran IPA
- b. Bahan pertimbangan dalam rencana untuk memajukan Madrasah Ibtidaiyah

- c. Sebagai bahan masukan dan referensi pendidik dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran dengan penuh ke kreatifitasan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan diperlukan dalam penelitian untuk mempermudah memahami isi dari penelitian. Maka dibuatlah sistematika penelitian. Bagian-bagian sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

Bab 1 merupakan pendahuluan, bab ini berfungsi sebagai gambaran umum untuk memberitahukan keseluruhan pemikiran peneliti. Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II merupakan kajian pustaka berisi tentang kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA.

Bab III merupakan metode penelitian berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan yang terakhir teknik analisis data.

Bab IV berisi gambaran umum lokasi penelitian yaitu MI Ma'arif Ngrupit, deskripsi hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis penelitian, dan pembahasan dari hasil penelitian.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran atas hasil penelitian yang dilakukan di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Metode *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan pendekatan belajar secara kelompok kecil untuk meningkatkan kepercayaan diri, tujuan akademik, keterampilan komunikasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan dapat berpikir kritis.¹ Model pembelajaran ini berfokus menggunakan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan belajarnya agar mencapai tujuan.² Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Adapun tipe dari metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru yaitu Jigsaw, STAD, Investigasi Kelompok *Teams Games Tournaments* atau (TGT), dan Pendekatan Struktural yang meliputi *Numbered Head Together* (NHT) dan *Think Pair Share* (TPS).³

¹ Cagatay, G., & Demircioglu, G. *The effect of jigsaw-I cooperative learning technique on students understanding about basic organic chemistry concepts*. The International Journal of Educational Researchers 4, no. 2, (2013)

² Sugiyanto. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif. (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), 31.

³ Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. (Surabaya: Kencana, 2009)

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pembelajaran diawali dengan anak bekerja sama menyelesaikan tugas dalam satu kelompok, kemudian salah satu anak mewakili kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain. Salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh anak tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran anak sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Kelompok dengan skor atau hasil yang paling tinggi akan mendapatkan apresiasi kelompok. Jadi Pembelajaran dengan model *teams games tournament* adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara membuat kelompok kecil terdiri atas 3-4 siswa tanpa adanya sebuah perbedaan dengan kelompok lain untuk melakukan pertandingan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan juga tidak membosankan.⁴ Aktifitas belajar dengan permainan TGT menungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping

⁴ Taniredja, Model-Model Pembelajaran inovatif. (Bandung: Alfa Beta, 2011), 72

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.⁵

Aktivitas kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamet* berbantuan angpao soal diawali dengan penyajian kelas dengan cara guru menjelaskan materi dengan mendemonstrasikan materi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya kelompok, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang berisi empat sampai lima orang secara acak tanpa syarat tertentu.

Games dengan cara perwakilan setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil angpao soal yang berisikan tiga buah soal yang terkait dengan materi IPA. Setelah guru membacakan soal setiap perwakilan kelompok berebut untuk menjawab soal secara cepat. Begitu seterusnya sampai soal pada angpao soal terjawab seluruhnya serta tujuan pembelajaran tercapai. Selanjutnya yaitu tournament, guru dan siswa melakukan demonstrasi atas materi *games* dan mempresentasikannya. Kelompok yang paling banyak mendapatkan point maka itulah kelompok yang menang dan mendapatkan apresiasi kelompok. Model pembelajaran yang mengikut sertakan siswa di dalamnya, menarik perhatian siswa, membuat siswa tertantang dalam proses belajar yang bermakna akan berbanding lurus dengan hasil belajar.

⁵ Fiarika Dwi Utari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Edukasi 5*, no. 1, 44.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya meskipun hanya dalam beberapa hal tertentu saja. Sama halnya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Karakteristik pada model pembelajaran tipe TGT termuat dalam lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, kelompok (tim), *games*, *turnament*, dan *team recognize* (penghargaan kelompok).

1) Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan demonstrasi, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Dari setiap anggota yang memenangkan *turnament* pada tiap tingkatannya akan mendapatkan skor dimana skor yang diperoleh pada masing-masing tingkatan akan digabungkan menjadi satu sehingga akan diketahui skor kelompok mana yang paling besar dan berhak menjadi pemenang dalam *turnament*.

5) *Teams recognition* (Penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan, misalnya memberikan sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim

yang menang di ruang kelas, dan lain-lain sehingga anak menjadi senang.⁶

c. Langkah-Langkah Metode *Teams Games Tournament*

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Slavin sebagai berikut:⁷

- 1) Presentasi kelas, yaitu mengenalkan materi pembelajaran secara klasikal (bersama).
- 2) Tim, yaitu membagi siswa yang terdiri antara 4-5 anak yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.
- 3) *Games*, siswa bekerja di dalam tim dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran.
- 4) *Turnament*, yaitu salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan anggota kelompok lain dan memberikan kontribusi nilai terhadap kelompok mereka.
- 5) Rekognisi tim, yaitu penghargaan terhadap tim yang dapat mencapai skor sesuai kriteria

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament*

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diantaranya adalah:

⁶ Shoimin Aris, Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 68.

⁷ Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik (Bandung: Nusa Media, 2005), 166-167.

- 1) Para siswa dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka.
- 2) Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan (sikap kerjasama) terhadap yang lain.
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah.

Kemudian untuk kelemahannya diantaranya adalah:

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Kelemahan ini akan dapat di atasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Kelemahan ini dapat dilakukan dengan membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi tersebut agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2. Angpao Soal

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.⁸ Istilah angpao sering didengar saat perayaan hari raya imlek. Angpao merupakan amplop merah berisikan uang kertas sebagai hadiah saat perayaan imlek. Angpao disinyalir sebagai simbol keberuntungan dan kesuksesan yang diharapkan dapat diterima oleh penerima angpao merah. Sedangkan soal merupakan sekumpulan pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Soal harus diberikan jawaban atau tanggapan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan seseorang yang bersangkutan atau yang dikenai pertanyaan.

Angpao soal merupakan media pembelajaran dengan angpao berwarna merah yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu pokok bahasan pelajaran yang bertujuan untuk *tournament* peserta didik dan diharapkan membawa kesuksesan serta keberuntungan dalam belajar. Angpao atau amplop merah berisi 3-4 pertanyaan mengenai materi IPA yang dapat meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui aktifitas belajar. Belajar sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk

⁸ Subana dan Sudrajat. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011),

perubahan perilaku yang relatif menetap.⁹ Hasil belajar merupakan bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan komponen-komponen yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajarnya.¹⁰ Hasil belajar akan melekat pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dari kebiasaan siswa.¹¹ Berhasil atau tidaknya sebuah proses belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang sedang belajar dan ada pula yang berasal dari luar dirinya.¹² Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Blomm membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan keterampilan.¹³

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini selain menggunakan buku-buku atau referensi yang relevan, peneliti juga melihat hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan pengamatan penulis penelitian semacam ini pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Telaah penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

⁹ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), 14.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 45.

¹¹ Shinta Mahatma Jaya dan Evi Muafiah, "IMPLEMENTASI Implementasi Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN Kedungguwo Magetan: Think Pair Share, hasil belajar, pembelajaran tematik," *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2 Januari 2024): 376–83, <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i2.2537>.

¹² Asep Jihad & Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), 14.

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 23-31.

Tabel 1.1 Telaah Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Model <i>Team Games Tournamen</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Tema “Panas Dan Perpindahannya” Bagi Siswa Kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo 2018/2019	Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar dan hasil belajar siswa kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan Babadan Ponorogo.	Sesuai dengan judul yang akan diteliti peneliti, skripsi ini memiliki kesamaan variabel independen yaitu pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournamen</i> dan variabel dependen hasil belajar.	Penggunaan media angpao soal dan metode penelitian.
2.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo	Penelitian model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia.	Sesuai dengan judul yang akan diteliti peneliti, skripsi ini memiliki kesamaan variabel independen yaitu pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> dan variabel dependen hasil belajar.	Jenis penelitian adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan penelitian jenis kuantitatif. Penggunaan media angpao soal. Mata pelajaran yang diteliti pada telaah penelitian terdahulu ini adalah IPS, sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah

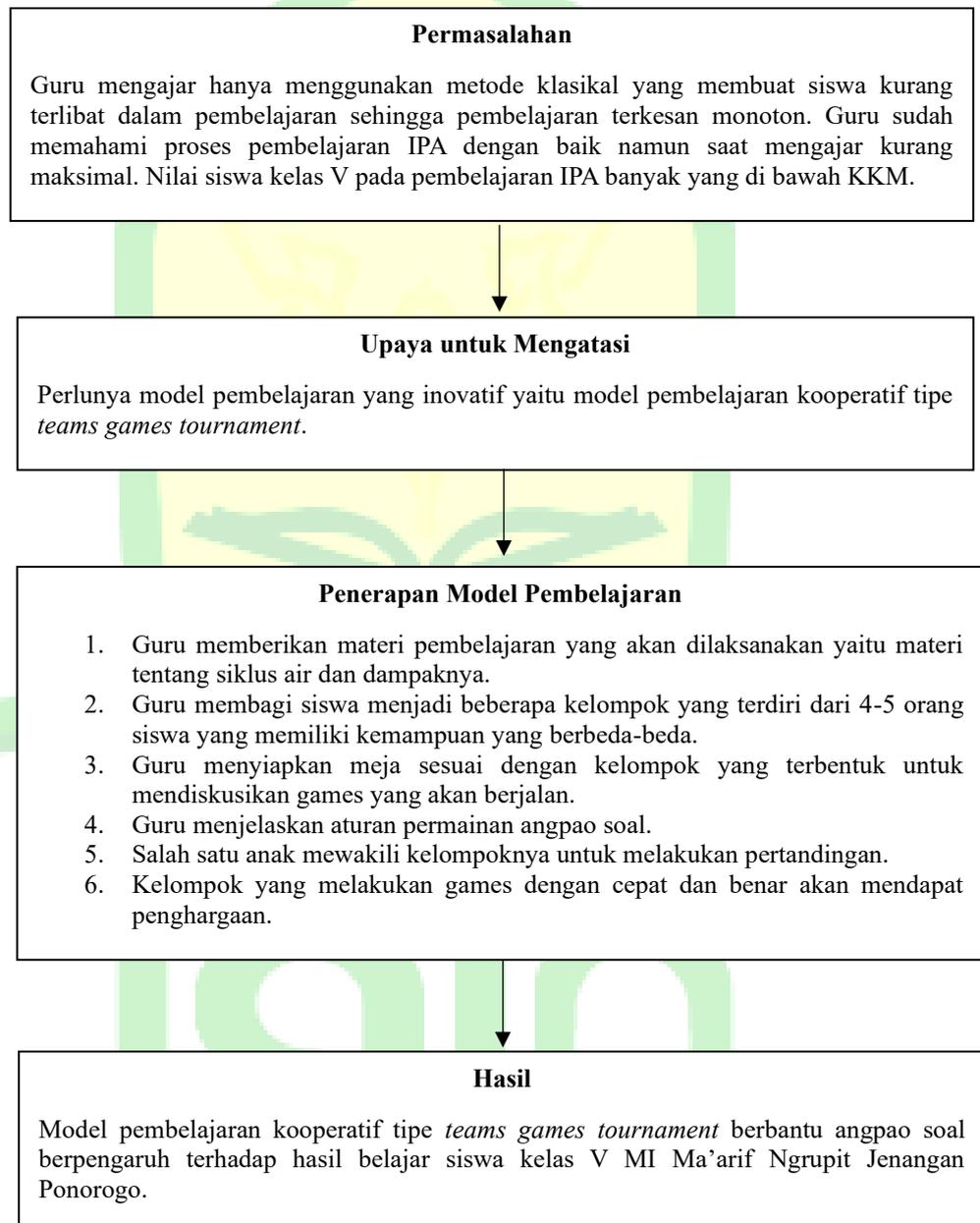
				mata pelajaran IPA.
3.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Question Card Pada Materi Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Di MTsN 1 Jember	Dari penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Question Card pada materi Tata Surya terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTsN 1 Jember.	Sesuai dengan judul yang akan diteliti peneliti, skripsi ini memiliki kesamaan variabel independen yaitu pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournamen</i> dan variabel dependen hasil belajar.	Penggunaan media angpao soal. Subjek penelitian yang digunakan pada telaah penelitian terdahulu ini adalah kelas VII, sedangkan peneliti menggunakan subyek kelas V MI.
4.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Chemcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik	Dari hasil penelitian terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan chemcard terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Adapun nilai rata-rata hasil minat belajar sebesar 51,89 (eksperimen) dan 47,91 (kontrol). Sedangkan nilai hasil belajarnya sebesar 83,00	Sesuai dengan judul yang akan diteliti peneliti, skripsi ini memiliki kesamaan variabel independen yaitu pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournamen</i> dan variabel dependen hasil belajar.	Penggunaan media angpao soal. Subjek penelitian yang digunakan pada telaah penelitian terdahulu ini adalah kelas X, sedangkan peneliti menggunakan subyek kelas V MI.

		(eksperimen) dan 75,43 (kontrol)		
5.	Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V MIN 7 Ponorogo	Dari hasil penelitian yang dilakukan hasil belajar IPA terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase sebanyak 48,3% menjadi 79,3%. Keaktifan belajar siswa juga terjadi peningkatan, pada siklus I mendapat presentase 17,24% menjadi 82,75%.	Sesuai dengan judul yang akan diteliti peneliti, skripsi ini memiliki kesamaan variabel independen yaitu pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamen dan variabel dependen hasil belajar.	Jenis penelitian adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan penelitian jenis kuantitatif. Penggunaan media angpao soal.



C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan, guru dan siswa melaksanakan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperative tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal. Secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

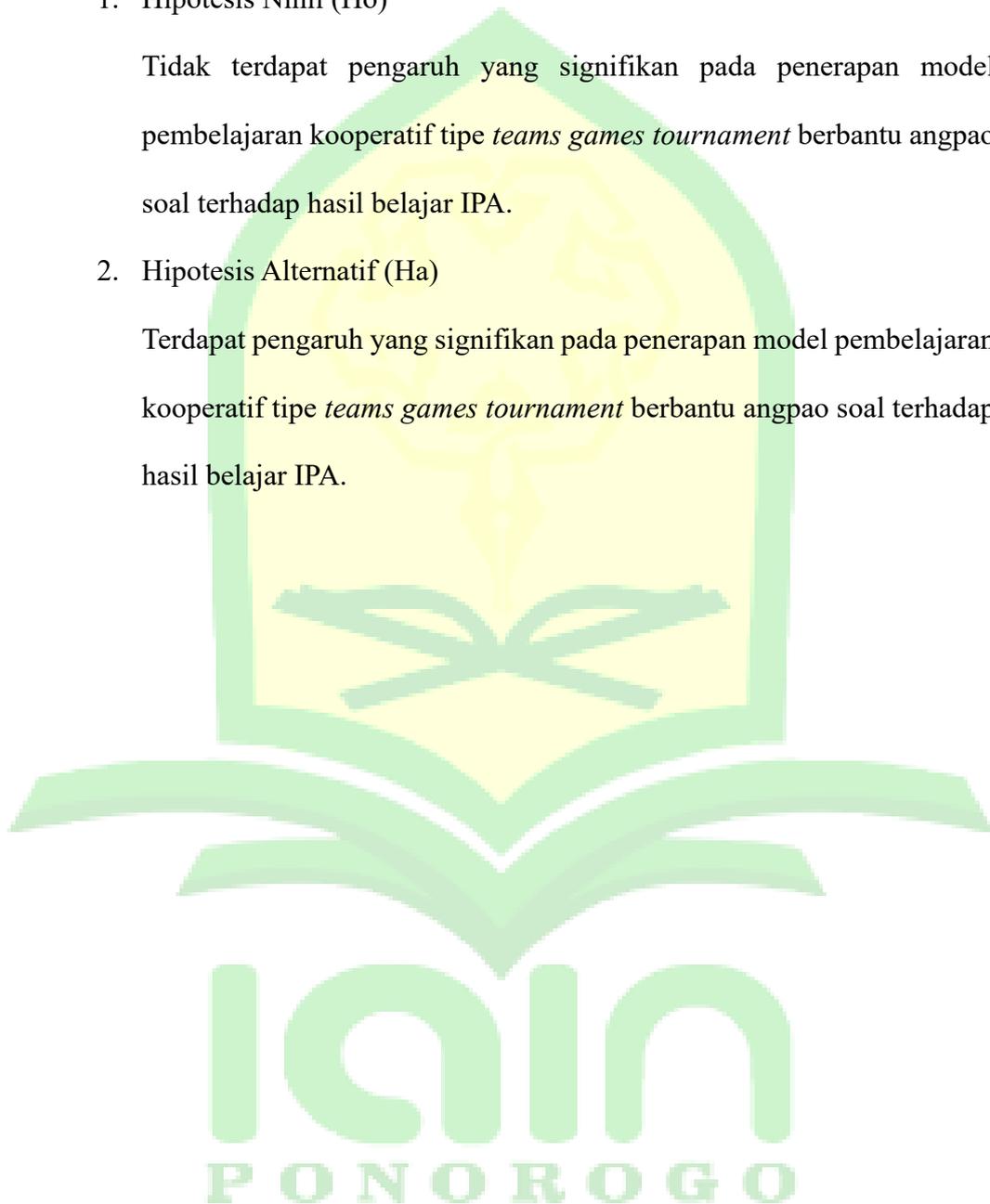
Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir diatas, selanjutnya dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA.



BAB III METODE PENELITIAN

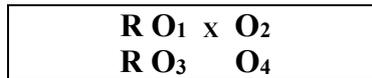
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Bersifat pengaruh yang menghubungkan satu variabel dan berisi data berupa angka. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan, menguji hubungan antar variabel, menentukan hubungan sebab-akibat antar variabel, menguji teori, dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif. Metode kuantitatif dilakukan dengan menggunakan alat pengumpul data (instrumen) yang menghasilkan data angka.¹

Jenis penelitian yang digunakan adalah *True Eksperimental*. Desain yang digunakan adalah *Pretest-postest Control Group Design*.² Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa belajar dengan *Teams Games Tournament* berbantu angpao soal. Lalu semua kelas kontrol dan eksperimen diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar IPA yang kemudian untuk dianalisis. Berikut desain penelitian yang dilakukan:

¹ Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 18.

² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), 118.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

- R : Siswa Kelas V MI Ma'arif Ngrupit
- O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan
- X : Perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berbantu angpao soal.
- O₂ : *Post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan
- O₃ : *Pre-test* kelas kontrol
- O₄ : *Post-test* kelas kontrol tanpa perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA. Lokasi penelitian tersebut merupakan tempat melaksanakan magang satu dan magang dua, sehingga peneliti tau kondisi sekolah dan karakter peserta didik yang ada disana. Terdapat masalah yang terjadi di kelas V yaitu nilai IPA dibawah KKM, guru mengajar dengan metode ceramah yang membuat proses belajar terkesan monoton tanpa adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan september tahun 2023 sampai dengan bulan mei tahun 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Populasi merupakan keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ma'arif Ngrupit Jenangan. Siswa kelas V MI Ma'arif Ngrupit terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan kelas VB dengan total 52 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut, apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.³ Teknik pengambilan sampel pada penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel berupa teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel secara acak pada kelas V MI Ma'arif Ngrupit. Pengambilan sampel tanpa ada syarat tertentu serta tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi kelas V. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol (VA) dan kelas eksperimen (VB). Sehingga dihasilkan kelas kontrol 26 siswa dan kelas eksperimen berjumlah 26 siswa.

³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2019), 130-131.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu sifat dari seseorang, organisasi atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian dapat diambil kesimpulan.⁴ variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas) merupakan variabel yang menjadikan sebab dan pengaruh berubahnya variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel independennya (X) yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu amplop soal. *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran dimana para siswa berkelompok berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain. Pembelajaran diawali dengan anak bekerja sama menyelesaikan tugas dalam satu kelompok, kemudian salah satu anak mewakili kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain. Salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh anak tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran anak sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran *teams games tournament* berbantu amplop soal yaitu amplop merah yang berisi soal tentang materi IPA.
2. Variabel dependen (Variabel Terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel yang dipengaruhi akibat adanya variabel bebas. Dalam

⁴ Andhita Dessy, Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan menggunakan SPSS (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 58.

penelitian ini variabel dependennya (Y1) yakni hasil belajar IPA peserta didik kelas V MI Ma'arif Ngrupit.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Peneliti menggunakan observasi berperan serta (*Participant Observation*) yang dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan-kegiatan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.⁵

b. Tes Tulis

Tes tulis merupakan sekumpulan item pertanyaan atau pernyataan yang direncanakan oleh guru maupun para evaluator secara sistematis guna memperoleh informasi tentang siswa. Tes

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

tulis dapat terdiri dari tes esai dan tes pilihan ganda. Tes esai merupakan tes dengan jawaban berupa uraian-uraian kata yang merefleksikan kemampuan berfikir.⁶ Tes tulis akan digunakan untuk menjawab pertanyaan *pre-test* dan *post-test* tentang materi IPA

c. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan, laporan, kegiatan, foto-foto, dan data yang relevan dengan penelitian.⁷ Data yang akan diambil berasal dari MI Ma'arif Ngrupit.

2. *Instrument* Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur sebuah fenomena alam maupun sosial yang akan atau sedang diamati. Secara lebih spesifik semua fenomena yang diamati disebut dengan variabel penelitian.⁸ Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Adapun data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data tentang keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA.

⁶ Sukardi, Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 93-94.

⁷ Riduwan, Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula (Bandung: Alfabeta, 2012), 77.

⁸ Sugiono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2005), 148.

- b. Data tentang hasil belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur, prinsip suatu tes adalah valid, tidak universal. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁹

Uji validitas instrumen penelitian dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen IPA IAIN Ponorogo Diah Susanti, M.Pd. pada tanggal 5 Maret 2024 sampai dengan 12 Maret 2024. Ada 5 instrumen penelitian yaitu soal *pre-test*, soal *post-test*, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan RPP. Beberapa *point* harus diperbaiki diantaranya:

a. Soal *Pre-Test*

Catatan dari Validator: Spesifikasi air apa pada pertanyaan nomor 8. Soal *pre-test* layak digunakan setelah dilakukan revisi, berikut hasil penilaian validator:

⁹ Sukardi, Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya (Jakarta Timur, PT. Bumi Aksara, 2009), 121.

Tabel 3.1 Hasil Validasi Soal *Pre-Test*

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN VALIDATOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Soal sesuai dengan indikator kemampuan hasil belajar					√	
2.	Soal diawali dengan permasalahan yang sesuai materi					√	
3.	Soal bersifat mengukur pemahaman siswa bukan hafalan siswa				√		
4.	Soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas					√	
5.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					√	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia					√	
7.	Tingkat kesukaran soal pre-test di bawah soal post-test					√	

b. Soal *Post-Test*

Catatan dari Validator: Terdapat kesalahan penulisan kata pada soal nomor 10. Soal *post-test* layak digunakan setelah dilakukan revisi, berikut hasil penilaian validator:

Tabel 3.2 Hasil Validasi Soal *Post-Test*

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN VALIDATOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Soal sesuai dengan indikator kemampuan hasil belajar					√	
2.	Soal diawali dengan permasalahan yang sesuai materi					√	
3.	Soal bersifat mengukur pemahaman siswa bukan hafalan siswa				√		
4.	Soal dirumuskan dengan singkat, padat, dan jelas					√	
5.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					√	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia					√	

c. Lembar Observasi Guru

Catatan dari Validator:

- 1) Kata asing ditulis miring
- 2) Pada kegiatan inti langsung pada kata kerja untuk guru
- 3) Langsung ke poin penting saja dalam menuliskan kegiatan guru

Lembar Observasi Guru layak digunakan setelah dilakukan revisi, berikut hasil penilaian validator:

Tabel 3.3 Hasil Validasi Lembar Observasi Guru

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Lembar observasi dibuat berdasarkan kegiatan guru pada sintaks pembelajaran TGT dengan pendekatan <i>scientific</i>					√	
2.	Konsep lembar observasi dinyatakan dengan jelas				√		
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					√	
4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami					√	
5.	Kejelasan huruf dan ejaan					√	

d. Lembar Observasi Siswa

Catatan dari Validator: Kata asing ditulis miring. Lembar Observasi Siswa layak digunakan setelah dilakukan revisi, berikut hasil penilaian validator:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Lembar Observasi Siswa

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Lembar observasi dibuat berdasarkan kegiatan guru pada sintaks pembelajaran TGT dengan pendekatan <i>scientific</i>					√	
2.	Konsep lembar observasi dinyatakan dengan jelas				√		
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					√	

4.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami					√	
5.	Kejelasan huruf dan ejaan					√	

e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Catatan dari Validator:

- 1) Materi pokok pembahasan dilengkapi
- 2) Tujuan pembelajaran langsung ditujukan kepada siswa
- 3) Kata asing ditulis miring

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) layak digunakan setelah dilakukan revisi, berikut hasil penilaian validator:

Tabel 3.5 Hasil Validasi RPP

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan identitas RPP yang meliputi: nama satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, dan semester.					√	
2.	Ketepatan materi pokok sesuai dengan Permendikbud terkait.				√		
3.	Kesesuaian alokasi waktu					√	
4.	Tujuan pembelajaran yang sesuai dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.				√		
5.	Kesesuaian kompetensi dasar (K.I 3 dan K.I 4) dengan materi pokok dan indikator pencapaian kompetensi.					√	
6.	Indikator pencapaian kompetensi KI. 3 dan KI. 4 bisa diukur dengan menggunakan KKO yang sesuai dengan tingkatan kemampuan peserta didik.					√	
7.	Materi pembelajaran memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.					√	
8.	Metode pembelajaran berbasis luring yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan					√	

	karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.						
9.	Pendekatan yang digunakan adalah <i>games based learning</i> disesuaikan dengan jenjang pendidikan.					√	
10.	Media pembelajaran yang digunakan berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.					√	
11.	Sumber belajar berupa buku, media cetak dan elektronik alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.					√	
12.	Langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan rinci melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.					√	
13.	Penilaian hasil pembelajaran menggunakan penilaian autentik.					√	

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur telah dinyatakan reliabel oleh validasi ahli setelah direvisi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.¹⁰ Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh

¹⁰ Afifatus Sholihah, "Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo," t.t., 10.

responden terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan *SPSS* versi 25.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk dapat mengetahui data yang telah diubah berdistribusi normal atau tidak. Salah satu uji prasyarat untuk melakukan uji *independent sample t test*. Untuk dapat dilakukan uji analisis statistika parametrik, data tersebut disyaratkan harus berdistribusi normal. Pembuktian data berdistribusi normal dilakukan dengan melakukan uji normalitas terhadap data yang telah didapatkan. Uji normalitas ini menggunakan *uji paired sample t-test* pada sistem *SPSS*. Jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$.¹¹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varian (keberagaman) data dari dua kelompok atau lebih bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas dikenakan pada data hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen atau kelas kontrol. Data yang didapat homogen jika probabilitas sig $> 0,05$.

3. Uji Hipotesis

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Pengujian ini dihitung

¹¹ Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, t.t.), 204.

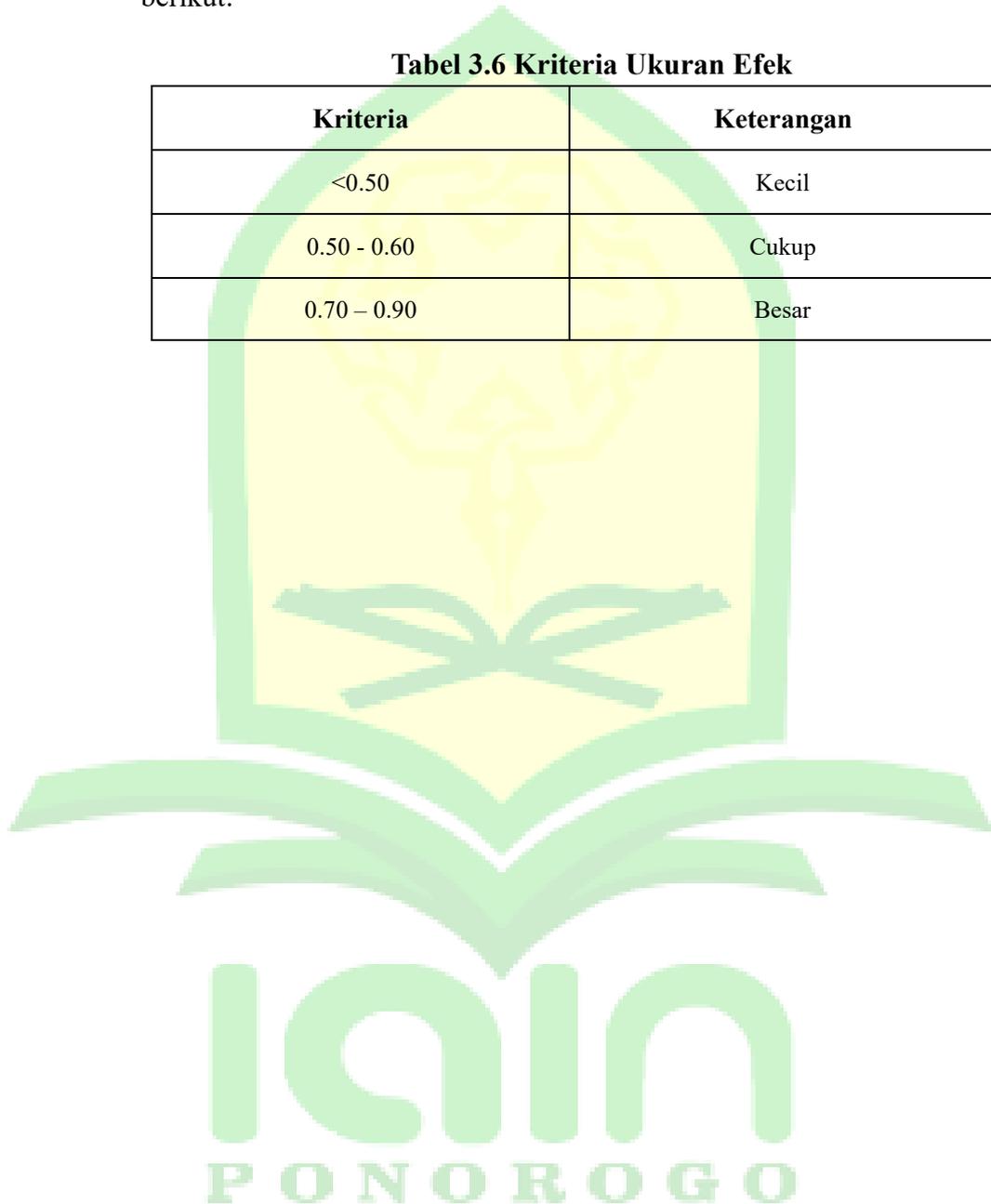
menggunakan SPSS. Uji ini digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournamen* berbantu angpao soal ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Langkah-langkah dalam memprakira hipotesis dengan menentukan t hitung sehingga dapat menentukan t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah mendapatkan hasil dari uji *independent sample t-test* diperkuat lagi dengan uji *cohen D-effect size*.

Uji *cohen D-effect size* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur ukuran *effect* antara dua kelompok yaitu kelas kontrol VA dan kelas eksperimen VB. *Cohen's D* adalah ukuran efek yang sesuai untuk perbandingan antara dua mean. *Effect size* merupakan kriteria yang dapat digunakan untuk mengevaluasi efek model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA. *Effect size* dapat memberi tahu seberapa besarnya perbedaan antar kelompok. *Effect size* merupakan ukuran hasil penelitian yaitu besarnya pengaruh dari hubungan atau perbedaan atau pengaruh relatif suatu variabel bebas terhadap variabel terikat.

Ukuran efek yang besar berarti bahwa temuan penelitian memiliki signifikansi praktis, sedangkan ukuran efek yang kecil menunjukkan aplikasi praktis yang terbatas dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Ukuran Efek

Kriteria	Keterangan
<0.50	Kecil
0.50 - 0.60	Cukup
0.70 – 0.90	Besar



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Ngrupit

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Ngrupit berdiri pada tahun 1957 dengan nama Sekolah Agama Islam. Sekolah Agama Islam ini memberikan pelajaran agama islam lebih dibandingkan pelajaran umum. Berdirinya Sekolah Agama Islam ini diprakarsai oleh Bapak Muh Syarwani, Bapak Asrofun, Bapak Suparman, dan Bapak Abu Nasir.

Pendidikan di Sekolah Agama Islam Ngrupit diawali dengan masuk sore selama 3 tahun bertempat di Komplek Pondok atau Masjid Gambiran dengan menggunakan tempat belajar yang sederhana. Pada tahun 1962 Madrasah dipindahkan ke rumah Bapak Syarwani yang pada saat itu mulai dirintis pembuatan meja dan kursi. Madrasah kemudian pindah di rumah bapak Muh Asrofun sampai tahun 1965.

Sejak tahun 1962 gedung Madrasah sudah mulai dibangun, namun kerana keterbatasan biaya hanya mampu membangun dindingnya saja. Pada tahun 1965 dari hasil swadaya masyarakat di dukuh Gambiran berhasil dibangun 3 gedung dengan kayu trembesi milik Kyai Malo. Sejak saat itu Madrasah sudah bisa ditempati meskipun belum sempurna. Akhirnya Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Ngrupit menetap di jalan gambir Anom No. 23 Desa Ngrupit Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo.

2. Visi dan Misi MI Ma'arif Ngrupit

a. Visi MI Ma'arif Ngrupit

MI Ma'arif Ngrupit memiliki visi lembaga yakni "*Unggul Prestasi dalam Bidang Imtaq dan Iptek serta Berbudaya Lingkungan*".

b. Misi MI Ma'arif Ngrupit

- 1) Menumbuh kembangkan sikap dan amalan Islam ahlusunnah wal jammaah
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 3) Mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi, untuk memenuhi tuntutan perkembangan zaman
- 4) Membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengenali dan mengembangkan potensi dirinya (khususnya bidang seni dan olahraga) sehingga dapat dikembangkan secara optimal
- 5) Menumbuhkan semangat keunggulan secara instensif kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik
- 6) Mewujudkan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih dan asri
- 7) Menumbuhkan semangat untuk peduli dan berbudaya lingkungan
- 8) Menerapkan manajemen partisipasif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan komite sekolah.

3. Sarana dan Prasarana MI Ma'arif Ngrupit

a. Ruang Kelas

Ruang kelas di MI Ma'arif Ngrupit kokoh, nyaman dan asri dengan tumbuhan di sekitar kelas. Di dalam kelas terdapat meja dan kursi yang masih baru sehingga membuat siswa nyaman saat belajar.

b. Perpustakaan

Kondisi perpustakaan di MI Ma'arif Ngrupit terawat dengan baik, dibuktikan dengan kondisi buku yang baik dan tertata rapi sehingga siswa merasa nyaman saat membaca buku.

c. Laboratorium Komputer dan IPA

Kondisi laboratorium yang terawat, tertata rapi, dan memiliki sirkulasi udara yang baik. Komputer dan peralatan IPA tersusun dengan rapi memudahkan siswa saat praktik.

d. Tempat Ibadah

Tempat ibadah MI Ma'arif Ngrupit tersedia dengan ukuran yang sangat luas yang berada di sebelah timur laboratorium.

e. UKS

Unit Kesehatan Sekolah MI Ma'arif Ngrupit sudah sangat memadai sarana dan prasarannya. Terjaga rapi dan peralatan kesehatan lengkap untuk kebutuhan di Madrasah.

4. Data Guru dan Karyawan MI Ma'arif Ngrupit

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Ngrupit dipimpin oleh kepala madrasah bernama Ibu Elis Sri Winaroh, S.Pd. MI Ma'arif Ngrupit memiliki guru sebanyak 15 orang dan 1 orang karyawan.

5. Data Siswa MI Ma'arif Ngrupit

Madrasah Ibtidaiyah Ngrupit memiliki jumlah siswa sebanyak 300 siswa dengan 12 rombel belajar. Siswa tersebut terdiri dari 155 siswa laki-laki dan 145 siswa perempuan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pengambilan data dilakukan selama 1 minggu dimulai hari jum'at tanggal 15 Maret 2024 sampai dengan tanggal 22 maret 2024. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, soal *pre-test* dan *post-test*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V yang terdapat 2 rombel yaitu kelas VA dan VB. Penelitian ini fokus kepada pengaruh hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal yang dilaksanakan di kelas VB sebagai kelas eksperimen.

Proses pengambilan data diawali dengan memberikan soal *pre-test* kepada kelas VA dan VB. Pada pertemuan ke 2 mengajar pada kelas VA (kelas kontrol) dengan berpedoman RPP yang sudah divalidasi oleh Ibu Diah Susanti. M.Pd. dengan model pembelajaran konvensional. Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan lembar *post-test* kepada siswa kelas VA untuk mendapatkan data nilai hasil belajar IPA sebagai pembandingan hasil belajar kelas VB. Pertemuan ke 3 mengajar di kelas VB (kelas eksperimen) dengan berpedoman RPP yang sudah divalidasi oleh Ibu Diah Susanti, M.Pd. dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal. Selama proses pembelajaran peneliti diamati oleh

seorang observer yaitu Yesika Elsyava Putri mahasiswi PGMI IAIN Ponorogo semester 8. Mengobservasi jalannya pembelajaran berpedoman lembar observasi guru dan siswa yang sudah divalidasi. Selepas pembelajaran selesai peneliti memberikan lembar soal *post-test* untuk mendapatkan data nilai hasil belajar IPA berbantu angpao soal. Data keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal dianalisis dengan statistik deskriptif.

Data observasi kegiatan siswa dan guru telah didapatkan berdasarkan hasil pengamatan observer di dalam kelas. Data dokumentasi didapatkan peneliti dari pengamatan yang dilakukan selama di MI Ma'arif Ngrupit dan dokumen penting tentang MI Ma'arif Ngrupit yang relevan dengan penelitian. Berdasarkan pengambilan data *pre-test* dan *post-test* didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskriptif Statistik

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-test eksperimen</i>	26	30	76	58.69	11.784
<i>Post-test eksperimen</i>	26	73	94	82.54	5.867
<i>Pre-test kontrol</i>	26	40	78	59.19	11.092
<i>Post-test Kontrol</i>	26	58	89	74.35	7.689
<i>Valid N</i>	26				

Berdasarkan tabel 4.1 Deskriptif statistik jumlah siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama yaitu 26 siswa. Rata-rata hasil *pre-test* kelas *eksperimen* 58.69 dan kelas kontrol 59.19. Rata-rata hasil *post-test* kelas *eksperimen* 82.54 dan kelas kontrol 74.35.

Tabel 4.2 Uji Normalitas

Hasil Belajar Siswa		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statisti			Statisti		
	Kelas	C	Df	Sig.	c	df	Sig.
	<i>Pre-test eksperimen</i>	.149	26	.142	.947	26	.200
	<i>Post-test eksperimen</i>	.152	26	.126	.955	26	.302
	<i>Pre-test kontrol</i>	.152	26	.125	.939	26	.125
	<i>Post-test Kontrol</i>	.171	26	.050	.952	26	.254

Tabel 4.3 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	2.713	1	50	.106
	<i>Based on Median</i>	1.667	1	50	.203
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.667	1	43.791	.203
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.679	1	50	.108

Tabel 4.4 Uji Paired Sample Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	<i>Pre-Test Eksperimen t - Post-Test Eksperimen t</i>	-23.846	10.414	2.042	-28.053	-19.640	-11.676	25	.000
Pair 2	<i>Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol</i>	-15.154	7.744	1.519	-18.282	-12.026	-9.978	25	.000

Tabel 4.5 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.469 ^a	.220	.187	5.289

Berdasarkan tabel 4.2 uji normalitas data berdistribusi normal dibuktikan dengan hasil uji *kolmogorov-smirnov* dan uji *shapiro-wilk*. Nilai signifikansi (Sig) *kolmogorov-smirnov* dan uji *shapiro-wilk* > 0.05. Tabel 4.3 Uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post test* bersifat homogen berdasarkan nilai Signifikansi (Sig) *Based On Mean* sebesar 0.106 > 0.05. Berdasarkan tabel 4.4 Uji *independent paired sample test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen, dibuktikan dengan nilai Sig (*2-tailed*) 0.000 < 0.05. Berdasarkan tabel 4.5 model *summary* diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.220 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar adalah 22%. Berdasarkan hasil uji *independent paired sample test* diperkuat dengan uji *cohen D-effet size* sebagai berikut:

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

Keterangan:

M_1 = Mean kelas eksperiment (VB)

M_2 = Mean kelas kontrol (VA)

SD1 = Standar Deviasi Kelompok 1

SD2 = Standar Deviasi Kelompok 2

$$d = \frac{23.846 - 15.154}{\sqrt{\frac{10.414^2 + 7.744^2}{2}}}$$

$$d = \frac{8.692}{\sqrt{\frac{108.4513 + 59.9695}{2}}}$$

$$d = 0.947$$

Hasil uji *cohen D-effect size* sebesar 0,947 menurut cohen, hasil tersebut sangat berpengaruh besar terhadap kelas yang dikenai perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal. Semakin besar *effect size* yang didapatkan, semakin besar pula dampak yang dibuat.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/Jawaban Pernyataan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran disebut dengan keterlaksanaan pembelajaran. Pada proses pembelajaran IPA di kelas VB atau kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal. Sedangkan, pada kelas VA sebagai kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dapat menggunakan rumus rumus sebagai berikut:¹

¹ Ulfa Husnul Khatimah, "Efektivitas Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Dengan Pendekatan *Education For Sustainable Development (Esd)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik" (Ponorogo: IAIN PONOROGO, 2023) 57.

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} 100\%$$

Tabel 4.6 Persentase dan Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Persentase	Kategori
1.	86%-100%	Sangat Baik
2.	55%-85%	Cukup
3.	0%-54%	Kurang Sekali

Berikut ini adalah hasil dari pengamatan dan penilaian observer terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran di kelas VB yang dijadikan sampel penelitian:

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Nilai Perolehan
1.	Guru melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien	4
2.	Guru menyampaikan pembelajaran secara sistematis	5
3.	Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>	5
4.	Guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	4
5.	Guru memberikan intruksi yang jelas dalam kegiatan pembelajaran	5
Total Nilai Perolehan		23
Persentase		92%

Berdasarkan tabel 4.7 hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran persentase keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal adalah 92% sehingga dapat disimpulkan dengan tabel 4.6 bahwa keterlaksanaan pembelajaran termasuk kategori sangat baik.

Aktivitas Siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal. Selama kegiatan pembelajaran diamati dan dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Untuk menilai aktivitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:²

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} 100\%$$

Tabel 4.8 Persentase dan Kategori Aktivitas Siswa

No	Persentase	Kategori
1.	86%-100%	Sangat Baik
2.	55%-85%	Cukup
3.	0%-54%	Kurang Sekali

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa

No.	Kegiatan	Aspek yang diamati	Skor Perolehan					Ket
			5	4	3	2	1	
1.	Pendahuluan	Siswa merespon salam pembuka pelajaran	√					
		Berdoa bersama	√					
		Menyimak dan menjawab absensi	√					
		Merespon apersepsi guru tentang materi sebelumnya dan materi yang akan dibahas	√					
		Mengerti tujuan belajar yang akan dilakukan		√				
		Merespon semangat dan motivasi yang diberikan guru	√					
2.	Inti	Penyajian kelas	√					
		Mengikuti alur belajar yang di buat ibu guru dengan model <i>teams games tournament</i>						
		Menyimak penjelasan guru dengan bagan yang dibuat untuk membuka materi	√					
		Menjawab soal atau pertanyaan spontan yang diberikan guru	√					

² Via Yustitia dan Trimian Juniarso, "Keefektifan Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap High Order Thinking Skills (HOTS) Mahasiswa PGSD UNIPA Surabaya," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 3, no. 2 (2018): 240–48.

		Tanya jawab atas pertanyaan dan diskusi direspon dengan baik	√						
		Kelompok (tim) Membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 anak dengan cara berhitung	√						
		Mengoptimalkan interaksi antar siswa dan guru saat menyampaikan materi	√						
		Menyamakan pemahaman siswa terkait materi yang sudah disampaikan dengan kelompok.	√						
		<i>Games</i> Salah satu siswa maju sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding	√						
		Bertanggung jawab menjadi perwakilan kelompok		√					
		Memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran	√						
		<i>Tournament</i> Siswa yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar ialah yang memperoleh nilai untuk kelompoknya	√						
		Penghargaan kelompok Kelompok yang memperoleh skor paling banyak adalah pemenang yang akan diberi apresiasi kelompok oleh guru	√						
3.	Penutup	Siswa ikut serta menyimpulkan materi tentang siklus air dan dampaknya	√						
		Mengetahui dan paham dengan tugas yang diberikan	√						
		Menjawab refleksi dan memaksimalkan pelajaran dengan tanya jawab jika ada yang belum paham	√						
		Berdoa setelah belajar	√						
		Menjawab salam	√						
		Berjabat tangan dengan guru	√						

Berdasarkan tabel 4.9 hasil penilaian aktivitas siswa diperoleh data dengan jumlah skor:

$$\text{nilai} = \frac{118}{120} \times 100\% = 98\%$$

Nilai yang diperoleh dari observasi kegiatan siswa adalah 98%.

Berdasarkan tabel 4.8 masuk kedalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe

teams games tournament berbantu angpao soal mampu meningkatkan aktivitas siswa menjadikan pembelajaran yang baik bagi peserta didik.

Aktivitas guru adalah seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru saat mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournemant* berbantu angpao soal. Selama kegiatan pembelajaran diamati dan dinilai oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Untuk menilai aktivitas guru menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} 100\%$$

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Aktivitas Guru

No.	Kegiatan	Aspek yang diamati	Skor Perolehan					Ket
			5	4	3	2	1	
1.	Pendahuluan	Membuka pelajaran	√					
		Menggali pengetahuan awal siswa	√					
		Memberi motivasi agar siswa semangat belajar	√					
		Menyampaikan tujuan belajar	√					
2.	Inti	Penyajian kelas	√					
		Menjelaskan materi yang akan dibahas						
		Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>	√					
		Kelompok (tim) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 anak	√					
		Menggunakan media pembelajaran angpao soal	√					
		Mengoptimalkan interaksi antar siswa serta guru saat menyampaikan materi dan saat tournament		√				
		<i>Games</i> Guru sebagai pemimpin jalannya games	√					
		Memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran	√					
<i>Tournament</i> Guru melihat siapa yang mengacungkan tangan dengan cepat	√							

		Penghargaan kelompok Apresiasi kelompok oleh guru	√					
3.	Penutup	Membimbing siswa untuk menyimpulkan atas materi yang disampaikan	√					
		Mengevaluasi pembelajaran	√					
		Memberi tugas kepada siswa	√					
		Memberi penguatan kepada siswa	√					
		Mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran	√					
		Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	√					

Berdasarkan tabel 4.10 hasil penilaian aktivitas guru diperoleh data dengan jumlah skor:

$$\text{nilai} = \frac{94}{95} \times 100\% = 98\%$$

Persentase yang diperoleh dari observasi kegiatan guru adalah 98% sesuai tabel 4.8 masuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal dapat mampu meningkatkan aktivitas guru menjadikan pembelajaran yang baik bagi guru.

Hasil uji inferensial pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA dapat dilihat dari hasil belajar melalui uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan *SPSS* versi 25. Berdasarkan uji normalitas sebagai pra syarat melakukan uji *independent paired sample test* data berdistribusi normal dibuktikan dengan hasil uji *kolmogorov-smirnov* dan uji *shapiro-wilk*. Nilai signifikansi (Sig) *kolmogorov-smirnov* dan uji *shapiro-wilk* > 0.05. Maka data yang digunakan telah berdistribusi normal dan dapat melanjutkan uji selanjutnya.

Uji *homogenitas* menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post test* bersifat homogen berdasarkan nilai Signifikansi (Sig) *Based On Mean* sebesar $0.106 > 0.05$.

Uji *paired sample test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen, dibuktikan dengan nilai Sig (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$. Berdasarkan nilai Sig (*2-tailed*), *R Square* sebesar 22%. Hasil uji *cohen D-effet size* sebesar 0.947. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit.

D. PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal

Keterlaksanaan pembelajaran adalah proses terlaksananya atau terjadinya suatu kegiatan pembelajaran yang direncanakan di dalamnya terdapat guru dan siswa. Proses belajar pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal pada mata pelajaran IPA. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* digunakan karena siswa kelas V di MI Ma'arif Ngrupit kurang antusias dalam belajar dan tidak ikut serta di dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas V dilakukan berdasarkan teori David De Vries dan Keath Edward setelah

memenuhi persiapan seperti, instrumen pembelajaran berupa RPP lengkap, soal *pre-test*, soal *post-test*, lembar observasi guru, lembar observasi siswa.³ Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat 3 tahapan yaitu, pendahuluan, inti, dan penutup. Tahapan mengajar tersebut disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet*.

Pertama yang dilakukan untuk memulai proses pembelajaran adalah pembukaan dengan salam. Tahap ini dimulai oleh guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca doa secara bersama. Setelah itu guru memeriksa kehadiran siswa dilanjut dengan apersepsi motivasi untuk semangat belajar dan mengingat materi yang dibahas pada pertemuan sebelumnya untuk mengetahui tujuan belajar selanjutnya.

Pada tahap kedua atau kegiatan inti, pembelajaran IPA diawali penyajian kelas dengan cara guru mengondisikan kelas bahwa semua sudah siap belajar lalu mulai menyampaikan materi dengan bagan tentang siklus air dan dampaknya. Siswa mencermati dan memahami materi yang disampaikan, kemudian diperbolehkan bertanya apabila ada suatu hal yang kurang dipahami. Kegiatan selanjutnya adalah pembegian kelompok yang terdiri atas 6-7 siswa. Guru membagi kelompok dengan cara berhitung agar pembagian merata tidak memandang pandai tidaknya siswa maupun dengan

³ Cagatay, G., & Demircioglu, G. The effect of jigsaw-I cooperative learning technique on students understanding about basic organic chemistry concepts. *The International Journal of Educational Researchers* 4, no. 2, (2013)

syarat tertentu. Guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca materi dibuku paket secara berkelompok sehingga dapat menyamakan pemahaman antar siswa dalam satu kelompok.

Kegiatan dilanjut dengan *games* angpao. Guru menyampaikan peraturan *games* dengan angpao soal kepada semua kelompok secara bersamaan. Peraturan *games* angpao soal terdiri atas beberapa peraturan yaitu yang pertama setiap orang yang menjadi perwakilan maju ke depan harus ganti secara berkala dari siswa maupun siswi, kedua siapa yang mengacungkan tangan dengan cepat berkesempatan menjawab angpao yang pertama yang mengacungkan tangan kedua berhak menjawab soal angpao yang kedua jika perwakilan kelompok pertama tidak bisa menjawab soal dengan tepat begitu seterusnya, jika perwakilan kelompok yang di depan tidak bisa menjawab pertanyaan angpao maka pertanyaan akan dilempar kepada teman-teman yang ada di bangku. Cara menjawabnya dengan langsung mengacungkan tangan bagi yang bisa menjawab. Setiap perwakilan kelompok hanya dapat menjawab soal satu kali kesempatan saja.

Salah satu siswa maju sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding. *Tournament* dimulai dengan cara satu anak menjadi perwakilan kelompok maju kedepan. Kelompok satu mengambil angpao yang berisi soal untuk dijawab dengan cara mengacungkan tangan secara cepat setelah soal dibacakan oleh guru. Siswa yang paling cepat mengacungkan tangan dan menjawab soal dengan

benar maka mendapatkan skor untuk kelompoknya. Proses tersebut dilanjutkan sampai soal pada angpao habis dan berganti orang di setiap kelompok. Apresiasi kelompok kepada kelompok yang paling banyak mendapatkan skor saat *tournament* dilakukan.

Kegiatan ditutup dengan pemberian tugas membuat gambar siklus air yang dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya secara berkelompok. Menyimpulkan materi dan kegiatan yang telah dilakukan secara bersama-sama. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

Sepanjang proses pembelajaran terdapat observer yang bertugas menilai apakah keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal untuk meningkatkan hasil belajar IPA terlaksana dengan sangat baik. Hasil nilai keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal sebesar 92% atau terlaksana dengan sangat baik. Hasil nilai observasi aktivitas siswa saat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal sebesar 98%, masuk dalam kategori sangat baik. Hasil nilai observasi aktivitas guru saat mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal sebesar 98%, masuk dalam kategori sangat baik. Proses belajar mengajar yang terlaksana dengan baik akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh, selaras dengan pernyataan Anggraeni

bahwasannya model pembelajaran yang mengikut sertakan siswa di dalamnya, menarik perhatian siswa, membuat siswa tertantang dalam proses belajar yang bermakna akan berbanding lurus dengan hasil belajar.⁴

2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Angpao Soal terhadap Hasil Belajar IPA

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal pada materi siklus air dan dampaknya bagi lingkungan, merupakan realisasi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang dapat meningkatkan aktivitas siswa saat belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mengedepankan kerja sama antar anggota kelompok untuk berlomba mendapatkan skor terbanyak saat *tournament*, persaingan ini membuat siswa tertarik, suasana kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Selaras dengan pernyataan Trianto, bahwasannya pembelajaran IPA harus dapat memfasilitasi siswa, berorientasi pada penemuan dan pengalaman, dapat memberikan keadilan pada siswa

⁴ Anggraeni dan Wasitohadi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014."

untuk memperoleh kesempatan belajar yang sama, serta melibatkan siswa secara aktif untuk memperoleh pengetahuan.⁵

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal sebelum dilaksanakannya pembelajaran dan sesudah pembelajaran memiliki perbedaan yang signifikan. Dimana hasil rerata pasca pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum pengajaran, terlihat dari terlaksananya pembelajaran IPA. Hasil belajar yang meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* selaras dengan pernyataan Jayanto bahwasannya model pembelajaran *teams games tournamnet* mampu mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan keaktifan siswa, dan meningkatkan hasil belajar.⁶

Nilai uji *paired sample test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen, dengan nilai Sig (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal mampu mempengaruhi hasil belajar IPA peserta didik

⁵ I. Putu Ari Sudana dan I. Gede Astra Wesnawa, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 1–8.

⁶ Devi Agustin, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Kotak Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Di Sd Negeri 24 Kota Bengkulu" (Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023).

kelas V MI Ma'arif Ngrupit sebesar 22%. 78% lainnya dipengaruhi oleh hal lain. Dengan hasil demikian dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo terdapat pengaruh yang signifikan setelah siswa kelas VB diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA dibuktikan dengan hasil uji *cohen D-effect size* sebesar 0.947. Berdasarkan kriteria Cohan, maka model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPA.

Implikasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal dapat menjadi solusi bagi guru saat menghadapi masalah yang sama seperti yang dihadapi peneliti. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet* berbantu angpao soal sebagai salah satu sarana dalam mengajar dengan suasana yang penuh semangat bertanding. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet* berbantu angpao soal dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar, memberikan pengajaran yang bermakna bagi siswa, dan menambah keikutsertaan siswa dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamnet* berbantu angpao soal dapat digunakan untuk mata pelajaran yang lain pada MI/SD tidak terpaku hanya pada mata pelajaran IPA saja. Dengan merubah isi angpao

soal dengan berbagai pertanyaan pembelajaran. Isi angpao soal dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga hasil dan tujuan belajar dapat tercapai.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal guna meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi siklus air dan dampaknya terhadap lingkungan dapat disimpulkan:

1. Keterlaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V MI Ma'arif Ngrupit. Hasil keterlaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal sebesar 92%, hasil observasi aktivitas siswa sebesar 98%, dan hasil observasi aktivitas guru sebesar 98%.
2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan pada kelas *eksperiment* sebesar 82.54. Berdasarkan nilai Sig (*2-tailed*) $0.000 < 0.05$ dan *R Square* terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal terhadap hasil belajar IPA kelas V MI Ma'arif Ngrupit sebesar 22%. Uji *cohen D-effet size* sebesar 0.947. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

B. SARAN

1. Bagi Guru

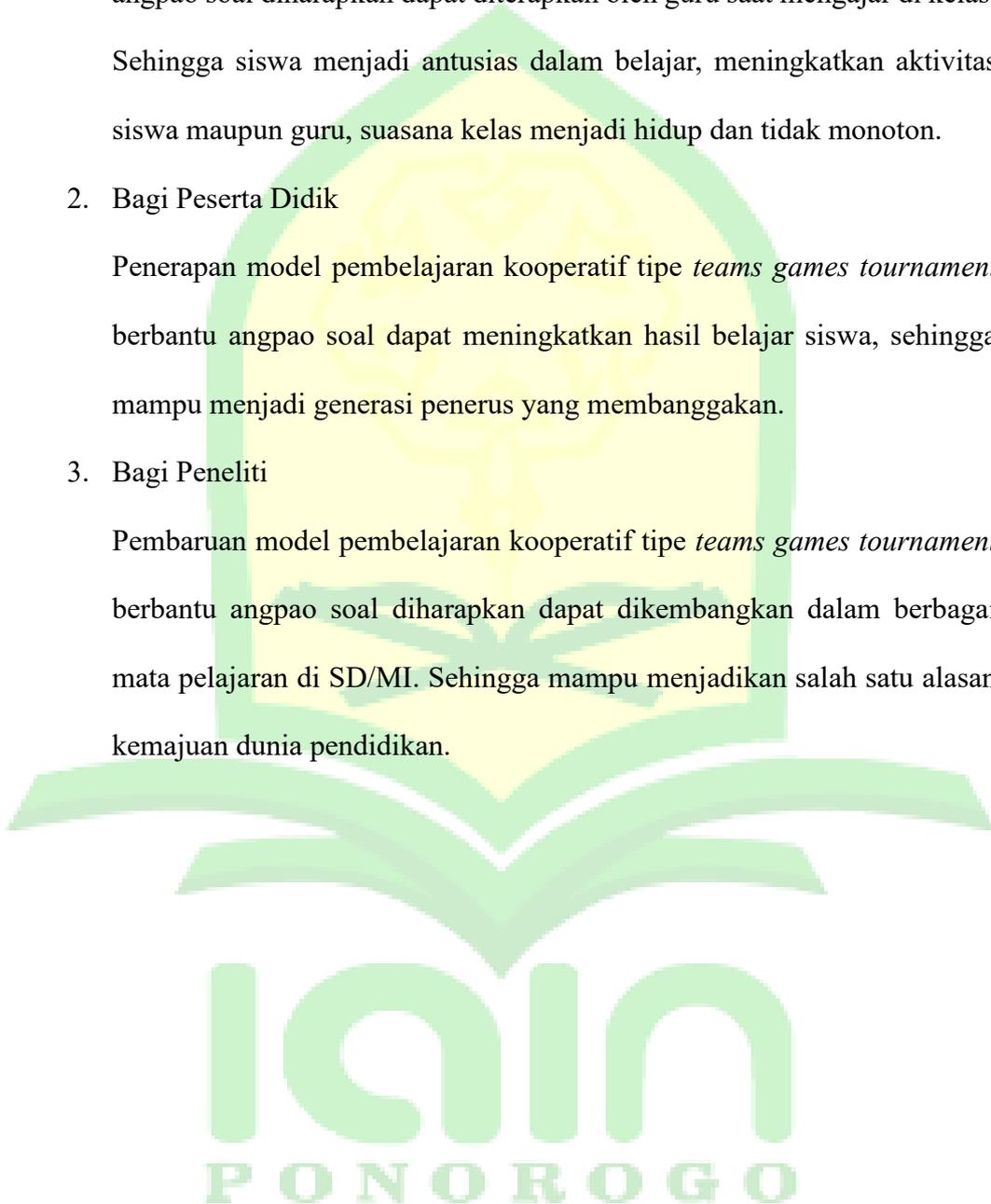
Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal diharapkan dapat diterapkan oleh guru saat mengajar di kelas. Sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar, meningkatkan aktivitas siswa maupun guru, suasana kelas menjadi hidup dan tidak monoton.

2. Bagi Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mampu menjadi generasi penerus yang membanggakan.

3. Bagi Peneliti

Pembaruan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu angpao soal diharapkan dapat dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran di SD/MI. Sehingga mampu menjadikan salah satu alasan kemajuan dunia pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Devi. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Kotak Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Di SD Negeri 24 Kota Bengkulu". UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023.
- Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 286, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan Al-Quran dan Terjemahan New Cordova, Bandung: Syamil Qur'an, 2012.
- Anggraeni dan Wasitohadi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014."
- Anggraeni, Vian. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014," Satya Widya 30, no. 2. 2014.
- Aris, Shoimin. Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Astutik. Tri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar," Edukasi 1, no.2. 2013.
- Asyfh, Asyfh. "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam", Edukasi 6, no. 1. 2019.
- Cagatay, G., & Demircioglu, G. The effect of jigsaw-I cooperative learning technique on students understanding about basic organic chemistry concepts. The International Journal of Educational Researchers 4, no. 2, 2013.
- Dessy, Andhita. Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan menggunakan SPSS. Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.
- Fitri, Rahma. "Penerapan Strategi the Firing Line ppada Pembelajaran Matematika Siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Batipuh," Edukasi 3, no. 1, 2014.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar, Bandung: Bumi Aksara, 2006.
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Cipta, 2011.
- I. Putu Ari Sudana dan I. Gede Astra Wesnawa, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA," Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 1, no. 1, 2017.
- Jihad, Asep. Evaluasi Pembelajaran Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010.

- Khatimah, Ulfa Husnul. “Efektivitas Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Dengan Pendekatan Education For Sustainable Development (Esd) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” Ponorogo: IAIN PONOROG, 2023.
- Kurniawan, Bayu. “Pengaruh model TGT berbantu media pinball terhadap hasil belajar siswa,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 1, 2019.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004
- Nasruddin, “Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru” *Edukasi* 9, no. 1, 2019.
- Pirdata, Made. *Landasan Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Shinta Mahatma Jaya dan Evi Muafiah, “IMPLEMENTASI Implementasi Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN Kedungguwo Magetan: Think Pair Share, hasil belajar, pembelajaran tematik,” *AL-THIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2 Januari 2024).
- Sholihah, Afifatul. “Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,” t.t.,
- Siregar, Sofyan. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Subana. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyanto. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta Timur, PT. Bumi Aksara, 2009.
- Taniredja. *Model-Model Pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfa Beta, 2011.
- Tayeb. Thamrin. “Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran”, *Edukasi* 4 No. 2. 2017.

- Teguh, Triwiyanto. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara 2014.
- Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Surabaya: Kencana, 2009.
- Utari, Fiarika Dwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa," Edukasi 5, no. 1, 44.
- Widyaningrum, Retno. Statistika (Yogyakarta: Pustaka Felicha, t.t.), 204.
- Yustitia, Via. "Keefektifan Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap High Order Thinking Skills (HOTS) Mahasiswa PGSD UNIPA Surabaya," MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology 3, no. 2. 2018.

