E-ISSN 2985-8194

Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Volume 4, Nomor 2, Oktober 2023

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SD 23 BANDA ACEH

Meri Ulfa*[1], Mardhatillah[2], dan Zainal Abidin Suarja[3]
[1,2.3] Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Tujuan dari model pembelajaran TGT ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA kelas V SD 23 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian experimen dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen design (eksperimental lemah), sedangkan bentuk dari desainnya adalah "one group pretest-posttest design" yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah : 1). Tahap awal (pre-test), 2). Perlakuan (treatment), 3). Tahap akhir (post-test). Kegiatan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 23 Kota Banda Aceh kelas V dengan jumlah siswa 32 orang. Hasil penelitian ini dapat dilihat berdasarkan pengujian hipotesis dengan derajad kebebasan ($dk = n - 1 = 32-1=31$) dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0.05$ Untuk perhitungan ini t_{tabel} adalah 2,04 berdasarkan yang telah di tetapkan oleh aturan penerimaan hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a dari perhitungan di atas bahwa t_{hitung} (22,99 > 2,04). Pernyataan menunjukan bahwa H_a terima. Dengan demikian dapatlah ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperativ tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD 23 Banda Aceh

Kata Kunci: Model TGT (*Teams Games Tournament*), Hasil belajar

Abstract

The learning model is a plan or pattern that is used as a guide in planning classroom learning or tutorial learning. The purpose of the TGT learning model is to determine the effect of the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model based on local wisdom on science learning outcomes for class V SD 23 Banda Aceh. This research is an experimental research with the approach used in this research is descriptive quantitative. The research design used in this study was a pre-experimental design (weak experimental), while the form of the design was "one

*Banda Aceh
E-mail: meriulfa2406@gmail.com

group pretest-posttest design", namely the study used only one experimental class without any comparison class or control class. The stages carried out by researchers are: 1). Initial stage (pre-test), 2). Treatment (treatment), 3). The final stage (post-test). This research activity was conducted at SD Negeri 23 Kota Banda Aceh class V with a total of 32 students. The results of this study can be seen based on testing the hypothesis with degrees of freedom (dk = n -1 = 32-1 = 31) and a significant value is a = 0.05 For this calculation ttable is 2.04 based on what has been determined by the rules for accepting the hypothesis, if tcount > ttable then Ha from the calculation above that tcount (22.99 > 2.04). The statement shows that Ha accepts.. Thus it can be concluded that there is an influence of the TGT (Teams Games Tournament) type of cooperative learning model on science learning outcomes for class V SD 23 Banda Aceh.

Keywords: *TGT (Teams Games Tournament) model, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar guru di tuntut untuk bisa memberikan metode atau model-model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Suprihatin (2015:81), mengatakan bahwa guru yang kreatif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan mengugah semangat belajar siswa sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Untuk melakukan penelitian, penulis akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbasis kearifan lokal, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik didalam kelas dengan belajar sambil bermain. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Teams Games Tournament)* merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Hal ini didukung oleh pendapat Faizah (Syukur,dkk, 2014:311), untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan model pembelajaran TGT karena TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif. Selaras dengan pendapat Slavin (Syukur, dkk, 2014:311), bahwa model pembelajaran TGT akan membuat peserta didik menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya pembelajaran IPA di SD guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya ke aktifan dan keterlibatan peserta didik dapat menimbulkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan. (Astuti & Kristin, 2017) Penelitian dengan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Teams Games Tournament)* berbasis kearifan lokal ini menggunakan materi IPA yaitu zat tunggal dan zat campuran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, dan hasil penelitian, serta analisis data dilakukan sesudah semua data terkumpul Arikunto, (2010:11). Sedangkan jenis penelitian ini adalah ekperimen. Pendekatan dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Jenis penelitian ini dapat di golongkan kedalam jenis *Pre-eksperimen design.* Adapun rancangan dalam penelitian ini adalah design *one shot case study* (Sugiono, 2008:110). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa pada suatu kelas dengan satu kali postes, tanpa adanya kelompok pembanding serta tes awal sehingga penelitian ini digolongkan dalam desain *one shot case study.* Menurut (Sugiyono, 2008:110) desain penelitian in dapat digambarkan polanya sebagai berikut:

O_1	X	O_2

(Sugiyono, 2008:110)

Keterangan

O_1 = Tes awal *(pre-test)* sebelum diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menggunakan model pembelaran TGT

O_2= Tes akhir *(pos-test)* setelah diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh yang berjumlah 32 peserta didik dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh.Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT *Team Games Tournament* (X) sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA materi zat tunggal dan campuran (Y)

Teknik analisis data adalah sebagai berikut:

Tahap pengolahan data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena paada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan. Setelah data terkumpul melalui melalui tes hasil belajar, maka datanya diolah dengan menggunakan analisi statistik uji - t sebagai alat pengujian hipotesis. Adapun statistik lain yang diperlukan sehubungan dengan uji – t adalah :

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data hasil belajar *pretest* dan *postest* yang diperolah merupakan gambaran secara normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan uji chi kudrat (x^2). Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut :

a. Sudjana (2002:91) mengemukakan langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekunsi dengan panjang kelas yang sama yaitu:
   1) Menentukan rentang (R) ialah data terbesar dikurangi data terkecil
   2) Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan sturges yaitu : banyak kelas = 1 + (3,3) log n
   3) Menentukan panjang kelas interval dengan rumus P = $\frac{rentang}{banyak\ kelas}$
   4) Memilih ujung kelas bawah pertama untuk bisa diambil data sama dengan data terkecil atau data yang terkecil tetapi selisihnya harus dikurangi data panjang kelas yang ditentukan.

b. Menghitung rata-rata tes awal dan tes akhir, digunakan rumus :

   k = banyak data

langkah berikutnya adalah membandingkan x^2_{hitung} dengan x^2_{tabel} dengan taraf signifika $\alpha = 0{,}05$ dan derajat kebebasan (dk) = n -1, Jika $x^2 > X^2$ (1- α) ($k - 1$)

maka data distribusi normal, jika sebaliknya maka data tidak berdistribusi normal

2. Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan tentang apakah melalui penggunaan penggunaan model pembelajaran TGT berbasis kearifan lokal terdapat pengaruh dalam hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Merumuskan Hipotesis

   Hipotesis statistik

   a. $H_{0:}\ \mu \leq \mu_2$: Penggunaan model *Team Games Tournament* tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaean IPA kelas V SDN 23 Banda Aceh.
   b. $H_{a:}\ \mu > \mu_2$: Penggunaan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 23 Banda Aceh.

2) Menetapkan nilai tingkat sifnifikan (α) = 5% = 0,05
3) Menetapkan kriteria penolakan H_0

- H_0 diterima jika $t < t_{(1-\alpha)}$
- H_0 ditolak untuk harga-harga t lainnya

4) Menentukan statistik hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir

X =Deviasi setiap nilai

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

d.b = Ditentukan deng an N-1

Adapun hipotesis yang di uji adalah pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 23 Banda Aceh.

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini kriteria pengujian uji pihak kiri adalah

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak, dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dalam hal lainnya H_a diterima.

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan

$\bar{x}$ = Rataan

x_i = Data ke i

f_i = Frekunsi data ke i

$\sum f_i$ = Ukuran data

c. Menghitung varians tes awal dan tes akhir dapat digunakan rumus :

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

n = Banyak sampel

s^2= = Varians

S = Simpang baku

f_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval

X_I = Tanda kelas interval

3. Uji *N-Gain*

Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaraan kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)* terhadap hasil belajar IPA setelah di berikan perlakuan.

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maxsimal - skorptetest}\ X\ 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 sampai 17 Mei tahun 2023 di SD Negeri 23 Banda Aceh, Jln Ulee Lheue-Ajun Lamjamee, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penelitian ini hanya mengambil satu kelas saja tanpa adanya kelas perbadingan yaitu kelas V dengan jumlah peserta didik 32 orang. Materi yang di kaji adalah materi IPA yaitu Benda-Benda di Sekitar Kita pada sub tema benda Tunggal dan Campuran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament)* berbasis kearifan lokal. Berdasarkan analisis data penelitian ini , maka hasil penelitian berupa hasil belajar kognitif siswa.

1.Deskripsi Data Hasil Penelitian

Analisi Data Siswa

Data-data hasil penelitian dideskripsikan berupa data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Pada tahap aawal peserta didik di berikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik selajutnya di lakakukan metode belajar kooperatif tipe TGT(*Time Games Tournament*) berbasis kearifan lokal dan pada akhir pembelajaran di berikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar IPA peserta didik.

Tabel 1. *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	*Pre-test*	*Post-test*
1	AR	25	65
2	DR	55	85
3	DA	35	55
4	DN	40	65
5	DZ	40	70
6	FRI	40	70
7	JN	40	75
8	KA	35	70
9	ML	40	80

No	Nama	*Pre-test*	*Post-test*
10	MF	35	55
11	MFH	30	85
12	MUF	55	70
13	MM	55	75
14	MR	40	70
15	MR	55	75
16	MZ	55	85
17	MR	40	70
18	NS	40	80
19	PAR	35	75
20	RSB	45	95
21	RZ	65	95
22	RA	45	85
23	RRN	65	90
24	RS	45	70
25	SH	45	75
26	SK	20	85
27	TD	50	90
28	TR	35	55
29	UR	45	75
30	ZMP	45	75
31	ZA	50	80
32	ZW	45	80
		1390	**2425**
		43,44	**75,78**

Sumber: Hasil penelitian di SD 23 Banda Aceh

2. Uji Normalitas Data

Analisis Uji Normalitas Data *Pre-test*

Menghitung distribusi frekunsi untuk melihat rentang kelas, banyak kelas dan panjang kelas. Cara untuk menghitung distribusi frekuensi tersebut sebagai berikut:

1) Distribusi frekuensi Awal
   a. Menentukan Rentang

      R= Data terbesar – Data Terkecil

      R=65 – 20

      = 45

2) Menentukan Banyak Kelas Interval

   Banyak Kelas (K) = 1 + 3,3 log n

   = 1 + 3,3 log (32)

   = 1 + 3,3 log (1,5051)

   = 1 + 4,9669

   =5,9669 di ambil 6

3) Menentukan Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang Kelas interval (P)} = \frac{Rentang}{Banyak\ Kelas}$$

$$= \frac{45}{6}$$

= 7,5 di ambil 8

Langkah selanjutnya adalah membuat tabel distribusi frekuensi untuk menentukan nilai rata-rata dan nilai standar daviasi dari nilai tes awal

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *pre-test*

Nilai Tes	Frekuensi (f_i)	Tintik Tengah (x_i)	$f_i\ x_i$	x_i^2	$f_i\ x_i^2$
20 – 27	2	23,5	47	552,25	1104,5
28 – 35	6	31,5	189	992,25	5953,5
36 – 43	8	39,5	316	1560,25	12482
44 – 51	9	47,5	427,5	2256,25	20306,3
52 – 59	5	55,5	277,5	3080,25	15401,3
60 – 68	2	62,5	125	3906,25	7812,5
	32	260	1382	12347,5	63060

Dari tabel diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{1382}{32} = 43{,}19$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n\,(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{32\,(63060) - (1382)^2}{32\,(32-1)}$$

$$S^2 = \frac{(2017920) - (1909924)^2}{32\,(31)}$$

$$S^2 = \frac{(107996)}{(992)}$$

$S^2 = 108{,}87$

$S = 10{,}43$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata (x) = 43,19 variasnya (s^2) =108,87 dan simpangan bakunya S_1 = 10,43

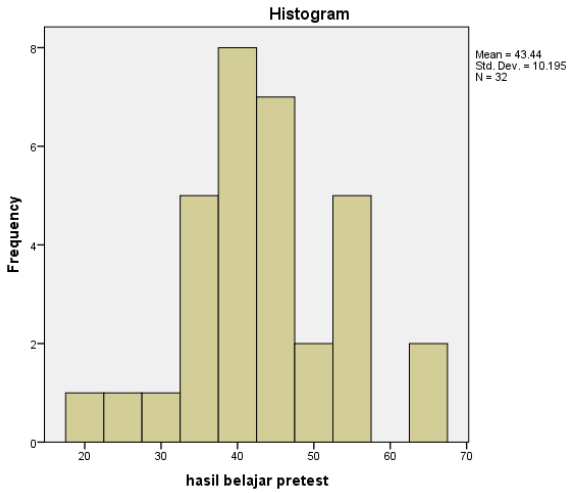
Tabel 3. Uji Normalitas Data Tes Awal *(pre-test)*

No	Interval	F0	Fh	F0 – Fh	(F0- Fh)2	X2 = (F0 – Fh)2 / Fh
1	20 – 27	2	0,9	1,1	1,2	1,3
2	28 – 35	6	4,1	1,9	3,6	0,9
3	36 – 43	8	11	-3	9	0,8
4	44 – 51	9	11	-2	4	0,3
5	52 – 59	5	4,1	0.9	0,8	0,2
6	60 – 68	2	0,9	1,1	1,2	1,3
	Jumlah	32	32	0	18.6	4,8

Sumber: Hasil penelitian di SD 23 Banda Aceh

Harga F_h : 2,7% X32=0,9 ; 13,34%X32=4,1 ; 33,96%X32=11 : 33,96%X32=11; 13,34%X32=4,1; 2,7% X32=0,9

Berdasarkan perhitungan di atas di tentukan chi kaudrat x^2hitung =4,8 selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kaudrat tabel dengan dk (derajat kebebasan) 32 - 1 = 31 Bila dk taraf keseluruhan 5% maka harga chi kuadrat tabel $4{,}8 > 2{,}04$) artinya H_0 ditolah dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal (pre-test) pada siswa kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh Berdistribusi normal.



Gambar 1. Diagaram hasil belajar siswa *(pretest)*

3. Analisis Uji Normalitas Data Post-test

Menghitung distribusi frekuensi untuk melihat rentang kelas, banyak kelas dan panjang kelas. Cara menghitung distribusi frekuensi tersebut tersebut adalah sebagai berikut:

1) Distribusi frekuensi Tes Akhir
   b. Menentukan Rentang

R= Data terbesar – Data Terkecil

R= 95 – 55

= 40

2) Menentukan Banyak Kelas Interval

Banyak Kelas (K) = 1 + 3,3 log n

= 1 + 3,3 log (32)

= 1 + 3,3 log (1,5051)

= 1 + 4,9669

=5,9669 di ambil 6

Menentukan Panjang Kelas Interval

Panjang Kelas interval (P) = $\frac{Rentang}{Banyak\ Kelas}$

$=\frac{40}{6}$

=6,6 di ambil 7

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *pos-test*

Nilai tes	Frekunsi f_i	Nilai tengah x_i	$f_i\ x_i$	x_i^2	$f_i\ x_i^2$
55 - 61	3	58	174	3364	10092
62 - 68	2	65	130	4225	8450
69 - 75	14	72	1008	5184	72576
76 - 82	4	79	316	6241	24964,0
83 - 89	5	86	430	7396	36980,0
90 - 96	4	93	372	8649	34596,0
Jumlah	**32**	**453**	**2430**	**35059**	**187658,0**

Dari tabel diperoleh nilai rata-rata dan varians sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{2430}{32} = 75{,}94$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n\,(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{32\,(187658{,}0) - (2430)^2}{32\,(32-1)}$$

$$S^2 = \frac{(6005056{,}0) - (5904900)}{32\,(31)}$$

$$S^2 = \frac{(100156{,}0)}{(992)}$$

$S^2 = 100{,}96$

S = 10,04

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata (x) = 75,94 variasnya (s^2) = 100,96 dan simpangan bakunya S_1 =10,04

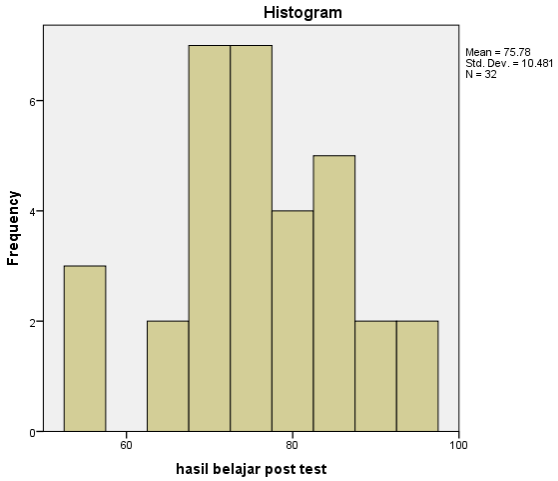
Tabel 5. Uji Normalitas Data Tes Akhir *(pos-test)*

No	Interval	F0	Fh	F0 – Fh	(F0 – Fh)2	X2 = (F0 – Fh)2 / Fh
1	55 – 61	3	0,9	2,1	1,2	1,3
2	62 – 68	2	4,1	-2,1	1,2	0,3
3	69 – 75	14	11	3	9	0,8
4	76 – 82	4	11	-7	49	4,5
5	83 – 89	5	4,1	0,9	8,4	2,0
6	90 – 96	4	0,9	3,1	1,2	1,3
	JUMLAH	32	32	0	70	10,2

Sumber: Hasil penelitian di SD 23 Banda Aceh

Harga F_h : 2,7% X32=0,9 ; 13,34%X32=4,1 ; 33,96%X32=11 : 33,96%X32=11; 13,34%X32=4,1; 2,7% X32=0,9

Berdasarkan perhitungan di atas di tentukan chi kaudrat hitung =5 selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kaudrat tabel dengan dk(derajat kebebasan) 32 – 1 = 32. Bila dk taraf keseluruhan 5% maka harga chi kuadrat tabel = 2,04 karena harga chi kuadrat hitung kurang dari harga chi kuadrat tabel (10,2 $\geq$ 2, 04) maka H_0 ditolak H_a diterima Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal *(pre-test*) pada siswa kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh Berdistribusi normal.



Gambar 2. Diagram Hasil belajar siswa *(post test)*

4. **Uji Hipotsis (Uji-t)**

Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t satu sample. Adapun uji t hipotesis adalah (uji-t) adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Hipotesis

Nama	Pre-test	Pos-test	Gain (d) *postes-pretes*	X_2(d-MD)	X^2d
AR	25	65	40	7,7	58,6
DR	55	85	30	-2,3	5,5
DA	35	55	20	-12,3	152,4
DN	40	65	25	-7,3	53,9
DZ	40	70	30	-2,3	5,5
FRI	40	70	30	-2,3	5,5
JN	40	75	35	2,7	7,1
KA	35	70	35	2,7	7,1
ML	40	80	40	7,7	58,62
MF	35	55	20	-12,3	152,4
MFH	30	85	55	22,7	513,3
MUF	55	70	15	-17,3	300,8
MM	55	75	20	-12,3	152,4
MR	40	70	30	-2,3	5,5
MR	55	75	20	-12,3	152,4
MZ	55	85	30	-2,3	5,5
MR	40	70	30	-2,3	5,5
NS	40	80	40	7,7	58,6
PAR	35	75	40	7,7	58,6
RSB	45	95	50	17,7	311,7
RZ	65	95	30	-2,3	5,5
RA	45	85	40	7,7	58,6
RRN	65	90	25	-7,3	53,9
RS	45	70	25	-7,3	53,9
SH	45	75	30	-2,3	5,5
SK	20	85	65	32,7	1066,4
TD	50	90	40	7,7	58,6
TR	35	55	20	-12,3	152,4
UR	45	75	30	-2,3	5,5
ZMP	45	75	30	-2,3	5,5
ZA	50	80	30	-2,3	5,5
ZW	45	80	35	2,7	7,1
N=32	**1390**	**2425**	**1035**	**0**	**3549,2**
	43,44	**32,34**	**32,34**		**110,9**

$$Md = \frac{\sum d}{d}$$

$$= \frac{1390}{32}$$

$$=43,44$$

Selanjutnya mencari hipotesis dari perbedaan tes sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{43,44}{\sqrt{\frac{3549,2}{32(32-1)}}}$$

$$= \frac{43,44}{\sqrt{\frac{3549,2}{32(31)}}}$$

$$= \frac{43,44}{\sqrt{\frac{3549,2}{992}}}$$

$$= \frac{43,44}{\sqrt{3,57}}$$

$$= \frac{43,44}{1,889}$$

t =22,99

Berdasarkan perhitungan hipotesis di atas dapat di simpulkan t_{hitung} = 22,99 dengan derajad kebebasan ($dk_{= n}$ -1 = 32-1=31) dan nilai signifikan adalah α = 0.05 Untuk perhitungan ini t_{tabel} adalah 2,04 berdasarkan yang telah di tetapkan oleh aturan penerimaan hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a dari perhitungan di atas bahwa t_{hitung} (22,99 > 2,04). Pernyataan menunjukan bahwa H_a terima, Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Time Games Tournament)* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh.

5. Uji N-Gain

Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaraan kooperativ tipe TGT *(Team Games Tournament*) berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif setelah di berikan perlakuan. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji *N-Gain*

Nama	Pre-tes	Post-test	postest-pretest	Skor ideal (100)-preyest	N-Gain score	N-Gain score %	Kategori
AR	25	65	40	75	0,53	53	Tinggi
DR	55	85	30	45	0,67	67	Tinggi
DA	35	55	20	65	0,3	31	Rendah
DN	40	65	25	60	0,42	42	Sedang
DZ	40	70	30	60	0,50	50	Sedang
FRI	40	70	30	60	0,50	50	Sedang
JN	40	75	35	60	0,58	58	Sedang
KA	35	70	35	65	0,54	54	Sedang
ML	40	80	40	60	0,67	67	Sedang
MF	35	55	20	65	0,31	31	Rendah
MFH	30	85	55	70	0,79	79	Tinggi
MUF	55	70	15	45	0,33	33	Rendah
MM	55	75	20	45	0,44	44	Sedang

Nama	Pre-tes	Post-test	postest-pretest	Skor ideal (100)-preyest	N-Gain score	N-Gain score %	Kategori
MR	40	70	30	60	0,50	50	Sedang
MR	55	75	20	45	0,44	44	Sedang
MZ	55	85	30	45	0,67	67	Sedang
MR	40	70	30	60	0,50	50	Sedang
NS	40	80	40	60	0,67	67	Sedang
PAR	35	75	40	65	0,62	62	Sedang
RSB	45	95	50	55	0,91	91	Tinggi
RZ	65	95	30	35	0,86	86	Tinggi
RA	45	85	40	55	0,73	73	Sedang
RRN	65	90	25	35	0,71	71	Sedang
RS	45	70	25	55	0,45	45	Sedang
SH	45	75	30	55	0,55	55	Sedang
SK	20	85	65	80	0,81	81	Tinggi
TD	50	90	40	50	0,80	80	Tinggi
TR	35	55	20	65	0,31	31	Rendah
UR	45	75	30	55	0,55	55	Sedang
ZMP	45	75	30	55	0,55	55	Sedang
ZA	50	80	30	50	0,60	60	Sedang
ZW	45	80	35	55	0,64	64	Sedang
N=32	**1390**	**2425**	**1035**	**-1290**	**18,43**	**1843**	
Rata-rata	**43,44**	**75,78**	**32,34**	**56,5625**	**0,576**	**58**	

Berdasarkan tabel nilai kelas V SD 23 Banda Aceh pada materi IPA (Benda-Benda Di Sekitar Kita) dapat dilihat hasil analisi *N-Gain* yang diperoleh melalaui pre-test dan pos-test yang telah di lakukan. *N-Gain* menunjukan adanya perbedaan peningkatatan yang terjadi pada kedua tes yang dilakukan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No	Data		Gain	N-Gain	
	Pretes	Postest		Angka	Kategori
Jumlah	1390	2425	1035	1843	-
Rata-rata	43,44	75,78	32,34	58	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan yang dihasilkan melalui model pembeljaran koopertaif tipe TGT berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPA, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan dari pre-tes adalah 43,44 sedangkan nilai rata-rata pada post-test adalah 75,78. Selain itu *N-Gain* menunjukan nilai rata-rata adalah 58 yang di kategorikan sedang. pada peningkatan ini rata-rata N-Gain tersebut menunjukan interprestasi sedang atau kurang tinggi. Perbandingan peningkatan pre-test dan post-test pada kategori peningkatan *N-Gain* di tunjukan pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Rekapanan Analisi *N-Gain*

Besar Persentase	Jumlah	Interprestasi
0 > 0,07	7	Tinggi
0,03 < g < 0,07	22	Sedang
G<0,03	3	Rendah

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa perolehan N-Gain terhadap hasil belajar kognitif IPA di kelas V, terdapat Interprestasi Tinggi yaitu 7 peserta didik, pada kategori sedang 22 peserta didik dan 3 peserta didik kategori rendah. Dengan demikian hal ini menunjukan bahawa peningkatan kognitif belajar IPA yang dialami oleh peserta didik setelah di terapkan model pembelajran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments)* berbasis kearifan lokal pada kelas V SD 23 Banda Aceh.

4.4 Pembahasan

Pengaruh model pembelajaraan koopetif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) pada materi IPA kelas V SD 23 Banda Aceh tidak hanya prosese belajar mengajar secara kelompok biasa tapi proses belajar di lakukan dengan bermain sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengolahan data serta dilakukan uji hipotesis mendapatkan nilai rata-rata post-tes lebih tinggi dari nilai rata-rata pre-test setelah diberikan perlakuan hal ini menunujukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments)* berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik dengan uji hipotesis dengan derajad kebebasan ($dk_{= n}$ -1 = 32-1=31) dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0.05$ Untuk perhitungan ini t_{tabel} adalah 2,04 berdasarkan yang telah di tetapkan oleh aturan penerimaan hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a dari perhitungan di atas bahwa t_{hitung} (22,99 > 2,04). Pernyataan menunjukan bahwa H_a terima, Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Time Games Tournament)* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh.

Kegiatan Penelitain yang dilakukan yaitu :

1. Penelitian *pre-tes*

   Pre-tes di lakukan pada tanggal 15 mei 2023 kegiatan dilakukan dari jam 08:00 WIB sampai 09:30 WIB. Kegiatan awal dilakukan perekenalan dan membagikan kertas soal *pre-tes*

2. Treatment

   Treatment atau perlakuan di lakukan pada tanggal 16 Mei 2023 selama 60 menit dilakukan pada siswa kelas V SDN 23 Banda Aceh.

   Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)* berbasis kearifan lokal yaitu : Memberikan materi IPA Tema 9 dengan materi zat tunggal dan campuran selanjutkan melakukan permainan berbasis kearifan lokal.

3. Penelitian *post-tes*

   Post test dilakukan pada tanggal 16 mei 2023 kegiatan di lakukan 35 menit pada kegiatan ini peserta didik menjawab soal tentang materi yang telah di ajarkan.

   Berdasarkan hasil pengujian dengan derajad kebebasan ($dk_{= n}$ -1 = 32-1=31) dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0.05$ maka distribusi t_{tabel} adalah 2,04 berdasarkan yang telah di tetapkan oleh aturan penerimaan hipotesis, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 22,99 > 2,04. Menurut Arikunto (2018:112) '' hipotesis kerja atau di sebut dengan hipotesis alternatif, disingkat $H_{a,}$ menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team game tournament*) berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari nilai hitung uji hipotesis menunjukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (22,99 > 2,04). Oleh sebab itu hipotesis penelitian ini terdapat perbedaan hasil tes awal dan tes akhir dan Pernyataan menunjukan bahwa H_a terima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini ''Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 23 Banda Aceh''

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut diharapkan

dapat meningkatkan mutu pendidikan agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berbasis kearifan lokal guna menambah keragaman dalam model pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya di sarankan untuk memilih game kearifan lokal yang lebih beragam dan menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Untuk peserta didik diharapkan lebih bisa serius dalam proses belajar dan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan tentang permainan daerah masing-masing agar tidak menghilang

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, K. M., dkk (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik BF Skinner dalam pembelajaran: Studi analisis terhadap artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014-2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, *5*(1), 78-91.

Fauziah, R., & Subhananto, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, *3*(1), 43-65.

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, *1*(4), 249-263.

Mudzakir, D.O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Dicky Oktora Mudzakir*, *10*(1), 44-49.

Muslihah,N.N.,& Suryaningrat, E.F. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(3), 553-564.

Nugroho, D. R. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, *1*(1).

Nurhayati, N., dkk (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9118-9126.

Oktavia, dkk (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan *One Group Pre* and *Post Test*. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, *1*(1).

Rosady, F., dkk (2017). Pengaruh model pembelajaran teams game tournament (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem

pencernaan di kelas VIII sekolah menengah pertama negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *2*(1), 9-17.

Riyani, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Model Peabody Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pendidik Paud. *Global Science Society: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 221-230.

Suarja, Z. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Metode Eksperimen Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 4 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, *1*(1), 1-14.

Usmadi, U. (2020). Pengujuian Persyaratan Analisi Uji Homogenitas dan Uji (Normalitas) Inovasi Pendidikan7(1)