

Tri Hita Karana Dalam Team Games Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Dewa Ayu Kade Arisanti^{1*}, I Wayan Widiana², Alexander Hamonangan Simamora³ 

¹²³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: ayu.kade.arisanti@undiksha.ac.id

Abstract

Siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran terkesan pada *teacher center* sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *non-equivalent post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian berjumlah 173 orang. Teknik *random sampling* digunakan untuk mengambil sampel berjumlah 54 siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes. Instrumen yang digunakan adalah instrument tes objektif. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,2439$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Sehingga model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana layak diterapkan untuk mengatasi hasil belajar IPA yang rendah.

Keywords: Team Games Tournament, Tri Hita Karana

Abstract

Students tend to be inactive in learning and only listen to explanations from the teacher so that learning is impressed on the teacher center so that it affects low learning outcomes. This study aims to analyze the effect of the Team Games Tournament learning model based on Tri Hita Karana on the science learning outcomes of fourth grade students. This study was an experimental study with a non-equivalent post-test only control group design. The population in the study amounted to 173 people. Random sampling technique was used to take a sample of 54 students. The technique used in collecting data is a test. The instrument used was an objective test instrument. The data that has been obtained are then analyzed using the t-test. Based on the results of the t-test analysis, it was obtained $t_{count} = 6.2439$, so that $t_{count} > t_{table}$, then H_0 was rejected, which means that there was a significant difference in science learning outcomes between groups of students who were taught using the Team Games Tournament learning model based on Tri Hita Karana and the classes that were taught using the model. conventional learning. The Team Games Tournament learning model based on Tri Hita Karana has a positive effect on the science learning outcomes of grade IV students. So that the Team Games Tournament learning model based on Tri Hita Karana is feasible to be applied to overcome low science learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament, Tri Hita Karana

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai

History:

Received : 4 Maret 2020

Revised : 15 Maret 2020

Accepted : 26 Maret 2020

Published : 1 April 2020

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a Creative Commons Attribution 3.0 License



masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013; Sujana, 2019). Pendidikan juga merupakan kegiatan yang kompleks, dan meliputi berbagai komponen yang berkaitan erat satu sama lain. Oleh sebab itu, apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara terencana dan teratur, maka berbagai faktor yang terlibat dalam pendidikan harus dipahami terlebih dahulu. Pendidikan merupakan penataan terstruktur yang mendewasakan seseorang (Miskawati, 2019; Wirasmita & Hendriawan, 2020). Pendidikan nilai merupakan salah satu komponen dalam pendidikan kewarganegaraan yang tidak hanya mendidik para peserta didiknya untuk menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga membangun kepribadiannya agar memiliki akhlak mulia. Saat ini pendidikan nilai di Indonesia dinilai tidak masalah dengan peran pendidikan dalam mencerdaskan para peserta didiknya, namun dinilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian peserta didik agar berakhlak mulia (Sutrisno, 2016). Dalam dunia pendidikan salah satu aspek yang mempengaruhi kualitas *output* adalah kurikulum.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali penyempurnaan. Saat ini di sekolah dasar sudah diterapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Perbedaan yang mendasar antara KTSP dengan kurikulum 2013 terletak pada proses pembelajarannya yang menggunakan tematik terpadu. Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (Ardaya, 2016; Sari, Akbar, & Yuniastuti, 2018). Salah satu mata pelajaran yang terintegrasi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA diwajibkan di sekolah dasar dikarenakan IPA membahas tentang alam secara sistematis yang bukan hanya kumpulan dari pengetahuan berupa fakta dan konsep tetapi juga termasuk proses penemuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu IPA dapat melatih siswa berpikir secara ilmiah (Wiyono, Hatmocomukti, & Budhi, 2018; Yuliati, 2017). Terdapat beberapa tujuan pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar seperti pengembangan rasa ingin tahu, sikap positif maupun sikap ilmiah. Untuk mencapai tujuan tersebut juga ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah keterlibatan atau keikutsertaan siswa secara aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Keterlibatan serta keikutsertaan siswa ini akan menciptakan berbagai kompetensi yang timbul pada diri siswa itu sendiri yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Bernardus, Kusmariyati, & Suwatra, 2013).

Hasil riset *Programmer for International Student Assessment (PISA)* 2019 yang dimuat dalam salah satu surat kabar yakni Jawa Pos menyatakan bahwa hasil belajar Sains siswa di Indonesia pada tahun 2019 turun dari 403 poin menjadi 396 poin sehingga hal tersebut menyebabkan ranking PISA yang semula menempati urutan ke-72 turun menjadi urutan ke-77. Berdasarkan hal tersebut berarti secara keseluruhan di Indonesia hasil belajar IPA atau Sains siswa tergolong masih sangat rendah. Hasil belajar yang rendah merupakan suatu permasalahan yang perlu diatasi agar bisa mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Pada kenyataannya hasil belajar siswa di zaman sekarang ini masih sangat menjadi poin penting bagi orang tua maupun siswa itu sendiri. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapatkan atau diterima oleh siswa ketika telah mampu mengikuti kegiatan belajarnya yang mencakup semua aspek baik afektif, kognitif, maupun psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Gugus I Kecamatan Jembrana pada tanggal 2 November 2019 ditemukan beberapa permasalahan yakni kurangnya keaktifan yang terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran terkesan pada *teacher center*, kemudian kurangnya keseriusan serta fokus siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang terlihat ketika siswa lebih asyik mengganggu temannya atau sekedar mencoret-coret buku tulis yang dibawa daripada mendengarkan penjelasan gurunya, dan juga kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang berinovasi dan menarik sehingga inilah yang menyebabkan beberapa permasalahan yang terjadi. Dalam pelaksanaan pembelajarannya bahkan guru cenderung menggunakan model pembelajaran

konvensional yang didominasi oleh metode ceramah, penugasan maupun tanya jawab sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran maka siswa tidak akan menghiraukan apapun penjelasan guru dan materi yang dijelaskan tidak akan bermakna dan sia-sia saja dan kemudian berpengaruh pada hasil belajarnya. Hal tersebut didukung dengan hasil studi dokumen yang didapatkan bahwa nilai ulangan tengah semester siswa masih terdapat rata-rata di bawah KKM yang telah ditentukan sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu cara untuk dapat mengatasi rendahnya hasil belajar IPA yaitu diperlukan sebuah model pembelajaran yang inovatif, membuat siswa aktif serta mampu membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh [Ismah, Zahrina, & Tias \(2018\)](#) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada kelas yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Kemudian penelitian yang sama yang dilakukan oleh Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditawarkan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model TGT dapat mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* ke *student oriented* ([Ismah et al., 2018](#); [Purwantini, 2013](#)). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran yang secara umum setelah kehadiran guru, siswa akan berpindah ke kelompoknya masing-masing untuk saling berdiskusi terkait materi yang diberikan, setelah itu akan bertemu di meja turnamen untuk berlomba ([Irviana, 2016](#); [Pratiwi, Rasana, & Pudjawan, 2018](#)). Aktivitas pembelajaran dengan permainan yang sudah dirancang memungkinkan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa tidak cepat bosan dan materi yang di dapat diterima dengan baik. Dari beberapa penelitian tersebut belum ada yang menyertakan dengan penerapan kearifan lokal yang ada di daerahnya. Penerapan model pembelajaran ini akan lebih berwarna jika disertakan dengan kearifan lokal suatu daerah, seperti salah satu kearifan lokal yang ada di Bali yakni *Tri Hita Karana*.

Tri Hita Karana akan mendorong siswa untuk belajar bermakna melalui interaksi-interaksi yang terjadi pada saat pembelajaran ([Hutasoit, 2017](#); [Putriasih, 2020](#)). Dengan penerapan THK dalam proses pembelajaran IPA, maka pembelajaran akan berlangsung lebih kondusif yang disertai dengan bagian-bagian dari *Tri Hita Karana* itu sendiri. Bagian *Tri Hita Karana* yang pertama yakni *Parhyangan*, dengan penerapannya siswa akan terbiasa untuk berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan bagian *Tri Hita Karana* yang kedua yakni *Pawongan* siswa akan terbiasa untuk saling menghargai pendapat serta perbedaannya dengan teman-teman di kelasnya sehingga suasana kelas tetap kondusif dan harmonis ([Anjasari, Suniasih, & Sujana, 2017](#); [Widnyana, Sujana, & Putra, 2017](#)). Kemudian yang ketiga adalah *Palemahan*, dengan penerapan bagian ini siswa akan terbiasa untuk menjaga serta memanfaatkan lingkungannya dengan bijak supaya lingkungan sekitar tetap asri dan lestari. Selain dapat membuat proses pembelajaran lebih kondusif, *Tri Hita Karana* juga dapat membantu kelancaran dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sama halnya dengan pelaksanaan proses pembelajaran IPA, dengan penerapan dari bagian-bagian THK tersebut maka penerapan model pembelajaran TGT akan menjadi lebih bermakna.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian ini memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu kombinasi model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* yakni pada langkah pertama yaitu persiapan pembelajaran, guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan dibahas dan kelas dimulai dengan berdoa terlebih dahulu.

Pada tahapan yang kedua yaitu presentasi kelas, guru tetap mengawasi siswa dan menyampaikan materi dengan baik agar hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa dapat terjaga dengan baik sampai kelas selesai. Tahapan selanjutnya yaitu belajar kelompok, siswa akan belajar bersama kelompoknya dan melaksanakan tutor sebaya. Guru akan lebih menekankan kepada siswa untuk tetap menjaga hubungan dan menghargai sesama teman maupun lingkungannya pada saat kegiatan belajar kelompok berlangsung. Setelah tahap belajar kelompok, tahapan berikutnya yakni turnamen akademik. Pada tahap ini siswa melaksanakan turnamen akademik yang dilaksanakan oleh anggota masing-masing kelompok pada meja tournament yang sudah disediakan. Pada saat pelaksanaan turnamen akademik ini guru harus memberikan penekanan kepada siswa untuk menerima kemenangan maupun kekalahan dengan lapang dada dan menghargai sebuah keputusan. Tahapan terakhir pada model pembelajaran ini yakni penghargaan kelompok. Siswa diberikan penghargaan kelompok kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan ini. Serta di akhir ditutup dengan doa dan pembersihan kelas yang dilakukan oleh semua siswa dan juga guru. Temuan ini akan memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar IPA, model pembelajaran Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan solusi yang baik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain eksperimen yang digunakan adalah desain *non-equivalent post-test only control group design*. Desain *non-equivalent* ini digunakan pada penelitian eksperimen yang menggunakan kelas yang sudah ada tanpa mengubah sedikitpun dari kondisi awalnya dan tanpa membuat sebuah kelas baru. Kelas-kelas tersebut dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pelaksanaan penelitian dengan menggunakan desain ini kelas eksperimen diberi sebuah perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana*.

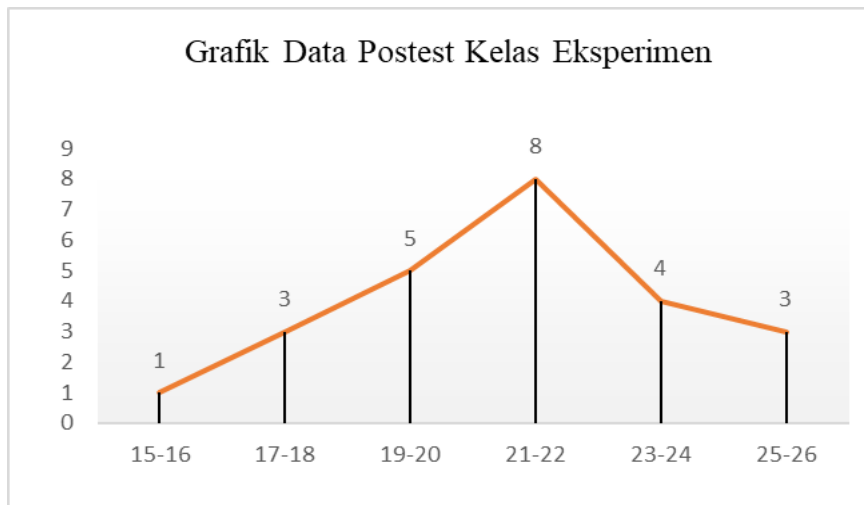
Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di gugus I Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari delapan sekolah dan terdapat enam kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 173 orang. Sebelum mengambil sebuah sampel penelitian maka dilakukan uji kesetaraan terlebih dahulu. Saat menentukan sampel yang akan dijadikan kelompok kontrol dan eksperimen, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*. Setelah pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* maka didapatkan hasil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas IV SDN 1 Sangkaragung berjumlah sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dan kelas IV SDN 1 Yehkuning berjumlah sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ini menggunakan metode tes. Jenis metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes objektif. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan data hasil tes siswa setelah mendapat perlakuan. Sebelum instrumen digunakan, langkah yang dilakukan terlebih dahulu adalah dengan melaksanakan uji coba untuk mendapatkan gambaran secara umum apakah instrumen tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian akan dikatakan baik apabila sudah memenuhi dua persyaratan penting yaitu validitas dan reliabilitas. Sebelum tes digunakan untuk mengambil data penelitian, maka terlebih dahulu tes tersebut harus diuji melalui validasi pakar (*uji-judges*) oleh para ahli di bidang IPA. Setelah dilakukan uji coba instrumen di lapangan, data yang diperoleh dari uji coba instrumen dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal.

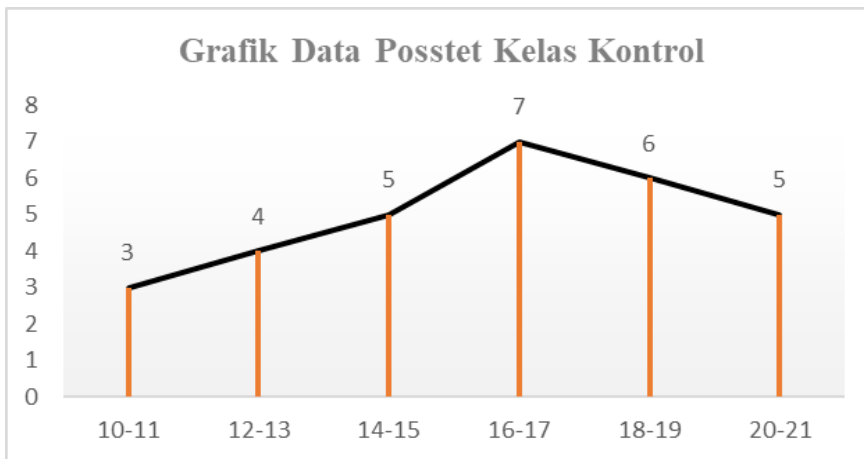
Dalam analisis data yang sebelumnya telah dikumpulkan maka digunakan statistik deskriptif yakni dengan menghitung rata-rata. Selain menggunakan statistik deskriptif dalam menganalisis data hasil penelitian juga digunakan statistik inferensial berupa uji prasyarat dan uji t untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dibuat yakni adanya perbedaan hasil belajar IPA antara siswa pada kelas eksperimen maupun siswa pada kelas kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Analisis eksperimen data penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data hasil *posttest* IPA pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disajikan pada grafik batang pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Data pada grafik di atas merupakan data hasil *post-test* kelompok eksperimen yaitu kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament berbasis Tri Hita Karana* dan hasil *post-test* kelompok kontrol yaitu kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Data hasil *post-test* dari 24 orang sampel maka didapatkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 26 dan nilai terendah adalah 15. Dari sebaran data tersebut diperoleh data

yang paling sering muncul (modus) 21,38 adalah nilai tengah (median) adalah 21,25 dan nilai rata-rata (mean) adalah 21,167. Berdasarkan data tersebut maka Mean < Modus < Median yang berarti data hasil belajar IPA kelas eksperimen tergolong tinggi seperti ditunjukkan pada gambar 01. Sedangkan data hasil *post-test* pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang didapat nilai tertinggi yang diperoleh 21 dan nilai terendah 10. Dari sebaran data tersebut diperoleh data yang paling sering muncul (modus) adalah 16,83 nilai tengah (median) adalah 16,36, dan nilai rata-rata (mean) adalah 16,1. Berdasarkan data tersebut maka Modus > Median > Mean yang berarti data hasil belajar IPA kelas kontrol tergolong sedang seperti ditunjukkan pada gambar 02. Dari kedua hasil *post-test* tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA.

Setelah analisis data yang dilakukan dengan statistik deskriptif maka dilanjutkan dengan tahap analisis dengan menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial dilakukan untuk uji prasyarat dan uji t untuk menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas kelompok varians. Uji prasyarat yang pertama adalah uji normalitas diuji dengan menggunakan analisis *Chi-Square* dengan ketentuan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 01 berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Item Variabel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Kontrol	3,019	12.59159	Normal
Kelas Eksperimen	0,967		Normal

Pada tabel 01 dapat dilihat nilai $X^2_{hitung} = 3,019$ pada kelas kontrol dan $X^2_{hitung} = 0,967$ pada kelas eksperimen. Jika dibandingkan dengan $X^2_{tabel} = 12,59$ dan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah didapatkan hasil uji normalitas maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji homogenitas dilakukan dengan Uji F. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai varian untuk kelas eksperimen yaitu 7,188 sedangkan nilai varian untuk kelas kontrol yaitu 10,041. Sehingga nilai $F_{hitung} = 1,397$. Jika dibandingkan dengan $F_{tabel}(0,05, 29,23) = 1,966$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ data hasil belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen.

Bedasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians diketahui bahwa data yang diperoleh kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh telah memenuhi prasyarat maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hasil analisis uji-t dari data penguasaan hasil belajar IPA siswa disajikan pada table 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji-t Data Hasil Belajar IPA

Kelompok	N	\bar{X}	S^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	24	21,167	7,188	6,2439	2,006
Kontrol	30	16,10	10,041		

Berdasarkan hasil analisis uji-t maka diperoleh $t_{hitung} = 6,2439$ sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2,006 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti

terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* lebih tinggi daripada hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* terhadap hasil belajar IPA dapat dilihat dari perbedaan hasil analisis statistik deskriptif antara kedua kelompok sampel. Secara deskriptif rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen $\bar{X} = 21,167$ lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol $\bar{X} = 16,1$. Dari pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_1 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana tahun pelajaran 2019/2020 diterima. Dengan adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Temuan penting dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* terhadap hasil belajar IPA. Tingginya hasil belajar IPA pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dapat disebabkan karena penyampaian materi dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* ini seluruh peserta didik dilibatkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran dengan melakukan suatu turnamen pada meja turnamen dengan anggota dari kelompok yang lainnya guna menambah skor untuk kelompok mereka. Selain itu juga siswa lebih memiliki semangat untuk belajar karena harus berjuang untuk kelompoknya, dan juga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak akan bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Fauziyyah, 2018; Purwantini, 2013). Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dirasa mampu memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran sehingga menarik minat seseorang untuk melaksanakan penelitian pada model pembelajaran ini (Gunarta, 2019; Pratiwi et al., 2018). Penelitian yang sama juga sudah dilaksanakan beberapa kali yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini. Ismah et al (2018) menyatakan bahwa hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPA kelompok kontrol sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Namun dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya penelitian ini juga diintegrasikan dengan penerapan kearifan lokal masyarakat Bali yakni *Tri Hita Karana*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dilaksanakan dengan memberikan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah dibahas dan kemudian disusun sedemikian rupa tanpa melenceng dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari itu. Dengan diberikan sebuah *games* yang berisikan pertanyaan seputaran materi maka secara tidak langsung siswa akan dituntut untuk belajar dan mengingat konsep materi yang telah dipelajari sebelumnya (Barnaba & Asruddin, 2018; Ismah et al., 2018). Selain itu, dengan penerapan *Tri Hita Karana* ini akan mendorong siswa untuk belajar bermakna melalui kegiatan maupun interaksi-interaksi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dalam hal ini siswa akan memanfaatkan pengetahuan yang mereka

miliki dengan cara mengintegrasikannya di lingkungan sekitar. *Tri Hita Karana* merupakan suatu dasar yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan di dunia untuk mendapatkan kebahagiaan hidup apabila mampu melakukan hubungan yang harmonis baik dengan Tuhan, sesama manusia, maupun dengan lingkungannya (Hutasoit, 2017; Wahyuni, Margunayasa, & Wibawa, 2017)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* memiliki sintaks pembelajaran sebagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* yang biasa dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* yaitu pada bagian *Parhyangan* siswa akan terbiasa untuk berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Pada penerapan bagian *Tri Hita Karana* yang kedua yakni *Pawongan* siswa akan terbiasa untuk saling menghargai pendapat serta perbedaannya dengan teman-teman di kelasnya sehingga suasana kelas tetap kondusif dan harmonis (Indrawan, Manuaba, & Sujana, 2017; Putriasih, 2020). Hal tersebut dilakukan baik ketika peserta didik berusaha untuk menggali pengetahuannya terkait dengan materi yang akan dibahas, yang pada tahapan tersebut tentunya memerlukan kerjasama antar peserta didik (Solihah, 2016; Sukiasih, 2018). Selain itu pada tahapan turnamen setiap peserta didik haruslah saling menghargai dan menghormati sesamanya walaupun sedang berada di dalam sebuah pertandingan. Kemudian pada penerapan *Tri Hita Karana* yang ketiga yakni *Palemahan* siswa akan terbiasa untuk menjaga serta memanfaatkan lingkungannya dengan bijak supaya lingkungan sekitar tetap asri dan lestari. Dalam penerapannya ketika kegiatan pembelajaran sudah berakhir peserta didik bersama-sama membersihkan ruang kelas maupun lingkungan sekitarnya agar kondisi sekolah tetap bersih.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* mengarahkan siswa untuk belajar lebih aktif, menggali sendiri informasi yang ingin didapatkan, serta dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa, (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat mengubah proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ditambah dengan pengintegrasian kearifan lokal *Tri Hita Karana* maka pembelajaran tersebut telah diselingi dengan penekanan-penekanan karakter pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pembelajaran berpusat pada guru. Sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa kurang paham dan cenderung bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Materi-materi yang didapat akan cepat dilupakan sehingga pembelajaran akan kurang bermakna.

Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Novianti, Putra, & Abadi (2017) yakni dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA. Kebaruan pada penelitian ini yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya yakni terletak pada penambahan kearifan lokal yaitu *Tri Hita Karana*. Dampak dari penerapan *Tri Hita Karana* dalam proses pembelajaran IPA yaitu siswa lebih tertib ketika pembelajaran berlangsung, dari awal pembelajaran yang diawali dengan doa seluruh siswa tidak ada lagi yang terlihat bercanda, pada proses pembelajaran inti berlangsung siswa lebih menghargai pendapat teman serta saling melaksanakan tutor sebaya dengan tertib dan ketika siswa diminta untuk melaksanakan percobaan siswa pun melaksanakan dengan sangat hati-hati dan tetap mendengarkan intruksi guru dengan sangat baik, bahkan semua siswa turut serta dalam melaksanakan pembersihan ketika pelaksanaan pembelajaran akan segera berakhir. Sehingga model pembelajaran TGT ini tentu saja memberikan dampak yang positif. Maka penelitian yang dilakukan ini tentu saja menghasilkan dampak yang lebih positif

ditambah dengan pengintegrasian *Tri Hita Karana* sehingga siswa lebih taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, menghargai maupun menghormati sesama, dan peduli terhadap lingkungan.

Temuan-temuan tersebut akan memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar IPA, model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan solusi yang baik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Simpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* dan kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana* layak diterapkan untuk mengatasi hasil belajar IPA yang rendah.

Daftar Pustaka

- Anjasari, Suniasih, S., & Sujana, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis *Tri Hita Karana* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10659>
- Ardaya, D. A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 72–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jjpgsd.v4i1.20527>
- Barnaba, & Asruddin. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram Dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2646>
- Bernardus, Kusmariyati, & Suwatra. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TPS Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.841>
- Fauziyyah, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 73–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20171>
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Hutasoit, H. (2017). Menuju Sustainability Dengan *Tri Hita Karana* (Sebuah Studi Interpretif Pada Masyarakat Bali). *Jurnal Manajemen Pendidikan Perkantoran*, 13(2), 85–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/bmj.v13i2.917>
- Indrawan, Manuaba, & Sujana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis *Tri Hita Karana* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Pendidikan Ganesha. *Mimbar PGSD Undiksha*,

- 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10632>
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Journal of EST*, 2(1), 56–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/est.v2i1.2041>
- Ismah, Zahrina, & Tias. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Pijar MIPA*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.4532>
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>
- Novianti, Putra, & Abadi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV Gugus Letkol Wisnu Denpasar Tahun Ajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10807>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(24). <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *JJPGSD*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.790>
- Purwantini, J. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.960>
- Putriasih, N. N. (2020). Implementasi Supervisi Klinis Berbasis Konsep Tri Hita Karana (THK) Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SD Negeri 1 Banyuning Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 185–191. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.24874>
- Sari, Akbar, & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(12), 1572—1582. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

- Sukiasih, M. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230>
- Sutrisno. (2016). Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v4i1.56>
- Wahyuni, Margunayasa, & Wibawa. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20771>
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11995>
- Wirasasmita, & Hendriawan. (2020). Analisis Efisiensi Kinerja Pendidik terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Sekolah. *Mimbar Pendidikan*, 5(1), 75–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/mimbardik.v5i1.24152>
- Wiyono, B., Hatmokokumkti, & Budhi, W. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran CTL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 11–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/natural.v5i1.2561>
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>