

META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ni Nyoman Kurnia Wati
kurnia_yasa@yahoo.com,

Komang Surya Adnyana
suryakomank16@gmail.com

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah meta analisis yang menggunakan tehnik dari kumpulan data dalam bentuk analisa literatur dari penelitian sebelumnya. Data yang diperoleh lalu dianalisa dengan menggunakan analisa data kuantitatif deskriptif. Metode ini biasa digunakan dalam menganalisa perhitungan besarnya pengaruh data yang diperoleh dengan membandingkan mean dan standar deviasi pada penelitian sebelumnya. Berdasar pada hasil analisa, lalu disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan pada variabel dan subjek serta didukung oleh media pembelajaran yang sesuai penelitian terdahulu. Mengamati besarnya pengaruh dari model pembelajaran TGT pada siswa sekolah dasar memiliki kategori yang tinggi, sangat layak dan dapat digunakan dalam metode pembelajaran, khususnya pada level sekolah dasar.

Kata kunci : TGT, meta analisis, ketertarikan dalam pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to determine how much influence the (effect size) Teams Game Tournament (TGT) Learning Model has on the learning interest of elementary school students. This type of research is a meta-analysis research using data collection techniques in the form of literature analysis on previous research. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive data analysis. This analysis is used to analyze the effect size calculation data obtained from comparing the mean and standard deviation of previous studies. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the Teams Game Tournament (TGT) learning

model in elementary school learning can be carried out on variables and on subjects and is supported by appropriate learning media. Testing the magnitude of the influence of the Teams Game Tournament (TGT) learning model in learning in elementary schools has a high category, is very feasible and supports to be carried out in learning, especially in elementary schools.

Key Words: *Teams Game Tournament, meta-analysis, interest in learning*

1. PENDAHULUAN

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan Nasional, perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan sektor pendidikan. Merosotnya kualitas pendidikan banyak mendapat sorotan dari masyarakat, peserta lulusan kependidikan, para pendidik dan pemerintah. Oleh karena itu pemerintah berupaya semaksimal mungkin mengadakan perbaikan dan penyempurnaan di bidang pendidikan. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan banyak diarahkan pada penataan proses belajar, penggunaan dan pemilihan media belajar secara tepat.

Menghadapi jaman era digital saat ini dengan persaingan yang semakin ketat, penguasaan sains dan teknologi adalah sesuatu yang mutlak diperlukan. Untuk maksud ini, berbagai kebijakan telah dilakukan Pemerintah Indonesia dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia, misalnya penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana, penataran, dan pelatihan serta inovasi pembaruan metode pembelajaran. Kesemuanya dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar semaksimal mungkin.

Langkah-langkah inovatif (pembaharuan) yang telah dilakukan antara lain berupa perbaikan praktik-praktik pembelajaran dan penilaian, serta manajemen. Upaya-upaya inovatif ini telah dilakukan pada skala nasional, daerah, dan sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Inovasi-inovasi yang telah dilakukan, misalnya

perubahan kurikulum secara berkesinambungan, program pelatihan, penataran, dan peningkatan kualifikasi guru, program Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS), model penilaian berbasis kelas, serta program-program lain yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut telah didukung pula oleh usaha-usaha yang dilakukan di tingkat daerah dan sekolah melalui program-program pertemuan ilmiah, seperti Musyawarah Guru Bidang Studi (MGBS), pertemuan kerja guru, dan yang lainnya. Inovasi-inovasi tersebut telah dilakukan secara berkala dan intensif, tetapi permasalahan tersebut belum sepenuhnya terpecahkan. Dengan demikian, masih tetap diperlukan langkah-langkah inovatif untuk pelaksanaan reformasi pendidikan (Warpala, 2006).

Salah satu cerminan dari meningkatnya mutu pendidikan dapat dilihat dari minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Untuk itu diperlukan adanya sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Geams Tournament*. Model

pembelajaran Teams Geams Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Geams Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa khususnya di sekolah dasar dilakukan oleh Sukasih (2018) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar PKN pada siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016 di SD No 1 Darmasaba. Hasil ini terbukti dari peningkatan rata-rata minat siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa pun mengalami peningkatan dari 77% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Penelitian lain yang sejalan dilakukan oleh Listyarini (2018) dengan judul Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan paparan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ada perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa berbantuan permainan halma. Skor rata-rata minat dan hasil belajar model TGT berbantuan permainan halma lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata minat belajar siswa model TGT tanpa permainan halma. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk digunakan untuk mengukur minat

dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT tersebut tidak hanya terbatas dilakukan dengan permainan halma saja, melainkan dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan lain atau digunakan pada materi lain serta mengukur variabel lain sehingga penelitian ini dapat dimanfaatkan secara luas.

Banyak hasil penelitian tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* dilakukan oleh guru, dosen maupun mahasiswa. Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* ini juga dilakukan pada berbagai variabel seperti motivasi, minat belajar, prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, hasil belajar dan variabel lainnya. Hal ini menyebabkan perlu adanya suatu analisis kepustakaan tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga diketahui besar *effect size* dari penelitian-penelitian tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dalam penelitian ini mengkaji tentang Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis. Meta-analisis merupakan analisis kuantitatif dan menggunakan sejumlah data yang cukup banyak serta menerapkan metode statistik dengan mempraktekkannya dalam mengorganisasikan sejumlah informasi yang berasal dari sampel besar yang fungsinya untuk melengkapi maksud-maksud lainnya (Glass, 1981; Gay, et.al., 2006; Mertens, 2005). Dengan kata lain, meta-analisis adalah suatu bentuk penelitian kuantitatif yang menggunakan angka-angka dan metode statistik dari beberapa hasil penelitian untuk mengorganisasikan dan menggali informasi sebanyak mungkin dari data yang diperoleh, sehingga mendekati kekomprehensifan dengan maksud-maksud

lainnya. Salah satu syarat yang diperlukan dalam melakukan meta-analisis adalah pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian yang sejenis.

Penelitian ini bersifat kausal komparatif berupa analisis kepustakaan terhadap penelitian-penelitian eksperimen yang dihasilkan pada sekolah dasar yang mengkaji Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Secara garis besar, penelitian ini melibatkan dua buah variabel, yaitu satu variabel bebas (Independent Variable) dan satu variabel terikat (Dependent Variable). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017:61). Fungsi variabel ini sebagai mempengaruhi variabel lain, jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian meta-analisis ini merupakan penelitian yang menggunakan data sekunder berupa data-data dari hasil penelitian sebelumnya. Dengan demikian penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berbentuk analisis kepustakaan terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian meta-analisis ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif adalah analisis statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk generalisasi/inferensi (Koyan, 2012). Statistik deskriptif berkaitan dengan kegiatan pencatatan, penyusunan, penyajian dan peringkasan dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang hasil-hasil pengamatan

terhadap kejadian-kejadian atau fenomena-fenomena.

Analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014: 110). Analisis ini digunakan untuk menganalisis data perhitungan besar pengaruh (*effect size*) yang diperoleh dari membandingkan hasil mean dan standar deviasi penelitian sebelumnya. Klasifikasi hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi *Effect Size*

Besar d	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Tinggi
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d < 0,5$	Rendah

(Tela, dkk 2019)

3. HASIL PENELITIAN

Pada tahap awal peneliti akan memilih beberapa jenis penelitian eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di sekolah dasar. Berikut disajikan data penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa.

Tabel 2. *Effect size* penelitian secara keseluruhan

No	Kode Penelitian	d	Kategori
1	TGTBK	0,32	Rendah
2	TGTHB1	0,64	Sedang
3	TGTHB2	1,14	Tinggi
4	TGTHB3	1,43	Tinggi
5	TGTHB4	1,05	Tinggi
6	TGTHB5	1,11	Tinggi
7	TGTHB6	0,42	Rendah
8	TGTHB7	0,76	Sedang
9	TGTMB1	1,20	Tinggi
10	TGTMB2	0,59	Sedang
11	TGTMB3	0,76	Sedang
Rata-rata d		0,86	Tinggi

Dari hasil analisis sebagaimana pada tabel 2. di atas, terlihat bahwa besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar secara keseluruhan adalah 0,85, nilai ini masuk dalam kategori tinggi. Dari keseluruhan 11 unit analisis penelitian, terdapat 5 unit analisis penelitian yang berada pada nilai besaran pengaruh secara keseluruhan tinggi, 4 unit analisis penelitian yang berada pada besaran pengaruh sedang, dan 2 unit analisis penelitian yang berada pada besaran pengaruh rendah.

Penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar dikaji dalam beberapa mata pelajaran. Untuk itu dicari *effect size* dari masing-masing penelitian berdasarkan mata pelajarannya. Berikut disajikan data penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan mata pelajarannya.

Tabel 3. *Effect size* penelitian berdasarkan mata pelajarannya

No	Mapel	Jml	<i>d</i>	Kategori
1	Matematika	6	1,28	Tinggi
2	IPA	5	1,65	Tinggi

Berdasarkan tabel 3. di atas didapatkan hasil *effect size* dari mata pelajaran matematika adalah 1,28 dengan kategori tinggi. Jumlah penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika adalah 6 jenis penelitian. Sedangkan pada mata pelajaran IPA *effect size* adalah 1,65 dengan kategori tinggi. Jumlah penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika adalah 5 jenis penelitian.

Penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament*

(TGT) diteliti dalam berbagai macam variabel terikat. Untuk itu dicari *effect size* dari masing-masing penelitian berdasarkan variabel terikatnya. Berikut disajikan data penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan variabel terikatnya.

Tabel 4. *Effect size* penelitian berdasarkan variabel terikatnya

No	Variabel	Jml	<i>d</i>	Kategori
1	Berpikir Kritis	1	0,32	Rendah
2	Hasil Belajar	7	1,42	Tinggi
3	Minat Belajar	3	1,61	Tinggi

Berdasarkan tabel 4. diatas, variabel yang digunakan dalam beberapa penelitian antara lain berpikir kritis, hasil belajar, dan minat belajar. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap berpikir kritis siswa adalah 0,32 kategori rendah dengan jumlah penelitian 1. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap hasil belajar siswa adalah 1,42 kategori tinggi dengan jumlah penelitian 7. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap minat belajar adalah 1,61 kategori rendah dengan jumlah penelitian 3.

Selain diteliti berdasarkan variabelnya, pelaksanaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) juga dipengaruhi oleh media yang mendukungnya. Untuk itu dicari *effect size* dari masing-masing penelitian berdasarkan medianya. Berikut disajikan data penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan medianya.

Tabel 5. *Effect size* penelitian berdasarkan medianya

No	Media	Jml	<i>d</i>	Kategori
1	Dadu	1	0,64	Sedang
2	Keranjang	1	1,14	Tinggi
3	Meqip	1	1,43	Tinggi
4	TTS	1	1,05	Tinggi

5	Audio Visual	1	0,76	Sedang
6	Halma	1	1,20	Tinggi

Berdasarkan tabel 5. diatas, beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah dadu, keranjang, meqip, TTS, audio visual, dan halma. Dari 11 penelitian yang dianalisis terdapat 6 penelitian yang menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Setelah dilakukan berbagai analisis data berdasarkan variabel, media, dan mata pelajarannya, hal terakhir yang dicari *effect sizenya* adalah berdasarkan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Berikut disajikan data penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar.

Tabel 6. *Effect size* pengaruh TGT terhadap minat belajar

No	Kode Penelitian	<i>d</i>	Kategori
1	TGTMB1	1,20	Tinggi
2	TGTMB2	0,59	Sedang
3	TGTMB3	0,76	Sedang
Rata-rata <i>d</i>		0,85	Tinggi

Dari 3 hasil penelitian yang mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa didapatkan hasil *effect size* sebesar 0,85 dengan kategori tinggi.

4. PEMBAHASAN

Banyak hasil penelitian tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* dilakukan oleh guru, dosen maupun mahasiswa. Hal ini menyebabkan perlu adanya suatu analisis kepustakaan tentang model pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga diketahui besar *effect size* dari penelitian-penelitian tersebut.

Pada tahap awal peneliti akan memilih beberapa jenis penelitian eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di sekolah dasar. Dari hasil analisis sebagaimana pada tabel 2. di atas, terlihat bahwa besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar secara keseluruhan adalah 0,85, nilai ini masuk dalam kategori tinggi. Dari keseluruhan 11 unit analisis penelitian, terdapat 5 unit analisis penelitian yang berada pada nilai besaran pengaruh secara keseluruhan tinggi, 4 unit analisis penelitian yang berada pada besaran pengaruh sedang, dan 2 unit analisis penelitian yang berada pada besaran pengaruh rendah.

Hasil *effect size* dari mata pelajaran matematika adalah 1, 28 dengan kategori tinggi. Jumlah penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika adalah 6 jenis penelitian. Sedangkan pada mata pelajaran IPA *effect size* adalah 1,65 dengan kategori tinggi. Jumlah penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika adalah 5 jenis penelitian.

Penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) diteliti dalam berbagai macam variabel terikat. Untuk itu dicari *effect size* dari masing-masing penelitian berdasarkan variabel terikatnya. Variabel yang digunakan dalam beberapa penelitian antara lain berpikir kritis, hasil belajar, dan minat belajar. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap berpikir kritis siswa adalah 0,32 kategori rendah dengan jumlah penelitian 1. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap hasil belajar siswa adalah 1,42 kategori tinggi dengan jumlah penelitian 7. *Effect size* dari pembelajaran model TGT terhadap minat belajar adalah 1,61 kategori rendah dengan jumlah penelitian 3.

Selain diteliti berdasarkan variabelnya, pelaksanaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) juga dipengaruhi oleh media yang mendukungnya. Untuk itu dicari *effect size* dari masing-masing penelitian berdasarkan medianya. Beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah dadu, keranjang, meqip, TTS, audio visual, dan halma. Dari 11 penelitian yang dianalisis terdapat 6 penelitian yang menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Setelah dilakukan berbagai analisis data berdasarkan variabel, media, dan mata pelajarannya, hal terakhir yang dicari *effect sizenya* adalah berdasarkan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Dari 3 hasil penelitian yang mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa didapatkan hasil *effect size* sebesar 0,85 dengan kategori tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan pada variabel dan pada mata pelajaran serta didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Pengujian besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki kategori tinggi, sangat layak dan mendukung untuk dilakukan pada pembelajaran khususnya di SD.

Hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Geams Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa khususnya di sekolah dasar dilakukan oleh Sukasih (2018) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat

belajar PKN pada siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016 di SD No 1 Darmasaba. Hasil ini terbukti dari peningkatan rata-rata minat siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II. Ketuntasan klasikal siswa pun mengalami peningkatan dari 77% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Penelitian lain yang sejalan dilakukan oleh Listyarini (2018) dengan judul Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan paparan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ada perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa berbantuan permainan halma. Skor rata-rata minat dan hasil belajar model TGT berbantuan permainan halma lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata minat belajar siswa model TGT tanpa permainan halma. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk digunakan untuk mengukur minat dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT tersebut tidak hanya terbatas dilakukan dengan permainan halma saja, melainkan dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan lain atau digunakan pada materi lain serta mengukur variabel lain sehingga penelitian ini dapat dimanfaatkan secara luas.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka dan hasil analisis pada penelitian yang mengambil judul pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Secara keseluruhan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki

nilai besaran pengaruh ($d = 0,86$) yang termasuk dalam kategori tinggi. 2) Besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan mata pelajarannya memiliki nilai besaran pengaruh ($d = 1,65$) yang termasuk dalam kategori tinggi. 3) Besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan variabel terikatnya memiliki nilai besaran pengaruh ($d = 1,42$) yang termasuk dalam kategori tinggi. 4) Besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan media memiliki nilai besaran pengaruh ($d = 1,20$) yang termasuk dalam kategori tinggi. 5) Besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar memiliki nilai besaran pengaruh ($d = 0,85$) yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan pada variabel dan pada mata pelajaran serta didukung oleh media pembelajaran yang

sesuai. Pengujian besaran pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki kategori tinggi, sangat layak dan mendukung untuk dilakukan pada pembelajaran khususnya di SD.

Saran yang dapat diajukan berdasarkan simpulan di atas, adalah: 1) Para pendidik dari wilayah manapun dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar. 2) Para pendidik perlu memvariasikan berbagai variabel terikat dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan situasi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah masing-masing. 3) Para pendidik dapat memvariasikan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran apapun di sekolah dasar. 4) Para pendidik harus lebih memaksimalkan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Glass, G.V. (1976) “*Primary, Secondary, and Meta-Analysis of Research*”, Review of research in Education, <http://www.blackwellpublishing.com/medicine/bmj/systreviews/>
- Koyan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Listyarini, Dwi Wahyu. 2018. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*. Volume: 3 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2018 pp 538-543.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukasih, Ni Nyoman. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, Tahun 2018, pp. 224-229
- Tela, T., Yulian, V. N., & Budianingsih, Y. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 5(01), 114-123.
- Trianto .2011. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. jakarta: Kecana Prenada Media Group Unnes Press
- Warpala, I W. S. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Dan Strategi Belajar Kooperatif Yang Berbeda Terhadap Pemahaman Dan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA SD*. *Desertasi*.Universitas Negeri Malang, 2006.