

## Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA

I Gd. Gunarta  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesiae-mail: [gedegunarta2@gmail.com](mailto:gedegunarta2@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperiment) dengan desain Nonequivalent post-test only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 79 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Random Sampling yaitu: siswa kelas III SDN 1 Pelaga yang berjumlah 24 orang siswa dan siswa SDN 2 Pelaga yang berjumlah 20 orang siswa. Metode pengumpulan data hasil belajar IPA menggunakan metode tes berupa instrumen pilihan ganda objektif. Data hasil belajar IPA dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} = 2,021$  dengan  $df = 42$  dan taraf signifikansi 5%. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu:  $22,29 > 17,9$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Question Card berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** TGT, Question Card, IPA.

### Abstract

*This study aimed at discovering the effect of cooperative learning technique namely Course Review Horay based picture media towards the students' science achievement in third graders of Buleleng district primary schools cluster IV academic year 2017/2018. This was a quasi-experimental research utilizing post-test only control group design. The population of the study were 79 students of third graders of Buleleng district primary schools cluster IV. Then, the sample was chosen using random sampling technique in which there were 24 students from SDN 1 Pelaga and 20 students from SDN 2 Pelaga. The instrument of data collection was an objective test. The data were analysed both descriptively and inferentially. The result showed that there was a significant difference on students' science achievement between students taught using cooperative learning technique namely TGT (Teams Games Tournament) based Question Card media and students who taught without cooperative learning technique namely TGT (Teams Games Tournament) based Question Card media. It was indicated from the t-test which showed that  $t_{obs} = 3,69 > t_{cv} = 2.021$  with  $df = 42$  and significance 5%. Then, the mean score of experimental group was 22,29 which was higher than the control group which was 17,9. It indicated that the use of cooperative learning technique namely TGT (Teams Games Tournament) based Question Card media gave a significant effect to the students' science achievement in third graders of SDN 1 Pelaga academic year 2017/2018.*

**Keywords:** TGT, Question Card, science achievement.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian dan penanganan secara serius agar mencapai mutu pendidikan yang maksimal sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia merupakan suatu cara untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih baik dan berkualitas.

Hamalik (2014:3) menyatakan bahwa “tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan/atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan”. Dalam hal ini tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam pendidikan, khususnya dari tingkat sekolah dasar (SD).

Menurut Fathurrohman (2015:44) Hal ini berarti model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya berupaya mencapai tujuan dari tiap individu yang dalam hal ini adalah siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang bernaung pada teori konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya dalam suatu kelompok kecil.

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2009:58) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Dalam kelas kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan pada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Trianto, 2009:56).

Menurut Ibrahim, dkk (2000:10). “Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu: menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar dan bekerja, evaluasi, dan memberikan penghargaan. Dari langkah-langkah tersebut salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament).

TGT (Teams Games Tournamen) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka Salvin (dalam Tukiran, dkk, 2013:66). Pembelajaran student teaching learning menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “tournamens table” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Untuk mencari kelompok yang terbaik dengan skor tertinggi.

Diadaptasi dari Rusman (2016:225) sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamens) adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. 2) Teams, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. 4) Tournament, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut akan lebih efektif diterapkan dengan bantuan media pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad, 2015:15) mengemukakan, “bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Dengan bantuan media Question Card ini diharapkan nantinya siswa dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing. Question Card atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas ukuran 10x10 cm. Isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang diajarkan Sani (dalam Novianti,2017). Dengan media Question Card (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan juga membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil belajar IPA siswa dapat dicapai dengan maksimal.

Susanto (2013:165) mengemukakan bahwa “sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan”. Ini berarti sains atau IPA merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk memahami gejala-gejala yang terjadi di alam semesta untuk kemajuan ilmu pengetahuan yang dilakukan dengan pengamatan serta dengan prosedur-prosedur guna mencapai suatu kesimpulan atau hasil belajar. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2013:171) “Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika”. Dengan pembelajaran yang dibelajarkan secara terpadu diharapkan tujuan dari pembelajaran IPA mampu tercapai dengan maksimal.

Hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran dijadikan acuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu materi pelajaran. Hasil belajar yaitu “perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar” (Susanto, 2013:5).

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kawit Supriana (2015) yang menyatakan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan cooperative learning tipe TPS (Think Pair Share) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomekar 07 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Hal senada juga diungkapkan oleh Elyawati (2018) berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikijing III dengan katagori sangat baik. Haryanti (2013) menyatakan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pokok bahasan suasana kebatinan konstitusi pertama dan hubungan antara proklamasi kemerdekaan dan UUD 1945 pada siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Ketapang tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. “TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kariyana, 2014). Purwandari (2017) mengatakan bahwa “dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan” Sudimahayasa (2015) mengatakan bahwa TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. “Salah satu tipe model cooperative adalah teams games tournament (TGT) yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim” (Marianti :2017). Astuti Y A (2013) juga menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa naik sebesar 33,58 % dari 34,49 % mencapai 68,07 % dan untuk siklus II sebesar 86,20 %. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II terbukti secara signifikan sebesar  $t_{hit} = 2,29$  dengan derajat signifikan  $\alpha = 0,05$  ( $t_t = 2,045$ ). Fitriyanti R E (2014) menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar mengubah pola gaun pada siswa kelas X Busana Butik SMK Negeri 1 pengasih, dengan data: 1) Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat terlaksana dengan baik, 2) Peningkatan kompetensi mengubah pola gaun ditunjukkan dengan pencapaian

nilai kompetensi siswa yang memenuhi KKM. Pencapaian kompetensi mengubah pola gaun pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 59,4 % dan pada siklus pertama pencapaian KKM siswa sebanyak 96,875 %. Selanjutnya pada siklus kedua pencapaian KKM siswa mencapai 100 %.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilaksanakan pada Jumat, 24 November 2017 dan Sabtu, 25 November 2017 dengan wali kelas III di Gugus IV Kecamatan Petang yaitu Ibu Endang Kartini, S.Pd.SD terkait rendahnya hasil belajar IPA di kelas III. Beliau menyatakan bahwa kendala yang dihadapi guru khususnya pada mata pelajaran IPA adalah siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran, guru kurang melakukan inovasi dalam pembelajaran atau pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher center), dan juga nilai siswa yang masih banyak belum mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM). Dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan masih sangat banyak kendala atau masalah yang menyebabkan nilai siswa masih di bawah KKM.

Masalah-masalah tersebut diperkuat dengan hasil pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran di kelas III pada mata pelajaran IPA di SD Gugus IV Kecamatan Petang dapat dilihat beberapa permasalahan yaitu, 1) Dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat masih banyak siswa yang tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran. Tidak konsentrasinya siswa dalam belajar disebabkan karena pembelajaran yang diberikan kurang menarik, hal ini biasa di atasi dengan menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar yang dilaksanakan 3) Pada saat guru menjelaskan materi masih ada siswa yang bercanda atau tidak memperhatikan penjelasan guru. Untuk mengatasi siswa yang bercanda saat pembelajaran guru bisa menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa fokus mengikuti pembelajaran. 4) Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah, terlihat dari tingkah-laku siswa yang masih banyak tidak memperhatikan guru. Untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran diperlukan keterampilan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat dilakukan guru dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang inovatif dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi lebih tinggi. 5) Suasana belajar yang tercipta masih cenderung kaku atau pasif. Hal ini terjadi karena komunikasi yang tercipta kurang komunikatif antara guru dengan siswa sehingga suasana belajar menjadi pasif. Untuk mengatasi hal ini guru biasa sesekali memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pertanyaan ataupun menjelaskan materi yang akan diajarkan. 6) Masih banyak siswa yang tidak bersemangat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar ataupun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru biasa memberikan reward atau penghargaan yang sederhana berupa pujian-pujian atau tepuk tangan agar siswa bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Permasalahan yang ditemukan di SD Gugus IV Kecamatan Petang tidak bisa dibiarkan berkembang secara terus-menerus karena kemungkinan besar hasil belajar IPA tidak akan tercapai sesuai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang proses pembelajarannya berpusat pada siswa.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa dengan lingkungan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa. Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPA mengutamakan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang terjadi berpusat pada siswa dan guru hanya memfasilitasi siswa dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Untuk mencapai hasil belajar IPA yang maksimal guru harus mampu memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran untuk menyempunakan proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diharapkan mampu tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas III semester genap SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus IV Kecamatan Petang pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Rancangan penelitian dengan "Non-Equivalent Post-Test Only Control Group Design". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III sekolah dasar di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik Cluster Random Sampling dengan metode undian. Sebelum menentukan sampel penelitian terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan untuk mengetahui setara atau tidaknya masing-masing sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji kesetaraan dengan menggunakan Anava berbantuan program SPSS 23.00 for windows diperoleh hasil analisis yaitu 0,751. Hasil analisis menunjukkan hasil yang tidak signifikan ( $> 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa kelas-kelas anggota populasi tersebut tidak memiliki pengaruh kemampuan yang signifikan sehingga dapat dikatakan setara dan dapat digunakan untuk penelitian ini.

Setelah melakukan uji kesetaraan maka dilanjutkan dengan pemilihan sampel. Sugiyono (2016:81) menyatakan, "sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh suatu populasi tersebut". Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling dengan cara undian. Sampel yang di random/diacak dalam penelitian ini adalah kelas karena tidak memungkinkan untuk merubah kelas yang sudah ada. Kelima sekolah yang setara selanjutnya diundi untuk menentukan dua sekolah sebagai sampel. Setelah mengetahui kedua kelompok sampel, selanjutnya dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pengundian tersebut adalah SDN 1 Pelaga terpilih menjadi kelompok eksperimen dan SDN 2 Pelaga terpilih menjadi kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media Question Card yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok control.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar aspek kognitif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda dengan jumlah 40 butir soal. Sebelum dipergunakan, tes tersebut diuji coba kepada kelas IV di SD Gugus IV Kecamatan Petang. Pengujian yang dilakukan terhadap instrumen tersebut meliputi validitas butir, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda tes hasil belajar. Hasil uji validitas diperoleh 30 soal layak untuk digunakan dalam penelitian.

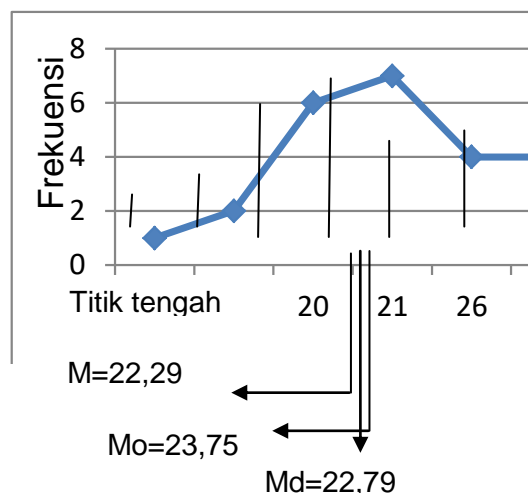
Setiap soal disertai dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d) yang akan dipilih siswa. Setiap item akan diberikan skor 1 untuk siswa yang menjawab benar (jawaban dicocokkan dengan kunci jawaban) dan skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Skor setiap jawaban kemudian dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar IPA. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui sebaran data yang terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nantinya akan digunakan untuk mendukung hasil uji hipotesis. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung mean (M), median (Md), modus (Mo), standar deviasi, dan varians terhadap masing-masing kelompok. mean (M), median (Md), modus (Mo) hasil belajar IPA siswa selanjutnya disajikan ke dalam grafik poligon. Tinggi rendahnya kualitas variabel-variabel penelitian dapat ditentukan dari skor rata-rata (mean) tiap-tiap variabel yang dikonversikan ke dalam PAP Skala Lima. Sedangkan metode analisis statistik inferensial yang digunakan adalah uji-t. Namun, sebelum melakukan uji-t harus melaksanakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji-t menggunakan rumus polled varians

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan pencapaian skor rata-rata hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen dengan kategori tinggi ( $M = 22,29$ ) dan pada kelompok kontrol, skor rata-rata berada pada kategori tinggi ( $M = 17,9$ ). Secara deskriptif dapat disampaikan bahwa pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament* lebih unggul dibandingkan dengan model konvensional untuk pencapaian hasil

belajar IPA SD di Gugus IV Kecamatan Buleleng. Hasil penghitungan dari mean (M), median (Md), modus (Mo) dapat disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Poligon Data Hasil Belajar IPA Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan dan grafik poligon pada Gambar 1, diketahui modus ( $M_o$ ) lebih besar dari median ( $M_d$ ) dan median ( $M_d$ ) lebih besar dari mean ( $M$ ) ( $M_o > M_d > M$ ), sehingga kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Sedangkan rata-rata (*mean*) hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional adalah 17,9, diketahui modus ( $M_o$ ) lebih kecil dari median ( $M_d$ ) dan median ( $M_d$ ) lebih kecil dari mean ( $M$ ) ( $M_o < M_d < M$ ), sehingga kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data, diperoleh data hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Hasil uji hipotesis ialah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan hasil uji normalitas data hasil belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan  $x^2_{hitung} = 4,82$ . berdasarkan tabel nilai-nilai Chi Square, untuk taraf signifikansi 5 % dan dk = 5 diperoleh  $x^2_{tabel} = 11,07$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka sebaran data hasil belajar IPA siswa untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh  $x^2_{hitung} = 7,95$ . Pada taraf signifikansi 5 % dan dk = 4, diketahui  $x^2_{tabel} = 9,88$ . Ini berarti bahwa  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ , maka sebaran data hasil belajar IPA siswa untuk kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $F_{hitung} = 1,08$ . Pada tabel nilai distribusi F pada taraf signifikansi 5% dengan db pembilang = 24-1 = 23 dan dk penyebut = 20-1 = 19, diperoleh  $F_{tabel} = 2,16$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varian yang homogen.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas distribusi data dan homogenitas varian, diperoleh bahwa sebaran data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian homogen. Oleh sebab itu, dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian ( $H_1$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika  $t^2_{hitung} < t^2_{tabel}$ , dan  $H_1$  diterima jika  $t^2_{hitung} > t^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan db =  $n_1 + n_2 - 2$ . Hasil analisis uji-t untuk hasil belajar IPA diperoleh  $t_{hitung} = 3,69$  Sedangkan  $t_{tabel}$  untuk db = 42 (db =  $n_1 + n_2 - 2$ ) dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa  $t_{tabel} = 2,021$ . Hal ini berarti  $t^2_{hitung} > t^2_{tabel}$ ,

Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikansi hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran tipe (TGT) *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* dan siswa yang mengikuti pembelajaran Konvensional pada siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan terhadap hasil belajar IPA siswa. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui nilai  $t_{hitung} = 3,69$  dan  $t_{tabel} = 2,021$  untuk  $db = 42$  pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).

Berdasarkan perhitungan tersebut, membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Question Card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional.

Perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut. *Pertama*, dalam proses pembelajaran guru memosisikan diri sebagai fasilitator atau memfasilitasi siswa dalam aktivitas belajar di kelas. Dalam kelompok/*Teams* siswa diarahkan berkerjasama untuk saling membantu dalam memahami materi yang diajarkan dan mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam diskusi kelompok. Dengan demikian diskusi kelompok yang terjadi tidak hanya didominasi oleh siswa yang pintar melainkan semua anggota kelompok memiliki kewajiban untuk berusaha menguasai materi yang sedang dipelajari. Dengan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran akan mendorong siswa untuk berfikir, mampu menjelaskan, menyebutkan, menjabarkan dan menganalisa konsep-konsep yang diajarkan dan kemudian mampu diintegrasikan dengan konsep yang sudah mereka miliki sebelumnya yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPA. Temuan ini sesuai dengan penjelasan Djmarah (2002), yang menyatakan bahwa dalam diskusi kelompok siswa menjadi aktif, dapat saling bertukar pengalaman, informasi dan dapat memecahkan masalah.

*Kedua*, dalam pelaksanaan kegiatan *tournament*, siswa secara individu akan mempunyai rasa tanggung jawab mewakili kelompoknya agar dapat memperoleh skor yang maksimal dan menjadikan kelompoknya sebagai juara atau menjadi kelompok yang terbaik. Dengan kegiatan *tournament* ini siswa dilatih untuk memahami, memaparkan dan menganalisis konsep-konsep yang ditemukan dalam pembelajaran, mampu bersaing sebagai individu dalam sebuah permainan demi keberhasilan kelompok, dan mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Wijayanti (2013:8) menyatakan "Dengan adanya aktivitas belajar dalam bentuk turnamen antar kelompok akan menumbuhkan jiwa kompetitif siswa sehingga dapat menjadi salah satu cara alternatif untuk memotivasi siswa belajar".

Pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkeja sama, saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain.

Selain beberapa temuan di atas, terdapat temuan lain yang merupakan pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card*. Selama kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan model pembelajaran ini siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena siswa ingin menjadi pemenang dalam kegiatan turnamen yang mampu menjawab semua pertanyaan yang disajikan dalam media *Question Card* dan memperoleh skor terbaik untuk menjadi pemenang dan menjadi kelompok terbaik. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan, dan memberikan tantangan tersendiri bagi siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam media *Question Card*, sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh untuk memahami materi yang dipelajari agar mampu menyelesaikan *Games* dengan baik.

Selanjutnya, dengan adanya rekognisi *teams* (penghargaan kelompok) sangat berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok pemenang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk mempertahankan keberhasilan kelompoknya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, dengan adanya penghargaan kelompok dapat membuat siswa terus-menerus ingin menjadi yang terbaik. Saptayanti (2016) menyatakan melalui pemberian *reward* dapat merespon aktif kegiatan pembelajaran di kelas. Adanya penghargaan yang diberikan kepada kelompok pemenang akan menimbulkan rasa bangga pada setiap anggota kelompok.

Proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok kontrol dengan menerapkan model pembelajaran yang konvensional berbeda dengan proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*. Pada proses pembelajaran kelompok kontrol siswa kurang antusias, dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Perbedaan situasi belajar yang muncul tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran yang terjadi metode yang digunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi yang dilakukan secara terus menerus selama proses pembelajaran. Selain itu, meskipun siswa dibelajarkan secara berkelompok akan tetapi dalam diskusi kelompok yang terjadi masih didominasi oleh siswa yang pintar sedangkan siswa yang memiliki kemampuan kurang cenderung pasif dan hanya menerima hasil diskusi yang dikerjakan oleh siswa yang pintar sehingga dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran baik itu menjelaskan, memaparkan ataupun menganalisis hanya mampu dilakukan oleh siswa yang pintar. Begitu juga pada penyampaian hasil diskusi kelompok guru akan menunjuk siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi untuk menyampaikan hasil diskusi. Rasana (2009) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran konvensional guru yang aktif dikelas dan siswa menjadi pasif, guru memberikan ceramah, Tanya jawab dan tugas untuk siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa yang memiliki kemampuan kurang tidak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA siswa.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun pelajaran 2017/2018. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan uji-t, nilai thitung = 3,69 dan ttabel = 2,021 (dengan db = 42 pada taraf signifikansi 5%), sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Djmarah, S. B dan Aswan Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitriyanti R E. 2014. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar mengubah Pola Busana Wanita pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pengasih. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant.* Vol 4, No 1.
- Haryanti T. S, Junaidi, Parijo. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan.* Vol 2, No 1.



- Hamalik. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: UNESA-UNIVERSITY PRESS.
- Novianti, P. I. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS". e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Volume 5 (hlm. 5).
- Rasana, R. 2009. Model-model Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusman. 2016. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: PT Mulia Mandiri Press.
- Saptayanti. G.A. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Jurnal Ilmiah Penelitian. Vol 4 No.1
- Suari, Mirah Marlia. 2008. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X-6 Semester 1 SMAN 2 Singaraja Tahun Ajaran 2008/2009". E-Jurnal Undiksha Vol 1 No 1 2008.
- Sudimahayasa, Nyoman. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa". Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 48, Nomor 1-3, April 2015, hlm. 45-53.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana.
- Tukiran, Dkk. 2013. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti. 2013. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan". Jurnal Ilmiah Penelitian.
- Wulandari, Novita. 2014. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Ular Tangga yang dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Sumbersuko 02 Kecamatan Wagir Kabupaten Malang". Jurnal FKIP Universitas Kanjuruhan Vol 2 No 1 2014.