

# Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA

Ni Luh Oktarianingsih<sup>1\*</sup>, IB Gd Surya Abadi<sup>2</sup>, DB Kt Ngr Semara Putra<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu, dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di Gugus I Kuta Utara yang berjumlah 436 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD No. 6 Dalung sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IVB SD No. 2 Dalung sebagai kelompok kontrol. Data kompetensi pengetahuan IPA dikumpulkan dengan instrumen berupa tes objektif pilihan ganda biasa yang berjumlah 33 butir soal yang divalidasi. Data kompetensi pengetahuan IPA dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata gains skor kelompok eksperimen  $X_1=0,50 > X_2=0,35$  kelompok kontrol, selanjutnya melalui uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4,536 > t_{tabel} = 2,000$  dengan  $dk = 72$  dan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Visual* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018.

## Keywords:

---

*teams games tournament, media visual, kompetensi pengetahuan IPA*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting pada era globalisasi seperti saat ini, selain itu pendidikan merupakan salah satu komponen dasar yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan sebagai penentu dari kualitas suatu bangsa. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik lagi dari sebelumnya pemerintah telah mengupayakan berbagai cara. Salah satunya adalah pembaharuan dan inovasi kurikulum.

Pendidikan juga merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah (Nurkholis, 2013).

Pasal 1 UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berangkat dari bunyi pasal ini dapat diketahui bahwa pendidikan adalah sistem yang

---

\* Corresponding author.

merupakan suatu totalitas struktur yang terdiri dari komponen yang saling terkait dan secara bersama menuju kepada tercapainya tujuan (Soetarno, 2003: 2). Adapun komponen-komponen dalam pendidikan nasional antara lain adalah lingkungan, sarana-prasarana, sumberdaya, dan masyarakat. Komponen-komponen tersebut bekerja secara bersama-sama, saling terkait dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan (Munirah, 2015).

Selain perubahan kurikulum untuk memajukan mutu pendidikan pemerintah juga melakukan beberapa perbaikan sarana dan prasarana di sekolah-sekolah yaitu dengan memberikan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) secara langsung kepada sekolah-sekolah. Untuk guru yang mengajar di sekolah juga diberikan beberapa syarat oleh pemerintah seperti jenjang minimal pendidikan yang harus ditempuh untuk menjadi seorang guru. Pemerintah juga menyelenggarakan seminar-seminar yang bernuansa pendidikan kepada para guru yang bertujuan untuk meningkatkan kretifitas guru dalam proses belajar mengajar, dan beberapa upaya lainnya yang telah dilakukan oleh pemerintah.

Hingga saat ini telah berlaku kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan Permendikbud No. 103 tahun 2014, "proses pembelajaran saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok, yaitu mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi, dan mengomunikasikan".

Sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan, sekolah diharapkan dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik lagi. Namun dalam penerapannya penyelenggaraan pendidikan bukan suatu yang sederhana tetapi merupakan sesuatu yang kompleks. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa yang masih dipengaruhi oleh banyak faktor. Sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya. Kualitas guru, keadaan lingkungan sekolah, strategi dalam pembelajaran, pendekatan, model dan metode belajar yang akan diterapkan pada siswa harus benar-benar memperhatikan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

Dalam Kurikulum 2013 ini terdapat beberapa muatan pembelajaran salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. "Sebelum memasuki bangku sekolah dasar anak-anak biasanya sudah membawa ide dasar pembelajaran IPA tanpa mereka sadari berdasarkan kejadian-kejadian atau fenomena alam yang pernah mereka alami sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari" (Wisudawati dan Sulistyowati, 2017 : 7).

Pembelajaran IPA untuk tingkat Sekolah Dasar ini sangat penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa. Jika siswa mampu untuk memahami pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru di sekolah nantinya ilmu tersebut dapat mereka terapkan di masyarakat.

Akan tetapi, di dalam satu kelas tidak seluruh siswa memiliki kemampuan yang sama dalam bidang akademiknya. Jadi hal tersebut merupakan salah satu hal yang menjadi perhatian khusus bagi guru dalam memberikan materi agar pembelajaran IPA nantinya dapat bermakna bagi seluruh siswanya. Kemampuan siswa yang sangat beragam dalam memahami materi IPA akan mengakibatkan beberapa anak nilainya sangat menonjol dengan baik dalam bidang IPA, dan beberapa anak akan mendapatkan nilai yang dibawah rata-rata kriteria ketuntasan minimum (KKM). Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelas yang terlalu banyak juga dapat mempengaruhi keefektivan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan dalam proses pembelajaran tidak semua siswa mampu untuk berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama. Siswa akan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kemampuan siswa yang sangat beragam dalam memahami materi IPA akan mengakibatkan beberapa anak nilainya sangat menonjol dengan baik dalam bidang IPA, dan beberapa anak akan mendapatkan nilai yang dibawah rata-rata (KKM). Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelas yang terlalu banyak juga dapat mempengaruhi keefektivan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan dalam proses pembelajaran tidak semua siswa mampu untuk berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama. Siswa akan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa secara umum dalam proses pembelajaran hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan pendekatan saintifik. Dan dalam satu kelas terdapat jumlah siswa yang terlalu banyak sehingga mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif. Rata-rata jumlah siswa kelas IV di Gugus I kuta utara terdapat sekitar 26 sampai dengan 47 siswa. Hal tersebut menjadi salah satu kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung secara optimal yang berpusat pada siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas adalah dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dimana model pembelajarann *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran *cooperative*, yang mengajak siswa untuk belajar berkelompok. Salah satu ciri utama dari model *Teams Games Tournament* ini adanya permainan turnamen akademik diakhir kegiatan pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang memiliki tingkat akademik, ras, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 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 penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 201). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa (Sumardi, 2014).

Untuk lebih mengoptimalkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *visual* baik itu gambar, benda-benda yang ada disekitar yang dapat dilihat dan bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan membuat suatu konsep menjadi lebih jelas.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *visual* terhadap kompetensi IPA di SD dengan melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Visual* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus I Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018".

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Gugus I Kuta Utara. Waktu penelitian terkait dengan penelitian ini dilaksanakan dari bulan mulai April sampai dengan Mei 2018, perlakuan yang diberikan sebanyak 6 kali di kelompok eksperimen dan 6 kali di kelompok kontrol.

Jenis penelitian yang diguna-kan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono,2014:114). Desain eksperimen semu yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*.

Pada rancangan penelitian ini, kedua kelompok subjek penelitian dipilih secara acak. Kelompok pertama (kelompok eksperimen) dikenai perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *visual*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Dalam suatu penelitian tidak lepas dari objek yang akan diteliti, seperti halnya penelitian eksperimen ini tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara. Subjek yang diteliti diistilahkan sebagai populasi dan sampel. Dalam suatu penelitian populasi dan sampel memiliki hubungan saling keterkaitan.

Sugiyono (2011:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 436 siswa.

Darmadi (2014:57) "sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Tegasnya sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi". Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara teknik *random sampling*. Pemilihan sampel dalam penelitian ini tidak dilakukan pengacakan individu melainkan hanya pengacakan kelas.

Untuk memperoleh kelas sampel, dilakukan pengundian terlebih dahulu dari seluruh siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara, yang berjumlah sebanyak 12 kelas. Berdasarkan hasil undi yang dilakukan, kelas IVA SD No. 6 Dalung yang berjumlah 40 siswa muncul pertama dan dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IVB SD No. 2 Dalung yang berjumlah 34 siswa muncul kedua dan dijadikan sebagai kelas kontrol.

Setelah mendapatkan 2 kelas yang diperoleh dari hasil *random* sampel kelompok, maka selanjutnya 2 kelas yang terpilih diberikan *pre test*. *Pre test* yang diberikan untuk menyetarakan kelompok. Penyetaraan kelompok dilakukan dengan uji-t. Kriteria pengujian, jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sehingga kelompok setara. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga kelompok tidak setara. Pada taraf signifikasn 5% dengan derajat kebebasan =  $40 + 34 - 2 = 72$ .

Sebelum dilakukan uji kesetaraan dengan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan menggunakan tabel *kolmogorof-smirnov*.

Berdasarkan perhitungan hasil uji normalitas sebaran data nilai *pretest* kelompok eksperimen, diperoleh  $D_{Maksimum} = 0,0988$  dan  $D_{Tabel} = 0,2100$ , karena  $D_{maksimum} = 0,0988 < D_{tabel} = 0,2100$  maka data berdistribusi normal. Perhitungan hasil uji normalitas sebaran data nilai *pre test* kelompok kontrol  $D_{Maksimum} = 0,0668$  dan  $D_{tabel} = 0,2300$ , karena  $D_{maksimum} = 0,0668 < D_{tabel} = 0,2300$  maka data berdistribusi normal.

Setelah menganalisis uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians hasil *pre test* kompetensi pengetahuan IPA. Berdasarkan uji homogenitas  $F_{hitung} = 1,25$  dan  $F_{tabel(\alpha=0,05)} = 1,74$ , karena  $F_{hitung} = 1,25 < F_{tabel} = 1,74$  maka data homogen.

Karena data nilai *pre test* kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen dilanjutkan dengan melakukan uji kesetaraan dengan uji-t. Hasil analisis didapat  $t_{hitung} = 1,582$  dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $dk = 72$ . Sehingga  $t_{hitung} = 1,582 < t_{tabel} = 2,000$ . Berdasarkan uji-t kesetaraan yang telah dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas tersebut setara.

Dalam penelitian ini data yang akan dianalisis adalah data kompetensi pengetahuan IPA siswa. Untuk mendapatkan data tersebut digunakan tes penguasaan kompetensi pengetahuan IPA dalam bentuk pilihan ganda biasa (objektif) dengan empat pilihan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes. Menurut Supardi (2015:9) "tes adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh evaluator secara lisan atau tertulis yang harus dijawab oleh peserta tes (*testee*) dalam bentuk lisan atau tulisan".

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya dilakukan analisis data. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode analisis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data yang digunakan untuk menganalisis adalah data gain skor yang dinormalisasikan dari hasil *pre test* dan hasil *post test*.

Sugiyono (2017:110) "statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti :*mean*, standar deviasi dan varians". Statistik inferensial adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan peneliti, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis (Agung, 2014:110). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t atau *t-tes*.

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IVA SD No. 6 Dalung yang berjumlah 40 orang siswa. Setelah diberikan *pre test* dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebanyak 6 kali pada kelompok eksperimen, di akhir penelitian siswa diberikan *post test* untuk mendapatkan data kompetensi pengetahuan IPA siswa. Setelah mendapatkan skor *post test* kemudian dicari gain skor yang dinormalisasikan dari hasil *pre test* dan *post test*.

Kelas IV SD No. 6 Dalung ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa pengaruh model pembelajaran model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *visual* sebanyak 6 kali pertemuan, selanjutnya diberikan *post test* untuk memperoleh hasil kompetensi pengetahuan IPA. Nilai *mean* atau rerata kompetensi pengetahuan IPA siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *visual*, yaitu  $\bar{X} = 0,50$  dengan varians 0,023 dan standar deviasi ( $s=0,15$ ), sedangkan nilai *mean* atau rerata kompetensi pengetahuan IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, yaitu  $\bar{X} = 0,35$  dengan varians 0,017 dan standar deviasi ( $s=0,13$ ).

Perhitungan analisis data hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen yakni siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* memiliki nilai rerata lebih tinggi dari kelompok kontrol yakni siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional yaitu  $\bar{X} = 0,50 > \bar{X} = 0,35$ .

Uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis menggunakan uji-t. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians diuraikan berikut ini. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran frekuensi skor, untuk menguji data kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen dan kontrol adalah dengan menggunakan tabel *kolmogorof-smirnov*. Kriteria

pengujian pada uji normalitas adalah jika  $D_{hitung} < D_{tabel}$  maka sebaran data kedua kelompok berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas kelompok eksperimen, diperoleh  $D_{hitung} = 0,0827$  kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan  $D_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% adalah 0,2100. Hal ini menunjukkan bahwa  $D_{hitung} < D_{tabel}$  berarti data hasil kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas kelompok kontrol,  $D_{hitung} = 0,0629$  kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan  $D_{tabel} = 0,2300$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $D_{hitung} < D_{tabel}$  berarti data hasil kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas varians antar kelompok dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang diperoleh uji-t benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok bukan disebabkan oleh perbedaan di dalam kelompok. Uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji F. Dari hasil analisis, diperoleh  $F_{hitung} = 1,34$  dan  $F_{tabel} = 1,74$ . Hal ini berarti  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas varians, disimpulkan bahwa data kedua kelompok sampel ialah berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* dan yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji-t dengan *polled varians*. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh  $t_{hitung} = 4,536$  dan untuk taraf signifikansi 5% dengan  $dk = (40+34-2) = 72$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,000$ . Dengan demikian, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $4,536 > 2,000$  sehingga  $H_0$  ditolak. Perhitungan rekapitulasi hasil analisis uji-t kelompok sampel penelitian ini disajikan dalam Tabel berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Analisis Data Kompetensi Pengetahuan IPA Menggunakan Uji-t

No	Sampel	N	Dk	$\bar{X}$	S <sup>2</sup>	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Status
1	Kelompok eksperimen	40	72	0,50	0,023	4,536	2,000	$H_0$
2	Kelompok kontrol	34		0,35	0,017			ditolak

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4,536$  sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 72$  diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,000$  sehingga  $t_{hitung} = 4,536 > t_{tabel} = 2,000$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) di tolak yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 dan  $H_a$  diterima yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *visual* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018.

Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata siswa yang dibelajarkan *teams games tournament* berbantuan media *visual* ( $\bar{X} = 0,50$ ) dengan perolehan nilai gain skor ternormalisasi terendah adalah 0,10 dan gain skor ternormalisasi tertinggi 0,75, sesuai dengan analisis nilai kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok eksperimen. Hasil rata-rata siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ( $\bar{X} = 0,35$ ) dengan perolehan nilai gain skor ternormalisasi terendah 0,07 dan nilai gain skor ternormalisasi tertinggi 0,55, sesuai dengan analisis nilai kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok kontrol.

Hasil perolehan rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan sebesar 0,15. Dengan demikian, terdapat pengaruh kompetensi pengetahuan IPA antara siswa kelas IV di SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dinyatakan kedua kelompok sampel penelitian yang memiliki kemampuan setara, setelah diberikan perlakuan berupa *teams games tournament* berbantuan media *visual* yang menggunakan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional diperoleh hasil kompetensi pengetahuan IPA yang berbeda. Hal ini dapat dilihat juga dari rerata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* lebih tinggi dibandingkan dengan rerata siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, dalam hal ini adalah pembelajaran yang hanya menggunakan pendekatan saintifik. Perbedaan hasil kompetensi pengetahuan dengan perolehan nilai rerata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol disebabkan oleh perlakuan berupa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* dalam kompetensi pengetahuan IPA diberikan pada kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran dalam kompetensi pengetahuan IPA *teams games tournament* berbantuan media *visual* berjalan dengan optimal dan kondusif. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran dengan model *teams games tournament* berbantuan media *visual* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta lebih percaya diri dan meningkatkan kinerjanya dalam pembelajaran.

Fathurrohman (2015:314) menyatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* sebagai berikut : “siswa di dalam kelas memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka, meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, meningkatkan harga diri sosial siswa, meningkatkan kekompakan dan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama dengan menggunakan waktu yang lebih banyak”. Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional yang menggunakan pendekatan saintifik berjalan kurang optimal. Hal ini disebabkan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional masih sangat pasif dan monoton. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* pada muatan materi IPA luas kepada siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya bersama anggota kelompoknya. Dengan demikian, perbedaan hasil kompetensi pengetahuan IPA siswa dapat terlihat dari langkah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut, hasil analisis uji hipotesis, dan nilai rerata kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, perbedaan hasil kompetensi pengetahuan IPA dapat terlihat dari langkah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut, hasil analisis uji hipotesis, dan nilai rerata kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh, Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Made Agus Edi (2017) yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Dwijayanti (2017) yang menyatakan terdapat pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA, dan penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Somawati (2017) yang menyatakan antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* pada penelitian ini memiliki keunggulan yakni dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, mampu memperdalam pemahaman siswa, melatih tanggung jawab siswa, menyenangkan siswa dalam belajar, mengembangkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan rasa saling memiliki dan kerjasama, setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *visual* pada siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 diperoleh skor rata-rata gain skor  $\bar{X} = 0,50$  dengan nilai gain skor tertinggi adalah 0,75 dan nilai gain skor terendah adalah 0,10.

Berdasarkan dari hasil analisis data kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018 diperoleh skor rata-rata gain skor  $\bar{X} = 0,35$  dengan nilai gain skor tertinggi adalah 0,56 dan nilai gain skor terendah adalah 0,07.

Hasil analisis diperoleh thitung  $4,536 > t_{tabel} 2,000$  maka  $H_0$  ditolak yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran teams games tournament berbantuan media visual dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018, dan  $H_a$  diterima yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran teams games tournament berbantuan media visual dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus I Kuta Utara tahun pelajaran 2017/2018. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran teams games tournament berbantuan media visual berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus I Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018.

Ada beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan temuan dan kajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang optimal. Guru yang mengajar menggunakan tematik disarankan untuk lebih mengembangkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan strategi, pendekatan, model, metode, dan media yang mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2. Kepada Kepala Sekolah

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada kepala sekolah agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menggembirakan di sekolah sehingga sekolah mampu menghasilkan siswa yang memiliki output berkualitas.

3. Kepada Peneliti lain

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada peneliti agar hasil penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya atau menemukan inovasi kegiatan pembelajaran lainnya yang bermakna bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Agung, A.A.G. 2014 *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang : Aditya Media Publishing.

Agus Edi Septiawan, I Made, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal. Mimbar PGSD* Vol: 5 No: 2 Tahun: 2017.

Andy Widya Putra, Nym, dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurusan PGSD* Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015.

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Fahurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Munirah. 2015. Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita . *Jurnal Auladuna*, Vol. 2 No. 2 Desember 2015: 233-245

Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi . *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013

Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Permendikbud.

Permendikbud.2013. *Keterkaitan Antara Langkah Pembelajaran dengan Kegiatan Belajar dan Maknanya*. Jakarta : Permendikbud.

Putra, I Kt. Agus Budiastawa. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. *Jurnal Mimbar PGSD*. Vol. 2, No. 1.

Rusnadi, Ni Made. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester 1 SD No. 5 Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- Sumardi, Kamin. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk . *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.2, Desember 2014
- Santyasa, I Wayan. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Suandewi, Ni Made. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Alat Peraga Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 2 Pupuansawah Tabanan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta : Rajawali
- Wulandari, A.A Ratih. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD*. Vol. 2, No. 1.