



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Pemahaman Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS

Intan Selviani¹, Sumardi², Nana Ganda³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Intanselviani345@gmail.com

Abstract

The problems found by the researcher are the students are less active in following the lesson, dig their own knowledge, and the lack of improving students thinking ability in learning. Especially in Social Science lessons, because many assumptions that Social Science learning is boring. To overcome these problems, researchers cope with using Teams Games Tournament learning model. Because by using the model students can learn while playing so that students are more motivated in the implementation of learning. The purpose of this research is to determine the effect of Teams Games Tournament model on the understanding of material events around the proclamation of independence in learning Social Sciences in class V SD Negeri 1 Sindangrasa District Ciamis, Ciamis regency, amounting to 23 students. The research method used in this research is using Pre-Eksperimen Design method with type One-Group Pre-test and Post-test Design.

Key Words: *Teams Games Tournament, Understanding.*

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, menggali pengetahuannya sendiri, dan kurangnya meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam pembelajaran. Khususnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena banyak anggapan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengatasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Karena dengan menggunakan model tersebut siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa lebih termotivasi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan pada pembelajara Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis yang berjumlah 23 orang siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengguakan metode *Pre-Eksperimen Design* dengan jenis *One-Group Pre-test* dan *Post-test Design*.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Pemahaman.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling penting yang harus dilaksanakan oleh masyarakat, karena melalui pendidikan mereka dapat tumbuh kembang dengan baik. Selain itu menambah wawasan dalam segala hal dan juga mereka bisa mengetahui apa yang belum diketahuinya. Adapun tujuan dari pendidikan menurut Kemdiknas yang memaparkan "Undang-undang No. 20 tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal III, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Hakekat dari pembelajaran yang dijelaskan di Undang-undang sistem pendidikan

nasional No. 20 tahun 2003 (dlm Susanto 2013, hlm 19) memaparkan bahwa “pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Sehingga pembelajaran tersebut merupakan proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk melakukan gotong royong dalam segala hal, karena pada dasarnya manusia tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan manusia lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial supaya pembelajarannya lebih efektif, kita harus memberikan pembelajaran yang baik kepada siswa dari sejak dini. Karena siswa di usia muda memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang mereka lihat dan pelajari di Sekolah Dasar. Interaksi sangat penting untuk siswa, karena mereka dapat menambah pengetahuan yang lebih luas dari keluarga, teman, dan masyarakat. Sehingga siswa tidak hanya mengetahui dari sekolah saja, melainkan dari luar pun mereka dapat mengetahuinya dan membawa pengetahuin itu ke sekolah.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari berbagai macam materi diantaranya adalah materi mengenai Peristiwa Sekitar Proklamasi. Dalam pembelajaran IPS ini terdapat SK dan KD, dimana standar kompetensinya yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan kompetensi dasarnya yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 1 Sindangrasa, dalam pembelajaran masih ada beberapa permasalahan di kelas, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kurang aktif dalam menggali pengetahuannya, kurangnya kemampuan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri. Agar minat belajar siswa meningkat dan dapat memahami dengan mudah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka kita harus mempersiapkan atau merancang metode yang akan digunakan dalam pembelajaran berlangsung, karena apabila hanya dengan metode konvensional siswa akan merasa jenuh atau bosan jadi guru harus bisa menerapkan metode baru terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan khususnya dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial. Dengan demikian kemampuan siswa dalam pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi kurang berkembang sehingga hasil belajarnya masih kurang.

Banyak permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, terutama permasalahan tentang pendekatan, strategi, dan metode mengajar. Semua itu berkaitan dengan bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan, dan juga bagaimana penyampaian materi ajarnya. Semua itu berkaitan dengan tugas guru yang utama yaitu membelajarkan siswa secara manusiawi, efektif, efisien, dan optimal. (Kosasih, 1995/1996 .3)

Peneliti menemukan bahwa model yang cocok untuk diterapkan adalah model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe TGT. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Pemahaman Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Pada Pembelajaran IPS" yang dilaksanakan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sindangraca Kecamatan Ciamis kabupaten Ciamis.

Istilah "Ilmu Pegetahuan Sosial" disingkat menjadi IPS, IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di

perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*Social Studies*" (Sapriya, dkk, 2007, hlm. 2).

Menurut kurikulum (Depdiknas, 2006, hlm.5) memaparkan bahwa "pengetahuan sosial adalah suatu bahan adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Selain itu menurut Sumaatmadja (dalam Sapriya, dkk, hlm. 6) mengemukakan bahwa "*Social Studies* berbeda dengan ilmu –ilmu sosial. *Social Studies* bukan merupakan bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial".

Menurut Siradjuddin dan Suhanadji (2012, hlm 2) mengemukakan bahwa pengajaran IPS-SD yang berkualitas adalah pengajaran IPS yang senantiasa menekankan aspek keterkaitan dan keterpaduan dari berbagai materi ilmu-ilmu sosial dalam konteks kekinian dan disesuaikan dengan pengajaran di SD.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar/MI yang mempelajari tentang gejala alam dan masalah sosial supaya siswa lebih mengenal ligkungannya lebih jauh lagi. Selain itu juga siswa diajarkan dalam keterampilan sosial

dan intelektual dalam kepedulian sosialnya sebagai manusia yang mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang akan dilakukannya.

Menurut Bloom (1979, hlm. 89) bahwa "Pemahaman adalah sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan ajar yang dipelajari". Jadi pemahaman dilihat dari seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru, ataupun seberapa besar siswa memahami atau mengerti apa yang mereka baca, lihat, dan yang mereka alami langsung.

Selain itu pemahaman menurut Arin dan Sund (1980, hlm 285) menjelaskan bahwa pemahaman dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek, diantaranya:

- a. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu.
- b. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari.
- c. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis.
- d. Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan

proses dalam memahami dalam hubungan yang sederhana pada fakta-fakta atau konsep. Sehingga dalam pembelajaran interaksi guru dan siswa harus terjalin dengan baik untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Terkadang masih banyak pemahaman siswa yang keliru dalam memahami materi, selain itu juga banyak siswa yang tidak mampu memahami materi setelah pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu untuk meningkatkan atau menumbuhkan pemahaman siswa perlu menggunakan metode atau model pembelajaran yang menarik, inovatif dan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran berlangsung supaya lebih aktif dalam belajar.

Dengan demikian, untuk meningkatkan pemahaman materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut perlu terobosan yang baik dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut maka harus membuat pembelajaran semenarik mungkin dan lebih inovatif yang mendorong siswa belajar dengan optimal. Sehingga dapat meluruskan pemahaman-pemahaman siswa yang keliru dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut Parker (dalam Huda, 2012, hlm. 29) mengemukakan bahwa “Kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”.

Rusman (2016, hlm. 207) mengemukakan bahwa terdapat karakteristik dalam pembelajaran kooperatif yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen yang dilakukan dalam pembelajaran ini yaitu sebagai perencanaan pelaksanaan pembelajaran, sebagai organisasi dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif, dan sebagai kontrol untuk mengontrol pembelajaran yang ditentukan kriteria keberhasilannya.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Karena dalam pembelajaran kooperatif ini dituntut untuk kerja sama untuk mencapai hasil yang optimal.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa dituntut untuk mau berinteraksi dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dicapai.

Jadi dalam pembelajaran kooperatif ini terdapat interaksi antar anggota kelompok dalam bekerja sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara bersama-sama. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif pun dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Selain itu, dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat berinteraksi langsung dengan teman-temannya tanpa ada batasan apapun, sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya dari sumber atau guru saja melainkan dari teman-teman sebayanya.

Saco (dalam Rusman 2006, hlm. 224) mengemukakan bahwa “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”. Dengan demikian TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras yang berbeda.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 204), ada lima komponen utama yang dijabarkan dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

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

2) Kelompok (*Teams*)

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

3) Permainan (*Game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-

pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk menentukan tim mana yang mendapat skor tertinggi dan akan diberi penghargaan sebagai pemenang dari *game* ini.

4) Turnament

Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa lainnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*teams recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Oleh karena itu dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menambah pengetahuan dan pemahaman yang baru dari hasil interaksi dengan teman-temannya. Sehingga dalam pembelajaran ini

dituntut untuk kerja sama dengan teman kelompoknya. Lalu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* juga ada unsur permainan dimana siswa bisa belajar sambil bermain.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan yakni *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun rancangan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* pada penelitian ini yakni:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan

Pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa = $(O_1 - O_2)$

Adapun populasi pada penelitian ini yakni hasil belajar kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa Kecaamatan. Ciamis Kabupaten. Ciamis, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas V yang berjumlah 23 orang.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes uraian, karena untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Sehingga kita dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Tahap awal dalam penyusunan soal tes, peneliti terlebih dahulu merumuskan kisi-kisi soal sebagai acuan dalam menentukan butir-butir pertanyaan. Dalam penyusunan kisi-kisi soal tersebut dikembangkan dari definisi operasional dan variabel yang mencakup kedalam penelitian. Langkah selanjutnya dari kisi-kisi yang telah dikembangkan lalu dijabarkan dalam bentuk pertanyaan soal essay. Untuk penentuan dalam penskoran total dari jawaban benar semua yaitu 15. Tes essay tentang materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan media BIG BOOK. Untuk mendapatkan data yang diperlukan di dalam penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes soal *Pre test* dan *Post Test*. Tes yang digunakan ini untuk mengetahui adanya pengaruh dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT terhadap materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Soal tes ini terdiri dari 5 soal dengan berbentuk essay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa Ciamis

Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial dengan materi pokok peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa. Pembelajaran ini menggunakan model *Teams Games Tournament* yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa dengan lancar. Hal ini dapat dilihat ketika pembelajar berlangsung, siswa sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran berlangsung dan mengikuti setiap langkah-langkah yang diberikan. Selain itu juga pemahaman siswa semakin meningkat setelah diberikannya perlakuan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru dari interaksi mereka dengan teman-temannya dan di dalam model tersebut mengandung unsur permainan sehingga siswa lebih antusias dalam pelaksanaan pembelajarannya.

2. Pemahaman mengenai materi peristiwa sekitar proklamasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *Team Games Tournament*

Untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, maka peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum memberikan pembelajaran. Setelah mengetahui awal siswa, lalu selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan selanjutnya dilakukan

posttest pada akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah diteliti, hasil dari belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai materi peristiwa sekitar proklamasi dapat dilihat nilai rata-rata dari *pretest* yaitu 8,69 dengan kategori sedang, sedangkan hasil nilai rata-rata dari *posttest* yaitu 12,39 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa terjadi perubahan pada pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu nilai rata-rata dari normal gain yaitu 0,60 dengan kategori kualitas sedang. Jadi dapat dilihat bahwa pembelajaran siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan sangat meningkat setelah diberikan perlakuan dan hasilnya dapat dilihat dari *posttest* yang nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

3. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajarannya, karena pembelajaran dengan menggunakan model ini dirancang dengan permainan-permainan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif

dalam mengikuti pembelajarannya. Dari analisis hasil skor *pretest* dan hasil skor *posttest* atau dengan menggunakan (*Paired Samples T-Test*) menunjukkan bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,000. Maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pada nilai rata-rata antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Hal ini dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *teams Games Tournament*. Selain dari hasil komparasi, ada juga hasil normal gain, dimana nilai rata-rata dari normal gain tersebut adalah 0,60 termasuk kedalam kategori sedang.

SIMPULAN

Pemahaman siswa terhadap materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan masih terlihat kurang, karena ketika pembelajaran berlangsung kurang menggunakan model pembelajaran sehingga siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuann Sosial. Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus menggunakan model pembelajaran yang menarik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai dengan baik dan juga siswa bisa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dapat dilihat dari hasil yang diperoleh, skor terendah yang diperoleh dari *pretest* adalah 6, sedangkan nilai terendah dari *post-test* adalah 9. Untuk nilai tertinggi dari hasil *pre-test* yaitu 11, sedangkan untuk hasil tertinggi dari *post-test* yaitu 15. Terdapat peningkatan belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Dapat dilihat dari hasil skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. kemudian selain dari hasil skor tes yang telah dilakukan, dapat dilihat juga dari hasil uji *T-Test (Paired Samples T-Test)* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,000, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan pada pembelajara Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 1 Sindangrasa. Dapat dilihat dari hasil *pre-*

test dan *post-test* terdapat perbedadaan yang sangat signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* terdapat pengaruh pada hasil pemahaman siswa pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan.

Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Huda, M. (2012). *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Marlinda, E, dkk (2014). Penggunaan Model tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Manukan Wetan 1 Surabaya, *Jurnal PGSD*, volume 02. Nomor 02. Diakses dari: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10623>

Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali pers

Shoimin Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sapriya, dkk. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: CV Yasindo Multi Aspek

Slavin, E Robert. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,*