

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI
SDN CITEREUP 01**

**THE INFLUENCE OF LEARNING TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*)
TOWARDS SCIENCE LEARNING OUTCOMES CLASS V
SDN CITEREUP 01**

Endah Nurjanah, Hj. R.Siti Pupu Fauziah, Annisa Mawardini

Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Djuanda Bogor, Jalan Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

Korespondensi: Endah Nurjanah, Email: endahnurjanah26@gmail.com

ABSTRACT

Endah Nurjanah: H. 1310649. The influence of Learning TGT (*Teams Games Tournaments*) Towards Science Learning Outcomes Class V SDN Citereup 01 Citereup Bogor. Primary School Teacher Education, the Faculty of The Education, University Djuanda Bogor. 2017.

This research is background on reality that encountered in 5th grade in apply learning conventional in the process learning to become saturated, cooperative learning also rarely used in the school SDN Citereup 01, value science most of the students still under KK.

This research aim to know effect cooperative learning TGT (*Teams Games Tournaments*) to result learning science in 5th grade in SDN Citereup 01. This research implemented SDN Citereup 01, sub district Citereup Bogor. This research experimental research with design quasi experimental design. The subject of this

research is whole grade student 5th SDN Citereup 01 that is as much 50 students from two class. Use technique interview, test, and documentation.

The final result research t-test on result learning science value significance $0,095 > 0,05$. Based on research result then can be concluded that cooperative learning TGT (Teams Games Tournaments) has no effect on result learn science grade in 5th SDN Citereup 01.

Keywords: TGT (Teams Games Tournaments), and Result Science

ABSTRAK

Endah Nurjanah. NIM: H.1310649. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar IPA kelas V SDN Citereup 01. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda Bogor. 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi pada kenyataan yang ditemui di kelas V SDN Citereup 01. Masalah yang ditemui adalah Pembelajaran IPA lebih cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif juga jarang digunakan di Sekolah SDN Citereup 01, Nilai IPA sebagian besar peserta didik masih di bawah KKM.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk dapat memahami keterkaitan antara metode yang diterapkan oleh peneliti dengan pencapaian belajar IPA V SDN Citereup 01, setelah mengetahui atau memahami tujuan secara bersama dengan anggota grup yang lain dan percobaan penelitian ini dilaksanakan di SDN Citereup 01, Kecamatan Citereup, Kabupaten Bogor. Penelitian ini penelitian eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design. Subjek siswa Kelas V SDN Citereup yaitu sebanyak 50 siswa dari dua kelas. Menggunakan teknik interview, percobaan, dan pengumpulan berkas.

Hasil akhir penelitian t-test pada ilmu pengetahuan alam nilai signifikansi $0,095 > 0,05$. Berlandaskan hitungan eksplorasi bisa ditarik sebuah pengertian yaitu metode pengkajian TGT Tidak Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Citereup 01.

Kata Kunci: Model TGT (*Teams Games Tournaments*) dan Hasil Belajar IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diatur oleh Undang-undang system pendidikan nasional (SISDIKNAS) nomor 20 Tahun 2001, pasal 1 Ayat 1, yaitu pendidikan adalah upaya sadar dan tersusun yang akan menghasilkan situasi belajar dan tahap pembelajaran agar siswa berperan penting mewujudkan kemampuan diri agar memiliki kekuatan keimanan, kekreatifan yang dimiliki dirinya untuk seluruh negara dan bangsa.

Pengertian tersebut yaitu arti teologis dari sebuah dunia pendidikan menjadikan bangsa yang bertakwa, berakidah, dan kreatif. Yang akan sebuah kegiatan pembelajaran dengan pendidikan luar maupun dalam, dengan bermacam-macam jenjang atau tahapan mulai dari dibawah umur sampai pendidikan perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan awal dari kesanggupan awal yang fundamental baik menyangkutir(intelektual),dan (emosional), bisa ditarik artian bahwa pendidikan adalah semua proses yang menyangkut pemahaman, kreativitas, kebiasaan grup yang dilanjutkan satu generasi atau satu keturunan ke keturunan berikutnya dengan pengajaran, latihan, dan pendidikan. dengan segala hal berhubungan dengan dunia pendidikan.

Pemerintah dalam hal pendidikan sudah menjalankan beberapa program untuk meningkatkan pendidikan diantaranya meningkatkan mutu belajar dari peserta didik. Edukasi bimbingan di Indonesia banyak melakukan peningkatan seperti peningkatan kualitas guru, peningkatan dalam penggunaan model, metode, teknik ataupun pendekatan, peningkatan bahan yang sudah dijelaskan kepada murid, peningkatan

kualitas belajar namun belum telaksana dengan baik. Maka diperlukan solusi dan cara yang cocok agar dapat menaikkan derajat guru yang baik dalam pemakaian metode di sekolah.

Salah satu contohnya adalah peneliti melakukan wawancara mengenai hasil belajar kepada guru di SDN Citereup 01, kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah dasar belum memiliki hal yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan, di sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif, masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional (tradisional) sehingga dapat membuat siswa menjadi merasa bosan dan jenuh karena metode tersebut cenderung sering digunakan di sebuah proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan menjadi bosan karena akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa, dan salah satu contohnya yaitu pada mata pelajaran IPA di SDN Citereup 01, dapat dilihat dari hasil observasi yang saya lakukan dimana peserta didik sangat antusias jika pembelajaran mereka dipadukan dengan kegiatan belajar sambil bermain. Di SDN Citereup 01 ini masih ada beberapa siswa yang nilai KKM pelajaran IPA dibawah rata-rata minimal yaitu 70 dapat dilihat dari nilai KKM yang terdapat di kelas VB. Kelas V B KKM 70, jumlah siswa tuntas 7 siswa, dan jumlah nilai yang rendah 18 siswa dan persentase siswa tidak terselesaikan nilainya yaitu 72%.Kesimpulan diatas menjelaskan bahwa nilai hasil dari ulangan harian, dan terbukti bahwa masih banyak siswa yang di bawah KKM, maka diperlukan model yang menarik agar menaikkan kualitas perolehan dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V berdasarkan hal tersebut peneliti mencari solusi yaitu dengan model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah ciri sebuah pembelajaran yang menjadikan murid-murid di grup-grup belajar yang terjadi dari lima dengan enam murid-murid yang mempunyai keahlian dalam bermain di grup-grup tim kelompok yang lain agar dapat mempunyai banyak nilai atau poin untuk

grup masing-masing dan strategi atau teknik nya bisa diatur dengan pembimbing atau guru, dan di bentuk sebuah pertanyaan atau soal berupa pertanyaan-pertanyaan yaitu berkaitan dengan kelompok pembelajaran kooperatif, TGT (*Teams Game Tournaments*) adalah bagian dari ciri atau model pembelajarannya yang gampang diajarkan yang menghubungkan peserta didik dengan kegiatan. seluruh murid-murid dilarang ada atau membeda-bedakan dalam sebuah grup, karena sebuah kompetisi, siswa berkompetisi sebagai wakil dari tim nya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi yang serupa pada waktu kegiatan dengan bermain karena telah di susun dalam pembelajaran kooperatif dan menjadikan murid- murid untuk lebih tenang dan menjadikan grup tersebut agar dapat dan sanggup menanggung beban, kekompakan, tidak ada perbedaan, dapat bekerjasama dengan baik dan kerjasama sesama anggota grup, tidak ada yang merasa hebat perindividu, karena yang paling diutamakan yaitu bekerjasama, dengan melalui grup ini akan ada hasil yang didapatkan di pembelajaran ini. Dan melalui kompetisi ini siswa akan terlihat bahwa siswa dapat bisa melakukan kerja grup dengan sebaik mungkin. kesimpulan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournaments*)

dinyatakan tepat apabila menggunakan kemampuan kerjasama, kemampuan nalar, kemampuan keterlibatan kemampuan emosional, kemampuan interaksi pembelajar dan dukungan social. Keterampilan masing-masing murid adalah sangat berguna yang harus diarahkan dalam model belajar ini, karena kemampuan masing-masing digunakan agar menciptakan dan mempunyai rasa memiliki, komunikasi masing-masing akan saling menghasilkan, para personil grup harus membangun atau menanamkan rasa optimis melalui kerjasama antar anggota, saling terbuka, biasa adil dengan sesama anggota, memberikan semangat atau motivasi sesama anggota, dari semua yang sangat bermakna akan mencapai tujuan karena sudah didiskusikan dengan bersama-sama anggota kelompoknya, dan akan menghasilkan rasa sangat percaya dengan berkomunikasi sesama anggota grup secara terbuka untuk semua siswa grup serta dorongan support ,dan disiplin untuk seluruhnya karena paling

berharga untuk menghasilkan karena telah disusun dan dapat dicapai dan diraih Bersama-sama.

Kegiatan belajar melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran salah satunya adalah mata pelajaran IPA, selain itu model TGT jidaqaw materi pelatihan karena bersangkutan dengan kehidupan sehari-hari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata yaitu memakai metode sehingga diharapkan dapat berpengaruh akan perolehan hasil siswa.

Dalam penelitian ini akan membahas tentang penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar IPA di kelas V B, sesuai dengan problem yang terjadi di V B tersebut, model pembelajaran masih jarang diberikan dan masih ada beberapa murid yang masih atau rendah nilainya adalah rata-rata. Sehingga penulis merasa perlu untuk meneliti persoalan yang terjadi di kelas V B yang tertuju pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) atas perolehan Belajar IPA kelas V B pada sekolah SDN Citereup 01 Bogor”.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dengan memakai model penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu percobaan dengan perubahan-perubahan kejadian yang akan dihasilkan dengan sebuah prosedur-prosedur statistic dengan tipe penelitian eksperimen. Penelitian pengujian adalah penelitian dimana kondisi kelas pengujian penelitian diatur oleh peneliti dengan teknik tertentu, tujuan dari percobaan ini adalah tertentu kepada kelas eksperimen dan perlakuan kepada kelas kontrol. Jenis penelitian quasi eksperimen atau penelitian semu, jenis ini mendapatkan kelompok atau grup ahli, berpengaruh

sepenuhnya untuk mengecek variabel-variabel yang telah menjadi penghambatan adanya pengujian atau percobaan eksperimen.

Faktor-faktor lain yang bersangkutan dengan Desain penelitian yang dipakai di percobaan ini yaitu jenis Quasi Eksperimental Design. Kelompok Eksperimen *pretest* O1 perlakuan X *posttest* O3. Kelompok Kontrol *pretest* O2 Perlakuan – dan *posttest* O4. Keterangannya : O1(hasil *pretest* kelompok eksperimen) O2 (Hasil *pretest* kelompok kontrol) O3 (Hasil *posttest* kelompok eksperimen) O4 (Hasil *posttest* kelompok kontrol) X yang bisa diajarkan dengan guru.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Citereup 01 yang bertempat di Jl. KH. Natsir No.57 Geber, Citereup – Bogor pada bulan Februari sampai Juli, pelaksanaan penelitian kelompok pengujian dan kelompok ahli dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan yang beranggotakan dari dua kelas yaitu A dan B.

Waktu penelitian kelas eksperimen hari kamis 4 Mei kegiatan *pretest* , hari selasa 9 Mei kegiatan pengenalan TGT, hari Jumát 12 Mei kegiatan Pembelajaran TGT, hari Selasa 16 Mei kegiatan Pembelajaran TGT, hari jumát 19 Mei kegiatan *posttest*.

Waktu penelitian kelas kontrol hari kamis 4 Mei kegiatan *pretest*, hari selasa 9 Mei kegiatan pembelajaran pembelajaran seperti biasa, hari jumát 12 Mei kegiatan pembelajaran, pembelajaran seperti biasa, hari selasa 16 Mei kegiatan pembelajaran seperti biasa, hari jumát 19 Mei kegiatan *posttest*.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian populasi penelitian bias dijelaskan adalah total semua dari bagian-bagian ciri-ciri di dalam percobaan ini populasinya adalah murid di kelas lima SDN Citereup 01 Kecamatan Citereup Bogor dengan jumlah peserta didik 50 siswa.

Contoh dari pengujian percobaan ini adalah sejumlah pengambilan contoh di dalam pengujian atau percobaan ini adalah dengan memakai teknik sampel random. Dalam teknik sampel di ambil dengan cara mengocok tanpa mengetahui dalam populasi itu menggunakan kertas kocokan, dari hasil adalah kelas V-A dijadikan kelas kontrol dengan jumlah siswa 25 orang dan kelas V-B dijadikan kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa.

Variabel Penelitian

Variable penelitian Menurut Hatch dan Farhadi variabel sebagai ciri sesuatu atau barang yang memiliki gaya antara individu oleh yang lainnya yang lain, pada dasarnya seluruh yang dibuat oleh peneliti agar dipelajari sehingga informasi tentang hal yang berhubungan dan ditarik kesimpulannya: variabel *independen* dan variabel *dependen* variabel *independen* (X) karena biasanya dipakai dengan variabel terikat, Variabel *dependen* (YI) bahasa dapat dijelaskan menjadi variabel terganggu dalam bagian dari variabel yang tergolong tetap yang menjadikan bebas.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru kelas VA dan guru kelas V B, Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara:

Observasi: penjelasannya yaitu agar bisa membuktikan problem yang terjadi di mata pelajaran IPA kelas V B. untuk mengetahui permasalahan di mata pelajaran IPA di kelas V B.

Wawancara: untuk masalah ini penulisan melalui wawancara dengan guru kelas V B untuk mengetahui permasalahan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas V B

Tes: tes bagian dari soal atau latihan yang dibuat untuk mengetahui kekreativitas, pemahaman, inteligensi, kemampuan, atau kemampuan yang didapat oleh individu atau kelompok, pengambilan data dengan mengambil gambar guna agar mengetahui berita secara terus bermula dari asal penelitian.

Dokumen adalah sebagai kasus dikala dulu, dan dokumen itu berupa tulisan, gambar atau hasil dari karya siswa. Dalam penelitian di SDN Citereup 01 peneliti memperoleh informasi berupa daftar nama siswa V B pada semester dua ajaran 2016/2017 SDN Citereup 01 Bogor.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses menemukan dan mengatur data secara sistematis, yang di dapatkan dari perolehan wawancara tulisan bidang dan dokumentasi, dengan cara mengelompokan data dalam pengelompokan menjelaskan di bagi ke bagian-bagian, melakukan mengatur ke dalam kategori biasa membedakan yang lebih bermakna atau tidak karena agar bisa di pelajari dan akan timbul arti keseluruhan karena akan di pahami. Teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi kepada dua yaitu: analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif meliputi (deskripsi pelaksanaan pembelajaran) pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Penentuan kelas dipilih secara random. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas V B, peneliti akan mengajar yaitu memakai metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) kelas kontrol dalam penelitian ini kelas V A, peneliti akan mengajar dengan tidak menggunakan model pembelajaran yang di pakai adalah menggunakan pembelajaran yang biasa guru lakukan yaitu berupa buku paket. (rata-rata) atau *mean* adalah rasio jumlah total nilai data di bagikan dengan sangat banyak data. Penentuan cara banyaknya individu sehingga dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Dimana

Me : Mean (rata – rata)

\sum : Epsilon (baca jumlah)

x_i : Nilai x ke i sampai ke n

n : Jumlah individu

Varians adalah jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Rumus untuk mengetahui varians adalah sebagai berikut:

$$a^2 = \frac{\sum(x_i - x)^2}{n}$$

Diketahui

a^2 : Variabel populasi

\sum : Epsilon

x_i : Nilai x ke i sampai ke n

x : Rata-rata nilai

n : jumlah sampel

(skor maksimum ideal) skor maksimum ideal adalah skor maksimum ideal yang diperoleh peserta didik dalam mengisi soal dalam pelajaran IPA. Dan (skor maksimum), adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah mengisi soal pada mata pelajaran IPA. Analisis statistik inferensial dilakukan data. Uji normalitas

dipraktikkan di kelas pengujian dan kelas ahli Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh model TGT (Teams Games Tournaments) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Citereup 01 .

H₁ : Terdapat pengaruh model TGT (Teams Games Tournaments) terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN Citereup 01.

Statistik yang dipakai yaitu *One Sample Kolmogrov-smirnov test* yang terdapat dalam program SPSS. Kriteria keputusan: H₀ diterima jika *p-value (sig)* > a, dengan a = 0,05.

Uji Homogen memiliki makna agar mengetahui apakah data yang memiliki varian yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan pada nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

$$H_0: S_1^2 = S_2^2$$

$$H_1: S_1^2 \neq S_2^2$$

Dimana

S₁² : kelas eksperimen

S₂²: kelas kontrol

Uji Hipotesis Statistik dilakukan pada rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_{p1} < KKM$$

$$H_a: \mu_{p1} \geq KKM$$

Uji statistik yang digunakan dengan cara uji *One Sample t-test* dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

keterangan:

t : Nilai t

\bar{X} : Nilai rata-rata.

μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan

s : Simpangan baku sampel

n : Jumlah anggota sampel

pengujian hipotesis dipakai oleh jenis program SPSS, dengan kriteria keputusan H_0 ditolak kalau nilainya $< 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan mengerjakan tes sebanyak 30 butir soal berbentuk pilihan ganda. Pertemuan kedua memberikan perlakuan 1 kepada kelas percobaan eksperimen dan kelas percobaan kontrol, pertemuan ketiga melakukan perlakuan 2 kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan pertemuan keempat memberikan perlakuan 3 kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan pertemuan yang kelima yaitu untuk memberikan perlakuan *posttest*, yaitu mengerjakan soal yang sama dengan *pretest* sebanyak 30 butir soal pada kelompok kelas percobaan eksperimen dan kelompok kelas percobaan kontrol. Pelaksanaan penelitian yang lebih rinci bisa diterangkan sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen:

Pertemuan pertama: dilakukan pada hari selasa 9 mei 2017 dari pukul 08.30 s.d 10.10 WIB. Penguji memberi praktek pada pertemuan pertama V B sebagai kelompok eksperimen, sebelum memberi perlakuan peneliti mempersiapkan sarana-sarana yang di butuhkan, untuk membantu atau mendukung kegiatan belajar di kelas yaitu berupa spidol, lembar soal, kartu bernomor dan lain-lain. Setelah itu, peneliti menyiapkan kondisi peserta untuk mengawali pelatihan yaitu dengan berdoa dan kemudian peneliti melakukan absensi dilanjutkan dengan melakukan apersepsi kepada peserta sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti kemudian menjelaskan kepada peserta didik mengenai pencapaian hasil pada mata pelajaran IPA kali ini, yaitu mengenai materi daur dimana dengan proses pengawalan akan membahas mengenai pentingnya air untuk manusia dan proses daur air, adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT :

Penyajian Kelas: bagian ini adalah percobaan peneliti,memberikan pemahaman dengan bahan ajar di awal percobaan kelas ketika proses persiapan kelas siswa dituntut untuk bisa paham dengan bahan yang di diterangkan peneliti untuk dibantu siswa supaya bisa lebih bisa ketika mengerjakan kelompok dengan teman sekelompoknya dan menentukan skor kelompok, aktivitas ini kebanyakan dikerjakan dengan peringatan secara nyata atau dengan metode penjelasan yang dibimbing oleh peneliti. Ketika permulaan awal, peserta didik harus benar-benar mencermati dan menafsirkan bahan yang sudah disampaikan oleh peneliti, pada masa awal pembelajaran kelas murid dituntut agar serius dapat memahami penjelasan subjek yang sudah diterangkan oleh peneliti, karena agar dapat menjadi dukungan kepada murid agar lebih giat dalam bekerja sama sesame grup dan ketika waktu permainan karena poin pertunjukan yang akan memastikan kelompok. Kelompok teams
Kelompok (*teams*): peneliti membagi kelompok menjadi 5 kelompok dengan

menyiapkan anak buah agar berbicara dengan disiplin dan terbaik, sesudah pembimbing menyiapkan proses penyampaian kelas grup ditugaskan agar mendalami lembar tugas untuk belajar grup ini tindakan siswa yaitu bermusyawarah untuk membahas dan bisa membedakan permasalahan-permasalahan agar bisa diperbaiki jika teman grup nya membuat kesalahan .

game. Game: pertunjukan yaitu berupa sebuah pertanyaan-pertanyaan yang penting yaitu bahan untuk diolah dan untuk mengetes pemahaman akan dihasilkan oleh siswa dari persediaan bagian grup dan masing-masing grup. Lebih banyak pertunjukan dari sebuah pertanyaan-pertanyaan biasa dengan nomor permainan digunakan untuk kompetisi dengan 3 siswa yang harus diwakilkan dengan grup dengan ketua pemandu kelompok individu.

Peserta didik siswa mngambil kertas yang ada nomornya dan berusaha bisa mampu menanggapi persoalan yang bisa sesuai dengan pertanyaan tersebut, dan murid yang bisa menjawab betul atau sesuai dengan pertanyaannya maka siswa tersebut akan diberikan hadiah poin atau penambahan poin, dan poin ini akan dikumpulkan untuk kompetisi mingguan.

Tournaments: kompetisi adalah bagian dari pembelajaran permainan yang biasanya kompetisi atau permainan digunakan di akhir pertemuan setelah pembimbing menjelaskan di hadapan dan grup yang telah menangani lembar soal peserta didik, pada kompetisi atau permainan pembimbing membagikan siswa menjadi beberapa kelompok ke beberapa bagian meja kompetisi, meja kompetisi I, meja kompetisi II, meja kompetisi III, dan seterusnya. Turnamen pertama peneliti dibagikan murid-murid beberapa bagian meja kompetisi murid-murid yang nilainya tinggi dibagikan ke meja kompetisi I, 3 selanjutnya peserta didik di meja kompetisi II, 3 seterusnya peserta didik dibagi di meja kompetisi III. Dan tim terbaik masing-masing grup akan mendapatkan hadiah karena kekompakannya dan bekerja sama dalam satu grup jika nilainya cocok dengan yang telah diperintahkan dalam peraturan kompetisi tersebut.

Tim atau grup yang memperoleh nilai sangat bagus maka dia akan diberikan sebutan dengan kelompok terbaik jika rata-rata skor 50 atau lebih “*great team*” manakala rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini bisa membahagiakan murid karena kinerja karena memprediksi sehingga dengan adanya *reward* dari guru maka siswa akan lebih termotivasi, dan peneliti,akhirnya memberitahukan grup yang mendapatkan juara dan diberikan *reward* dalam bentuk bintang dan berikut terdapat nilai hasil turnamen 1 nilai rata-rata 73, nilai tertinggi 100, nilai terendah 40,dan diperoleh data nilai persentase keberhasilan turnamen yaitu siswa murid yang menangkap hasil sesuai dengan kriteria yaitu 72 % dan murid yang memperoleh poin dengan kriteria yaitu 28%.dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mendapatkan nilai yang cukup.

Pertemuan kedua :dilaksanakan pada hari jumat 12 Mei 2017 pukul 08.30 s.d 10.10 WIB. Peneliti mempersembahkan praktek kepada kelas V B sebagai kelompok eksperimen. Sebelum memberi perlakuan peneliti mengadakan materi yang dibutuhkan untuk menopang di dalam kegiatan tersebut, seperti kartu bernomor, spidol, lembar diskusi. Setelah itu peneliti mempersiapkan kondisi peserta didik untuk memulai pembelajaran diawali dengan membaca doá melakukan absensi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan apersepsi dan memberikan *ice breaking* berupa permainan konsentrasi karena murid supaya dapat berkonsentrasidi percobaan pengujian ini.. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT:

Penyajian Kelas: peneliti memberikan sasaran pembelajaran dan menerangkan bahan ajar kepada murid dan membagikan lembar diskusi. Kelompok (*Teams*) : peneliti membagikan lembar soal diskusi untuk tiap-tiap individu dan memberi kesempatan karena setiap grup agar berdiskusi karena bahan ajar yang sudah dijelaskan *Game*: peneliti membuat pertanyaan-pertanyaan *game* disusun bagi mengetes pemahaman yang telah di dapat murid dari pengawalan kelas dan diskusi kelompok,permainan yang berupa sebuah soal-soal yang terdapat angka di soal tersebut. *Tournaments*: pada turnamen kedua peneliti meminta siswa yang menjadi perwakilan setiap tiap-

tiap grup melaporkan hasil diskusinya di meja turnamen, peneliti lalu memberi pengumuman bahwa grup yang paling baik poinnya dan diberikan *reward* dalam bentuk bintang dan mendapat banyak poin jika grup tersebut sesuai dengan skor yang sudah dijelaskan. Berikut terdapat nilai hasil dari turnamen 2 diperoleh nilai rata-rata 76, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dan diperoleh nilai persentase keberhasilan turnamen murid yang memiliki poin cocok dengan kriteria yaitu 76 % anggota yang masih tidak cocok dengan poin yang sudah dijelaskan yaitu dengan kriteria yaitu 24 %. Maka dapat disimpulkan pembelajaran pada turnamen 2 siswa sanggup mempunyai nilai cukup.

pertemuan ketiga: dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Mei 2017 Pukul 08.30 s.d 10.10 WIB. Peneliti memberi perlakuan pada kelas V B sebagai kelompok eksperimen, sebelum memberi perlakuan, peneliti menyiapkan materi yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya pembelajaran yaitu berupa kartu bernomor dan lembar diskusi setelah itu peneliti mengkondisikan peserta didik untuk memulai kegiatan belajar permulaan yaitu dengan membaca doa melakukan absensi lalu diteruskan dengan melakukan apersepsi dan memberikan *ice breaking* berupa dengan bernyanyi "hujan". Adapun langkah-langkah sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT:

Penyajian Kelas : peneliti membagikan lembar diskusi, Kelompok: peneliti membagikan lembar soal diskusi tiap beberapa grup dan memberi kesempatan masing grup agar berdiskusi karena bahan yang sudah dijelaskan. *Game*: peneliti membuat pertanyaan-pertanyaan *game* dibuat karena agar di tes poengetahuan diskusi kelompok, game terdiri dari pertanyaan –pertanyaan sederhana bernomor. *Tournaments*: turnamen ketiga peneliti meminta kelompok murid itu yang memperoleh skor tinggi untuk mempresentasikan hasilnya di hadapan teman-temannya. (*Team Recognize*) penghargaan kelompok peneliti lalu memberitakan kepada temannya bahwa jika poin yang paling tinggi maka dia akan disebut dengan grup yang bisa menjadi juara, dan diberikan *reward* dalam bentuk bintang bagi kelompok yang mendapatkan diberikan poin *smile* bagi kelompok yang tidak

mendapatkan skor tinggi. berikut terdapat nilai hasil dari turnamen 3 diperoleh data nilai rata-rata 75 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50 dan diperoleh data nilai keberhasilan turnamen anak yang mempunyai poin yang cocok dengan hasil yang sudah di jekaskan, dengan kriteria yaitu 80 % dan murid yang tidak akan sesuai cocok dengan hasil yang sudah ditentukan, dengan kriteria yaitu 20 % maka dapat disimpulkan pembelajaran pada turnamen 3 siswa bisa mempunyai poin yang sesuai dan cukup, Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok kontrol:

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas V A kelompok kontrol sama halnya dengan kelompok eksperimen, yaitu dilakukan sebanyak tiga kali pemberian perlakuan pada hari dan tanggal yang sama, hanya jamnya saja yang berbeda. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti menyiapkan bahan terlebih dahulu untuk menunjang proses pembelajaran seperti kartu bernomor dan lembar diskusi. Dengan awal pembelajaran yaitu mengkondisikan semua peserta didik membuat kesimpulan dan meluruskan pemahaman serta sesi Tanya jawab.

Pertemuan pertama: dikerjakan kegiatan tersebut pada hari selasa, 9 Mei 2017 dari pukul 10.30 s.d 11.10 WIB. Pada perjumpaan awal ini, peneliti menjelaskan tentang materi kegunaan air bagi manusia dan proses daur air. Peneliti bersama dengan peserta didik berdiskusi dan menggambar diagram proses daur air kemudian peneliti menempelkan contoh gambar diagram proses daur air.

Pertemuan kedua: dilakukan pada hari jumát 12 Mei 2017 pukul 10.30 s.d 11.10 WIB. Peneliti menjelaskan tentang materi kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi air dan cara menghemat air. Kemudian peneliti dan peserta didik berdiskusi membereskan kewajiban yang sudah diberikan oleh peneliti yaitu dengan mengisi lembar soal yang berhubungan dengan bahan ajar yang sudah dijelaskan sebelumnya oleh peneliti. Setelah selesai, peneliti bersama dengan peserta didik membahas hasil tugas tersebut

Pertemuan ketiga : dilakukan pada hari selasa pukul 10.30 s.d 11.10 WIB. Peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi "hujan" kembali termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang materi kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi air dan menghemat air dengan menggunakan acuan buku paket. Kemudian peneliti memberikan lembar soal yang sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan. Peserta didik berdiskusi mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti. Setelah selesai, peneliti bersama dengan peserta didik membahas hasil tugas tersebut dengan cara peserta didik bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.

Data nilai kelas eksperimen dan kontrol

Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* 53 mengalami peningkatan pada nilai *posttest* menjadi 81, nilai varians *pretest* 163 mwnjadi 115. Nilai tertinggi *pretest* 72 meningkat menjadi 100. Nilai terendah *pretest* 36 meningkat menjadi 68. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* 51 meningkat menjadi 74. Nilai varians *pretest* 191 menjadi 174. Nilai tertinggi *pretest* 77 meningkat menjadi 100. Nilai terendah *pretest* 31 meningkat menjadi 59. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, artinya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Citereup 01. Tes normalitas dipakai untuk mendapati bukti berdistribusi normal atau tidak normal, variabel Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogrov-sminov* dengan bantuan program *SPSS 21.0 For Windows*. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Diperoleh data nilai *pretest* kelas eksperimen $0,694 > 0,05$ artinya H_a diterima. Data nilai *pretest* kelas kontrol $0,244 > 0,05$, artinya H_a diterima. Data nilai *posttest* kelas kontrol $0,420 > 0,05$ artinya H_a diterima. Dan dapat ditarik sebuah artian data nilai kelas eksperimen dan kontrol memiliki data yang berdistribusi normal. Dan Uji homogenitas untuk mengetahui data

yang mempunyai varians homogen atau tidak, uji homogenitas dilakukan pada nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis yang digunakan yaitu statistik uji yang digunakan adalah *One-Way ANOVA homogeneity of variances test* yang terdapat dalam program *SPSS 21.0 For Windows*. Kriteria keputusan : H_0 diterima jika $P\text{-value (sig)} > \alpha$, dengan $\alpha=0,05$. Diperoleh data nilai uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kontrol yaitu $0,833 >$ dari $0,05$ artinya H_a diterima. Dan dapat ditarik sebuah arti bahwa memiliki data nilai yang homogen.

Hasil uji hipotesis statistik uji *One Sample t-test*: syarat uji t yaitu t_{hitung} harus benar-benar lebih tinggi dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi benar-benar lebih rendah dari $0,05$ ($sig < 0,05$). Statistik yang dipergunakan adalah *One Sample t-test* yang terdapat pada program *SPSS 21.0*. Terdapat hasil pengujian data Uji t *pretest* dan *posttest* hasil belajar kelompok eksperimen uji t *pretest* dan *posttest* hasil belajar kelompok eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan nilai. Kesimpulan penilaian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai nya yaitu 5% dan nilai $p < 0,05$. Diperoleh data nilai *pretest* kelas eksperimen $0,000 < 0,05$ data nilai *posttest* kelas eksperimen $0,000 < 0,05$, data nilai *posttest* kelas eksperimen $0,000 < 0,05$. Maka data kedua kelas tersebut memiliki nilai lebih kecil dari $0,05$. uji t *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol pengujian ini untuk mengetahui peningkatan data nilai yang diperoleh kelas kontrol data nilai *pretest* kelas kontrol $0,000 < 0,05$, data nilai *posttest* kelas kontrol $0,128 > 0,05$. Maka data nilai *pretest* kelas kontrol lebih baik dari data *posttest* kelas kontrol. Hasil uji *Independent Sample t-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data nilai hasil *independent t-test* yaitu *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi $0,095 > 0,05$ dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,095 > 0,05$ data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. H_a ditolak tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Citereup 01Kecamatan Citereup Kabupaten Bogor, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games*

Tournaments) tidak memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar IPA. Pada Uji normalitas data nilai kelas eksperimen berdistribusi normal dan pada uji homogenitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Selanjutnya data dilakukan pengujian hipotesis dengan pemakaian pengujian sample t-test dengan hasil *posttest* kelas eksperimen (0,120) dan *posttest* kelas kontrol (0,116) $> 0,05$ artinya pada pengujian *independent sample t-test* tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar IPA, maka sebuah penelitian tentu saja memiliki toleransi terhadap keraguan yang muncul atas sebuah pernyataan atau kesimpulan.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Simpulan

Berdasarkan pembahasan ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Citereup 01. Berdasarkan data-data nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu $81 > 74$. Berdasarkan data hasil analisis data kelas eksperimen yaitu $0,095 > 0,05$. maka model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) tidak berpengaruh oleh penerapan perolehan belajar pada kelas V SDN Citereup 01 Bogor.

Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah guru hendaknya perlu meningkatkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang diajarkan sehingga bias menjadikan nilai yang sangat tinggi karena perolehan hasil belajar dan menumbuhkan minat siswa untuk berperan aktif diterapkan dengan manajemen kelas serta waktu yang baik, selain itu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat membantu proses pembelajaran siswa agar lebih menjadi efektif dan kepala sekolah diharapkan dapat

memperbanyak pelatihan dan pengarahan kepada guru-guru dalam pemilihan gaya pembelajaran sesuai dan mampu. Hal tersebut penting dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan terciptanya situasi kelas yang kondusif, serta guru lebih mendekati siswa sehingga bisa mendorong murid agar menghasilkan kualitas belajar dan melalui penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang cocok diterapkan pada tingkat sekolah dasar khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

DAFTAR PUSTAKA

Al-tabany, badar.,2014. *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Prenada Media.

Amri, Sofan., 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Arikunto, suharsimi., 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Haryanto.,2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Jihad, Asep., 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

Nazir Moh., 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Purwanto, Ngalim., 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Rusman., 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Sagala, Syaiful., 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Setyosari Punaji., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Shoimin, Aris., 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media

Siregar, Eveline., 2015. *Teori belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia