



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI HIDROSFER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Puputri Alda¹, M. Jaya Adi Putra², Erlisnawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

¹puputri.alda3013@student.unri.ac.id, ²jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id, ³erlisnawati@lecturer.unri.ac.id

THE EFFECT OF TEAM GAME TOURNAMENT COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY HYDROSPHERE MONOPOLY MEDIA ON THE FIFTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING OUTCOMES

ARTICLE HISTORY

Submitted:
11 Juni 2022
11th June 2022

Accepted:
19 November 2022
19th November 2022

Published:
15 Desember 2022
15th December 2022

ABSTRACT

Abstract: This article discusses the effect of applying a team game tournament cooperative learning model assisted by hydrosphere monopoly media on fifth-grade elementary school students learning outcomes. The type of research is quantitative with a quasi-experimental approach in the form of the Nonequivalent Control Group Design. The research was conducted in March-June 2022. The population of the research involved class VA and VB SDN 164 Pekanbaru in the academic year 2021/2022. The VA class as an experimental class was taught by applying a team game tournament cooperative learning model assisted by the hydrosphere monopoly media. On the contrary, the VB class as a control class was taught by applying a conventional learning model. Data were collected through pretest and posttest to see students' learning outcomes. Both groups are taught in a pretest to determine students' initial skill and knowledge scores after being given treatment and taught in a posttest to determine students' final scores. The hypothesis is tested through the Independent Sample T-test. Based on the data analysis result, the hypothesis testing indicated a significant (2-tailed) result of 0.000. Thus, it indicates a significance value of 0.000 < 0.05, which means that there is an effect of the team game tournament cooperative learning model assisted by hydrosphere monopoly media on the fifth-grade elementary school students learning outcomes. Based on the average value of the post-test learning outcomes of the experimental and control classes, students' learning outcomes in the experimental class are higher than the students' learning outcomes in the control class.

Keywords: team game tournament, students' learning outcomes, hydrosphere monopoly media

Abstrak: Artikel ini membahas pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dan menggunakan bentuk desain *Nonequivalent Control Group*. Penelitian dilaksanakan dari bulan Maret - Juni 2022. Populasi penelitian adalah kelas VA dan VB SD Negeri 164 Pekanbaru tahun pelajaran 2021/2022. Kelas VA dijadikan sebagai kelas eksperimen diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer, sedangkan kelas VB dijadikan sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk hasil belajar. Kedua kelompok akan mendapatkan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir siswa setelah diberi perlakuan. Hipotesis di uji menggunakan *Independent Sample T test*. Dari hasil analisis data disimpulkan uji hipotesis diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Maka didapatkan nilai signifikansi 0.000 < 0.05, artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol.

Kata Kunci: team game tournament, hasil belajar siswa, media monopoli hidrosfer



CITATION

Alda, P., Putra, M, J, A., & Erlisnawati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1763-1772. Doi: <http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpfkip.V11i6.8986> .

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup dan mengarah kepada tujuan yang hendak dicapai (Mulianingsih, 2014). Oleh karena itu, setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan, karena di samping itu pendidikan juga memiliki peranan penting untuk memajukan suatu bangsa. Menurut Ismah & Ernawati (2018) , Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan bagian dari pendidikan yang memiliki peranan dalam peningkatan mutu pendidikan, terkhususnya untuk menghasilkan siswa yang mampu berfikir kritis, kreatif dan logis. Pembelajaran IPA dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berada di alam, baik itu hewan, tumbuhan, manusia, air, dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menyampaikan materi pembelajaran IPA dengan suasana yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal. Seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa (Rosyana, Mulyani and Saputro 2014). Dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi di Sekolah Dasar , guru tidak hanya berperan sebagai pemberi pengetahuan, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator bagi siswa (Pujiastuti, 2016).

Menurut Septiawan, Rati and Murda (2017), Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA belum memenuhi harapan atau belum menguasai materi/latihan minimal, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih terbilang rendah. Hal ini diperkuat

dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Oktober 2021 dengan guru kelas V SD Negeri 164 Pekanbaru. Hasil belajar siswa pada UTS IPA di kelas V SDN 164 Pekanbaru menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 54% siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Adapun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA yaitu lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Selain itu penggunaan media pembelajaran masih minim untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Terutama untuk penggunaan media dalam bentuk permainan sangat jarang untuk diterapkan. Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan siswa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran (Safarina, 2018). Sesi interaksi dan diskusi yang terbatas membuat proses pembelajaran terkesan membosankan atau biasa saja (Velloo & Chairhany, 2013). Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar serta diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (Wijayanti, 2016). Pembelajaran kooperatif atau biasa disebut pembelajaran secara berkelompok merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan berdiskusi (Hakim & Syofyan, 2017). Model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan untuk saling bekerjasama dan bergotong-royong atau saling mengajari dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan



pembelajaran (Hasanah, 2021). Model pembelajaran kooperatif merangsang aktivitas kognitif, meningkatkan tingkat pencapaian dan daya ingat yang lebih tinggi (Tran, 2014). Penggunaan metode pembelajaran kooperatif harus mengarah pada peningkatan pembelajaran dan daya ingat siswa baik dari basis teori perkembangan maupun kognitif (Wyk, 2011). Dalam model pembelajaran kooperatif tidak hanya keterampilan kognitif yang diajarkan melainkan ada ketrampilan lain yang diberikan oleh guru, seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain dan berbagai ketrampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal secara sengaja diajarkan dan dilatihkan (Fitriyawany, 2013). Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif, kelompok yang berhasil mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran akan diberi penghargaan (Nasution, 2017).

Adapun salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap menarik, efektif serta menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament. Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament melibatkan aktivitas siswa untuk berperan aktif dalam belajar dan mengandung unsur permainan. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan (Solihah, 2016). Dalam pembelajaran ini guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing, dengan menggunakan model ini siswa diajak untuk lebih banyak berinteraksi dengan siswa lainnya (Rahayu & Nugraha, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dan setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor (A'yuningsih, suardana and suwenten, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament merupakan model pembelajaran dengan menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana

para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara (Slavin, 2008). Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau tournament (Damayanti & Apriyanto, 2017).

Pembelajaran kooperatif tipe team game tournament terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2010). Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dalam penerapannya di kelas terdiri dari aktivitas pengajaran berupa pengajaran, belajar team, tournament dan rekognisi team (Sholihah, 2011). Ismah & Ernawati (2018) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament, antara lain: 1) Siswa memiliki kebebasan untuk saling berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya, 2) Siswa memiliki rasa percaya diri siswa yang lebih tinggi. 3) Perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang, 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 5) Kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat, 6) Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Namun, jika model pembelajaran saja yang diterapkan tanpa dukungan dari media pembelajaran yang tepat, maka tujuan dan hasil pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal (Septiawan, Rati and Murda, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kurniawan, 2020). Oleh karena itu juga diperlukan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan hendaknya dapat menimbulkan rasa senang bagi



siswa dalam belajar, karena jika siswa senang dalam mengikuti pembelajaran tentu juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak (Erfayliana, 2016). Media monopoli merupakan salah satu media permainan yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran (Ma'ani, 2020). Penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran menuntut siswa untuk menjawab berbagai pertanyaan (Purwanto & Annisa, 2016). Dalam permainan monopoli setiap siswa akan mengumpulkan poin sebanyak mungkin agar menjadi pemenang, hal ini diharapkan bisa membuat suasana kelas menjadi aktif (Suryani, Agustianingrum and Hasibuan, 2019). Menurut Masnarati (2020) media permainan monopoli pada pembelajaran yaitu media permainan monopoli yang sebelumnya sudah dimodifikasi perlengkapan permainan monopolinya dengan memberikan materi ajar yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa sehingga media ini menjadi suatu media pembelajaran yang efisien pada proses pembelajaran. Pada dasarnya, model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dengan media permainan monopoli sebagai model pembelajaran merupakan sebuah variasi permainan dalam diskusi kelompok (Arifin, Utomo and Anisa 2018).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Adapun media monopoli yang peneliti gunakan adalah media monopoli hidrosfer yang ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan mencakup materi-materi hidrosfer didalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 164 Pekanbaru dalam rentang waktu semester genap tahun ajaran 2021/2022. Tepatnya pada bulan maret – juni 2022. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian

eksperimen yang merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian ini adalah kelas VA dan VB SD Negeri 164 Pekanbaru tahun pelajaran 2021/2022. Dengan jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian yaitu 35 orang kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer, sedangkan 35 orang kelas VB ditetapkan sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Jadi, total siswa yang terlibat dalam penelitian ini ada 70 orang.

Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah tentang Hidrosfer. Metode pengumpulan data meliputi tes (*pretest* dan *posttest*) dan nontes (dokumentasi). Bentuk tes yang disajikan berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Adapun soal-soal yang diberikan menyesuaikan pada fokus penelitian yaitu pada ranah kognitif C1-C6. Setelah perangkat tes disusun, soal tes divalidasi oleh expert judgement atau dosen ahli sesuai bidang kajian. Kemudian soal test diuji cobakan kepada subjek tertentu yaitu kelas VI A SD Negeri 164 Pekanbaru untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan, dari 40 butir soal, 28 soal dinyatakan layak untuk digunakan pada penelitian *pretest* dan *posttest*.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, data di analisis dengan menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata dan simpangan baku kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 23 *for windows*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data diuji normalitasnya,

homogenitasnya dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, peneliti mengambil hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Selanjutnya uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut berdistribusi normal. Data yang telah diuji normalitas dan homogenitasnya selanjutnya dilakukan uji

hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPA melalui tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi nilai pretest dan posttest hasil belajar IPA

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
PreTest Eksperimen	35	21.42	50.00	35.30	7.83131
PostTest Eksperimen	35	64.28	92.85	79.92	6.87538
PreTest Kontrol	35	21.42	57.14	36.42	9.59787
PostTest Kontrol	35	57.14	85.71	72.75	7.04282
Valid N (listwise)	35				

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

Berdasarkan hasil analisis deskripsi data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang dilihat dari nilai minimum, maksimum dan mean. Untuk *pretest*, nilai minimum dari kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebesar 21.42. Nilai maksimum dari kelas eksperimen sebesar 50.00 dan dari kelas kontrol sebesar 57.14. Nilai mean dari kelas eksperimen yaitu sebesar 35.30 dan kelas kontrol sebesar 36.42. Sedangkan untuk *posttest*, nilai minimum dari kelas eksperimen yaitu sebesar 64.28 dan kelas kontrol 57.14. Nilai maksimum dari kelas eksperimen yaitu sebesar 92.85 dan kelas kontrol 85.71. Nilai mean dari kelas eksperimen yaitu

sebesar 79.92 dan kelas kontrol sebesar 72.75. Pada tes awal (*pretest*) nilai mean tertinggi diraih oleh kelas kontrol sementara pada tes akhir (*posttest*) nilai mean tertinggi diraih oleh kelas eksperimen. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai skor maximum, minimum dan mean dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disajikan hasil uji normalitas sebaran data *posttest* siswa pada mata pelajaran IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun data hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Mater Hidrosfer	PreTest Eksperimen	0.143	35	0.06
	PostTest Eksperimen	0.145	35	0.06
	PreTest Kontrol	0.136	35	0.09
	PostTest Kontrol	0.139	35	0.08

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

Diketahui dari tabel 2, bahwa hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kontrol pada taraf signifikansi $> 0,05$ berdistribusi normal. Nilai sig *pretest* kelas eksperimen $0,06 > 0,05$. Nilai sig *posttest* kelas eksperimen $0,06 > 0,05$. Nilai sig *pretest* kelas kontrol $0,09 > 0,05$. Nilai sig *posttest* kelas kontrol $0,08 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa setiap kelas memiliki

nilai signifikan yang berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah 2 kelompok data bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Adapun hasil uji homogenitas disajikan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Levene Statistic	Hasil	df1	df2	Sig.
1.834	Pretest	1	68	0.18
0.058	Posttest	1	68	0.85

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa hasil belajar siswa dari *pretest* dan *posttest* kedua kelas dengan nilai signifikansi 0.18 dan 0.85 yang artinya data bersifat homogen, pengambilan keputusan berdasarkan jika nilai signifikansinya > 0.05 maka data bersifat homogen dan begitu juga sebaliknya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa

dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol hasilnya homogen. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji T atau uji independent sample t test menggunakan bantuan SPSS Versi 23, maka diperoleh hasil uji hipotesis sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil uji independent T test Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		Sig.	f	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference			
							Lower	Upper		
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.032	z,859	.309	8	.000	7.16943	1.66366	3.84964	10.48922
	Equal variances not assumed			.309	7.96	.000	7.16943	1.66366	3.84961	10.48925

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

Berdasarkan tabel 4. di atas, menunjukkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0.000 maka didapatkan hasil signifikansi 5% (0.05). Yang mana $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil uji independent sample t- test diperoleh signifikansi sebesar 0.859. Jika dipersenkan besar perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar

73.78 %. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teamgame tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang



signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer dapat dinyatakan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut. Pertama, pada model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terdapat komponen permainan berupa *game tournament* yang tentunya disenangi oleh siswa. Dengan adanya *game tournament* menjadikan siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya. Siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik dalam pelaksanaan *tournament*. Proses pembelajaran dengan *game tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar, lalu menimbulkan peningkatan pada minat belajar siswa sehingga berpengaruh lebih baik juga pada hasil belajar siswa (Septiawan, Rati and Murda, 2017). Selain itu, menurut (Amni, Ningrat and Raehanah, 2021), pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* lebih menekankan pada kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga setiap siswa dituntut untuk lebih menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru pada presentasi kelas maupun melalui diskusi kelompok, sehingga pada saat pelaksanaan *game tournament* siswa mampu menjawab pertanyaan yang telah disediakan dan mendapatkan skor untuk dikumpulkan pada kelompoknya.

Kedua, adanya penghargaan kelompok diakhir kegiatan juga dapat memicu siswa untuk

termotivasi agar memperoleh penghargaan dari guru. Adanya penghargaan kelompok membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah mereka lakukan saat proses pembelajaran. Ini juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini dipertegas juga oleh pendapat Septiawan, Rati and Murda (2017), yang menyatakan bahwa adanya penghargaan dapat menumbuhkan rasa bangga bagi setiap kelompok, dengan adanya kebanggaan dan pengakuan dari orang lain maka dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Ketiga, penggunaan media monopoli hidrosfer juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan permainan monopoli dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran serta dapat membangun interaksi antar peserta didik (Ma'ani, 2020). Menurut Masnarati (2020) media monopoli adalah suatu media permainan yang telah dimodifikasi modern terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Amaliyah, Rusijono and Subroto (2019), menyatakan bahwa Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *team games tournament* dapat memungkinkan siswa untuk belajar menjadi lebih rileks serta juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Dengan begitu, secara garis besar pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar, kemampuan koneksi dengan teman kelompok dan keaktifan siswa. selain itu, media monopoli yang menunjang proses pembelajaran juga membawa siswa agar lebih termotivasi dalam belajar dengan adanya suasana belajar sambil bermain.

Hal ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Aden (2020) yang menyatakan bahwa, terdapat pengaruh



penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI) siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kabupaten Magelang materi Bangun Datar. Begitu juga dengan penelitian Widayanti and Slameto, (2016), Ma'ani (2020) menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berpengaruh meningkat yang signifikan pada penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa. Adapun relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, media monopoli dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini lebih menekankan pada hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dalam materi hidrosfer tema 8 sub tema 1 kelas 5 Sekolah Dasar, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dan media monopoli hidrosfer.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji-t *Independent Sample t-test* dengan nilai yang diperoleh hasil $\text{sig } 0.000 < 0.05$, yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika dilihat dari rata-rata nilai posttest hasil belajar siswa pada materi hidrosfer di kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 79.92 sedangkan kelas kontrol yaitu 72.75. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional/pembelajaran biasa di kelas.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan rekomendasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer sebagai alternatif dalam pemilihan model dan media pembelajaran pada materi hidrosfer bagi pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuningsih, D. Q., Suardana, N., & Suwenten, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 38–47.
- Aden, O. Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media Palu Kombipoli Terhadap Hasil Belajar Matematika. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Amaliyah, S. N., Rusijono, R., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Subtema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1–16. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1100-1115>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Arifin, S., Utomo, P., & Anisa, N. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game



- Tournament (TGT) dengan Simulasi Media Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 629–642.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235–244.
<https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158.
- Fitriyawan. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13(2), 223–239.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *Internatonal Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10–15.
- Ma'ani. (2020). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Iii di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 103–114.
- Mulianingsih. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nasution, W. N. (2017). The Effects of Learning Model and Achievement Motivation on Natural Science Learning Outcomes of Students at State Islamic Elementary Schools in Medan, Indonesia. *Journal of Education and Training*, 4(2), 131–150.
<https://doi.org/10.5296/jet.v4i2.11144>
- Pujiastuti, A. U. (2016). Penerapan Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SDN Kebonharjo I. *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 16–36.
- Purwanto, & Annisa, J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 2(2), 34–39.
- Rahayu, G. D. S., & Nugraha, F. F. (2018). Effect of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) on Cross-Cultural Skills in Learning Science Social Knowledge in Primary School. *PRIMARYEDU: Journal of Elementary Education*, 2(1), 63–70.
- Rosyana, W., Mulyani, S., & Saputro, S. (2014). Pembelajaran Model Tgt (Teams Games



- Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas Xi Sma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 74–81.
- Safarina, E. I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Kemampuan Kerjasama. *NATURAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 32–38.
- Septiawan, M. A. E., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Sholihah, N. (2011). Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT (Team Game Turnament) dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SDN 03 Glagahwaru Kudus. In *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperatif Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Terjemahan Nurulita Yusron. *Cooperatif Learning (Theory, Research, And Practice)*. Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Suryani, P., Agustyaningrum, N., & Hasibuan, N. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Touraments Dengan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Smk Kolese Tiara Bangsa. *PYTHAGORAS Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i2.2011>
- Tran, V. D. (2014). The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *International Journal of Higher Education*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v3n2p131>
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-games-tournaments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 59–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152>
- Widayanti, E. R., & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria*, 6(3), 182–195. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 9(1), 15–21.
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>.