

## Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Beatrix Ela Salu\*, Agustina T.A Hardini

PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

\*Corresponding Author: beatrixellashalu@gmail.com

### Abstract

The experimental research for class V at SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga, based on the results of observations and interviews, had problems with low student learning outcomes in social studies. Class V student learning outcomes with an average grade A PTS score of 63.2 while grade B PTS grades were 53.6 with KKM 65. The teacher used conventional methods in delivering material. To overcome this problem the researchers used the *Teams Games Tournament* and *Numbered Head Together* learning models. This research method is experimental research conducted in two classes where each class gets different treatment. Experimental class 1 uses the *Numbered Head Together* learning model and experimental class 2 uses the *Teams Games Tournament* learning model. The research subjects were conducted in class V. Class A consisted of 16 students and Class B consisted of 17 students. Data collection was carried out by observation and learning achievement tests. The results obtained: tcount of 2,148 The results of the analysis of the t test or different test using the t-test for equality of means with the Dig,2-tailed experimental and control groups is 0,040. Because the 2-tailed significance value of both classes is more  $< 0.05$ . Based on the results obtained, it can be said that the *Teams Games Tournament* and *Numbered Head Together* learning models can be used as an alternative learning model that can be used to improve student learning outcomes in class V SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga.

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Numbered Head Together, Learning Outcomes*

### Abstrak

Penelitian eksperimen kelas V di SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga yang dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat masalah hasil belajar siswa yang rendah pada pelajaran IPS. Hasil belajar siswa kelas V dengan nilai rata-rata PTS kelas A 63,2 sedangkan nilai PTS kelas B 53,6 dengan KKM 65. Guru menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together*. Metode penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen yang dilakukan pada dua kelas dimana setiap kelas mendapat perlakuan yang berbeda. Di kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Subjek penelitian dilakukan di kelas V. Kelas A berjumlah 16 siswa dan Kelas B berjumlah 17 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes hasil belajar. Hasil yang diperoleh: thitung sebesar 2,148 Hasil analisis uji t atau uji beda dengan menggunakan t-test for equality of means dengan Dig,2-tailed kelompok eksperimen maupun kontrol sebesar 0,040. Oleh karena nilai signifikansi 2-tailed kedua kelas lebih  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament, Numbered Head Together, Hasil Belajar*

### Article History:

Received 2023-05-02

Revised 2023-08-27

Accepted 2023-09-20

### DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5158

## PENDAHULUAN

Pendidikan IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu sendiri sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu maupun pendidikan. Pendidikan IPS pada hakikatnya merupakan program pendidikan yang selalu mengkaji mengenai persoalan kehidupan manusia dalam interaksinya baik dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosial (Muharromah & Fatmawati, 2021; Suyanti et al., 2022). IPS merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sejarah, geografi, sosiologi, politik, ekonomi, hukum dan budaya (Anshori, 2016; Suastika, 2021).

Di sekolah dasar, IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting dikuasai. Kompetensi atau kemampuan IPS yang dicapai dan dikuasai siswa dalam mengikuti proses belajar tercermin oleh hasil belajar (Laeliah & Fachrurroji, 2023; Situmorang, 2022). Namun kenyataannya hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran IPS belum optimal. Fenomena ini terjadi di SDN Kutowinangun 07 Salatiga, di mana hasil belajar yang diperoleh siswa menunjukkan ketuntasan yang rendah. Hasil wawancara mengungkap temuan bahwa banyak siswa yang hanya menggunakan hafalan materi saja namun belum memahami makna IPS. Situasi ini menjadikan rata-rata hasil belajar siswa kelas V masih rendah atau dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65. Diketahui nilai rata-rata kelas A dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa hanya memperoleh nilai 63,2 sedangkan kelas B dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa hanya memperoleh nilai 53,6. Rata-rata hasil belajar IPS kedua kelas tersebut menunjukkan belum tuntas dalam mata pelajaran IPS. Dari hasil observasi kelas, diketahui model pembelajaran yang yang diterapkan belum menjadikan siswa tertarik untuk aktif belajar. Guru lebih sering hanya menjelaskan materi dan belum menggunakan media berbasis teknologi. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa yang lebih pandai dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas. Hasil kelompok tersebut kemudian didalami dan ditanggapi sehingga terjadi proses belajar yang aktif dan dinamis. Model ini sangat bagus karena komunikasi antarsiswa secara informal membuat siswa cepat memahami suatu materi yang sedang dibahas. Siswa yang agak terlambat menerima materi pelajaran, dengan penjelasan temannya yang lebih pandai, akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang sedang didiskusikan, di samping mereka juga terlatih untuk belajar mendengarkan pendapat orang lain. Dalam model kooperatif, terdapat beberapa tipe pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, diantaranya adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Numbered Head Together (NHT). Sani, (2014) Model Pembelajaran TGT model pembelajaran dengan menugaskan kelompok untuk berdiskusi atau bekerja dalam memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya didalam turnamen. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Soliha (2016) dan Putra et al. (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Ada pun Numbered Head Together (NHT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang meminta setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari materi pembelajaran yang diberikan guru. Siswa ditempatkan dalam kelompok dan setiap peserta didik diberi nomor (Harianja, 2022; Zahn et al., 1986). Model pembelajaran ini menekan pada tanggung jawab secara individu dan kelompok untuk memahami materi yang dipelajari sehingga siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa (Dadri et al., 2019; Marhadi, 2014). Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muliandari, (2019) dan Nourhasanah & Aslam, (2022), NHT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menginvestigasi keefektifan model Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui model pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran IPS di antara model Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimental design). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang melakukan pelaksanaan eksperimen. Jenis penelitian eksperimen semu ini subjek dikesampingkan yang artinya subjek dianggap memiliki kondisi yang relatif sama. Penelitian jenis ini ditandai dengan adanya dua kelompok yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti akan membandingkan hasil eksperimen 1 dan eksperimen 2. Eksperimen 1 akan mendapatkan perlakuan model pembelajaran NHT (Numbered Head Together) dan eksperimen 2 akan mendapatkan perlakuan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament sedangkan untuk kelas kontrol masing-masing tidak diberikan perlakuan apapun.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah The Static Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain The Static Group Pretest-Posttest Design terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda dalam rumpun yang sejenis. Dan juga di dalam penelitian ini akan diberikan post test dan juga pretest. Untuk Eksperimen 1 akan mendapatkan perlakuan model pembelajaran Numbered Head Together dan eksperimen 2 akan mendapatkan perlakuan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kutowinangun 07 Salatiga yang terletak di Desa. Kutowinangun Kidul, Kec.Tingkir Kota. Salatiga, Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan kelas V sebagai subjek yang akan diteliti. Dimana kelas A dengan jumlah siswa sebanyak 16 dengan 11 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan, Sedangkan kelas B dengan jumlah siswa sebanyak 17 dengan 7 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Penelitian dilaksanakan pada Semester 1 Tahun Ajar 2022/2023.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik dan observasi. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terhadap derajat kesesuaian sintaks dari model pembelajaran yaitu Numbered Head Together dan Teams Games Tournament pada saat praktik pembelajaran. Ada pun tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran yaitu Numbered Head Together dan Teams Games Tournament pada saat praktik pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan statistika inferensial melalui uji-T atau Anova (analisis varians). Uji-T untuk mengukur perbandingan rata-rata antara dua kelompok dan mengetahui perbedaan satu sama lain. Sedangkan Anova yaitu analisis statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan lebih dari dua kelompok. Jika dalam analisis dihasilkan data yang tidak homogen maka peneliti akan menggunakan uji anova atau bisa dengan menggunakan N-Gain. Kemudian jika data yang dihasilkan sudah homogen maka peneliti akan menggunakan uji-T (Sugiyono, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi keefektifan model Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data pre-test dan post-test hasil belajar IPS siswa. Data tersebut diperoleh dengan melakukan tes sebelum dan sesudah perlakuan.

Dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), siswa memulai pembelajaran dengan doa. Selanjutnya guru memberikan materi tentang pemetaan penduduk siswa diberikan materi dan selanjutnya siswa melakukan games tournament dan pemberian hadiah dan memberikan soal-soal mengenai materi yang telah diberikan kepada siswa. Saat pembelajaran berlangsung dilakukan tanya jawab seperti biasanya dengan siswa mengangkat tangan dan mengajukan pertanyaan kepada pengajar. Mengecek kesiapan siswa secara langsung. Setelah selesai memberikan soal yang sudah dibagikan pengajar berkeliling memeriksa pekerjaan yang sudah selesai.

Dalam model pembelajaran Numbered Head Together (NHT), siswa memulai pembelajaran dengan doa. Selanjutnya guru memberikan materi tentang pemetaan penduduk siswa diberikan materi dan selanjutnya siswa melakukan diskusi bersama dengan kelompoknya dan melakukan presentasi hasil pembelajaran yang

diberikan dan memberikan soal-soal mengenai materi yang telah diberikan kepada siswa. Saat pembelajaran berlangsung dilakukan tanya jawab seperti biasanya dengan siswa mengangkat tangan dan mengajukan pertanyaan kepada pengajar. Mengecek kesiapan siswa secara langsung. Setelah selesai memberikan soal yang sudah dibagikan pengajar berkeliling memeriksa pekerjaan yang sudah selesai.

Setelah diperoleh seluruh data tes, baik di kelas TGT mau pun kelas NHT, selanjutnya dilakukan pengujian secara statistik menggunakan uji perbedaan rata-rata. Namun sebelumnya, data dilakukan pengujian prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data hasil tes disajikan di tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS

kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Kelas TGT	.149	16	.200*	.947	16	.445
IPS Posttest Kelas TGT	.202	16	.079	.897	16	.071
Pretest Kelas NHT	.177	17	.164	.922	17	.157
Posttest kelas NHT	.139	17	.200*	.936	17	.269

Berdasarkan data pada tabel 1, diperoleh hasil bahwa untuk Pretest Kelas TGT: Nilai p-value (Sig.) dari kedua metode uji normalitas (KS dan Shapiro-Wilk) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data Pretest Kelas TGT mengikuti distribusi normal. Untuk Posttest Kelas TGT, nilai p-value dari uji Shapiro-Wilk lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data Posttest Kelas TGT tidak sepenuhnya mengikuti distribusi normal. Untuk Pretest Kelas NHT, nilai p-value dari kedua metode uji normalitas lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data Pretest Kelas NHT mengikuti distribusi normal. Untuk Post-test Kelas NHT, nilai p-value dari uji Shapiro-Wilk lebih kecil dari 0,05. ini juga menunjukkan bahwa data Pretest Kelas NHT distribusi normal.

Setelah semua data dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas disajikan di tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar IPS Kelas TGT dan NHT

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.031	1	31	.861
IPS	Based on Median	.068	1	31	.796
	Based on Median and with adjusted df	.068	1	30.977	.796
	Based on trimmed mean	.040	1	31	.843

Dari uji test of homogeneity of variance diatas, diketahui bahwa data nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok control mempunyai varian yang sama homogen. Hal tersebut ditunjukkan dari angka signifikansi nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok konyrol yaitu 0,861 >0,05. Terdapat kriteria hasil pengujian data dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data homogen. Namun, jika data < 0,05 maka data tidak homogen. Jadi bisa dikatakan bahwa homogen.

Tabel 3. Hasil Independent Samples t-test

		t-test for Equality of Means			
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.148	31	.040	7.710
IPS	Equal variances not assumed	2.153	30.999	.039	7.710

Menurut Sugiyono (2019) uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan tabel 3 diperoleh thitung sebesar 2,148. Hasil analisis uji t atau uji beda dengan menggunakan t-test for equality of means dengan Dig.2-tailed kelompok eksperimen maupun kontrol sebesar 0,040. Oleh karena nilai signifikansi 2-tailed kedua kelas lebih  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dan model pembelajaran Numbered Head Together signifikan dalam meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran Teams Games Tournament dan model pembelajaran Numbered Head Together signifikan dalam meningkatkan hasil belajar di SD Negeri Kutowinangun 07. Berdasarkan tabel di atas diperoleh thitung sebesar 2,148 Hasil analisis uji t atau uji beda dengan menggunakan t-test for equality of means dengan Dig.2-tailed kelompok eksperimen maupun kontrol sebesar 0,040. Oleh karena nilai signifikansi 2-tailed kedua kelas lebih  $< 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament dan model pembelajaran Numbered Head Together signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Kutowinangun 07.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Edukesos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Dadri, C., Dantes, N., & Gunamantha, M. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus III Mengwi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 84-93.
- Harianja, J. K. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan : Yayasan Kita
- Laeliah, S. M. ., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Marhadi, H. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipenumbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vd SDN 184 PEKANBARU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 73-81.
- Muharromah, S. I., & Fatmawati, N. (2021). Peningkatan Pembelajaran IPS di MTs/SMP Berbasis Kurikulum 13 dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Unggul dan Berkarakter. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 197-212.
- Muliandari, P. T. V. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (numbered head together) terhadap hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 132-140.
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124-5129.
- Putra, E. O., Achmad, A., & Marpaung, R. R. T. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 1(7).
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Situmorang, H. . (2022). Improving Learning Outcomes in Mathematics Classes via Rewards and Punishments: an Action Research. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v1i1.28>

- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Suastika, I. N. (2021). Perbandingan Posisi Ips Pada Kurikulum Indonesia Dan Amerika Serikat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 697-709.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanti, S. P., Sari, M. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). *Pendidikan IPS*. CV. AE Media Grafika.
- Zahn, G. L., Kagan, S., & Widaman, K. F. (1986). Cooperative learning and classroom climate. *Journal of School Psychology*, 24(4), 351-362.