

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
PESERTA DIDIK DI MIN 14 BLITAR**

Restu Bunda Sentani; e-mail: [restubunda839@gmail.com](mailto:restubunda839@gmail.com)

Nur Cholis; e-mail: [nurcholisnc.0584@gmail.com](mailto:nurcholisnc.0584@gmail.com)

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses belajar mengajar yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik, menghafal materi dan kemudian disuruh mengerjakan tugas. Jika hal ini berlangsung secara terus menerus maka peserta didik akan bosan mengikuti kegiatan pembelajaran IPA dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode pembelajaran kooperatif learning tipe team games tournament dan juga mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu metode pembelajaran kooperatif learning tipe

teams games tournament dan hasil belajar IPA peserta didik. Sampel diambil dengan teknik random. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, pengujian hipotesisnya menggunakan uji-t. pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament terhadap hasil belajar IPA dengan hasil uji-t diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 <$  dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament terhadap hasil belajar IPA.

**Kata Kunci** : Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi kemajuan dan masa depan bangsa. Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu peserta didik. Dalam arti memberikan kesempatan kepada mereka secara alami dan apa adanya. Pendidikan merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara pendidik, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari suatu pendidikan, karena dari sinilah lingkup terkecil yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didiknya terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan juga disertai rasa percaya diri. Penerapan pembelajaran ini dapat dibuktikan salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yakni semua benda yang ada didalam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) belum mencapai standar yang diinginkan, banyak kejadian atau masalah mengenai Pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mulai dari banyaknya materi yang harus dipelajari, tata cara penyampaian materi, tingkat kesulitan materi yang dipelajari, dan kenyataan yang terjadi mata pelajaran IPA tidak begitu diminati dan kurang diperhatikan oleh peserta didik. Sehingga pada realita di kehidupan di sekolah muncul salah satu permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu perolehan yang diterima setelah melalui proses kegiatan belajar. Hasil belajar biasanya diberikan dalam bentuk nilai atau angka, untuk mendapatkan hasil belajar biasa dilakukan dengan cara tes maupun non tes seperti melalui ulangan, tugas dan sebagainya. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah masih menggunakannya metode ceramah. Dimana metode pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan berpusat pada pendidik saja, sehingga tidak melibatkan peserta didik secara aktif untuk berinteraksi dalam pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan rendahnya aktifitas peserta didik, peserta didik menjadi pasif dan suasana kelas kurang komunikatif sehingga menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan pendidik agar proses belajar mengajar tercapai sesuai dengan tujuannya. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat peserta didik

suntuk atau bosan. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan peserta didik dalam bentuk kelompok kecil, sebagai bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme.

Dalam penelitian ini mengambil salah satu model atau metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan komponen presentasi dikelas, kerja kelompok, permainan, pertandingan, dan yang terakhir pertandingan kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang memungkinkan peserta didik lebih rileks disamping itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan *Teams Games Tournament (TGT)* sehat, dan keterlibatan belajar secara aktif. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe ini lebih berpusat pada peserta didik, pembelajarannya menantang dan menyenangkan bagi peserta didik, proses pembelajaran secara berkelompok untuk memecahkan persoalan dan suasana pembelajaran yang rileks dapat mengembangkan hasil belajar kognitif yang tinggi dan daya berfikir tingkat tinggi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya *Quasi Eksperimen* (Eksperimen Semu), adapun populasi penelitian ini berasal dari seluruh peserta didik kelas IV di MIN 14 Blitar dan sampelnya adalah peserta didik kelas IV-A dan kelas IV-B. Adapun sampling yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Pengambilan data dalam penelitian ini adalah yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan hasil belajar IPA sedangkan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data nilai awal peserta didik.

Penelitian ini menggunakan uji validitas tes, uji reliabilitas tes, dengan menggunakan reliabilitas Alpha Cronbach's dengan bantuan *SPSS versi 25.0 for windows*. Teknik analisis data menggunakan uji anova yang diawali dengan uji prasyarat sederhana yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-tes.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian ini diperoleh skor rata-rata tes hasil belajar IPA peserta didik yang pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 83,95, sedangkan skor rata-rata tes hasil belajar IPA yang pembelajarannya konvensional adalah 74,9. Perbedaan skor rata-rata hasil belajar IPA tersebut disebabkan karena peserta didik yang pembelajarannya menggunakan metode *Teams games Tournament (TGT)* akan lebih mudah memahami permasalahan IPA dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil perhitungan uji t-tes untuk hasil belajar IPA diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 karena signifikansi  $< 0,05$  maka dinyatakan  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara

metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Kelebihan dari metode *Teams Games Tournament (TGT)* adalah peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya, rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi, perilaku saling mengganggu antar peserta didik berkurang, motivasi belajar peserta didik bertambah. Sedangkan dalam pembelajaran yang konvensional pendidik lebih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran dan peserta didik cenderung pasif, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik. Dengan demikian peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami pokok bahasan yang diajarkan yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di MIN 14 Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji independent sampel t-test diperoleh nilai *Sig.* Apabila *Sig.* (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan jika *Sig.* (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil perhitungan uji independent sampel t-test, diperoleh nilai *Sig.* sebesar 0,000. Nilai *Sig.*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

terhadap hasil belajar IPA peserta didik di MIN 14 Blitar. Dan besar pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di MIN 14 Blitar adalah 93,3%. Hal ini ditunjukkan nilai *Effect Size (d)* = 1,592804 dalam interpretasi *Cohen's* sebesar 93,3% tergolong tinggi.



## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darmasyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dwi Siswoyo dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- E. Mulyasa. 2014. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Husein Umar, 2003. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Puguh Suharno, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi dan Praktis*, Jakarta: PT. Indeks
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali
- Slavin R. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik, Terjemahan*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana Rifai. 1991. *Hasil Belajar Terfokus pada Nilai atau Angka*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya

Restu Bunda, Nur Cholis: Pengaruh Penerapan...

Sugiono, 2003. *Memahami Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta

Sulistiyorini. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta:Tiara Wacana

Usman Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.

Indeks

[Www.Indonesian-journalcourse.com/doc/6081-inovasi-pembelajaran-Ipa-di-sekolah-dasar-file-upi-journal-inovasipendidikan](http://www.Indonesian-journalcourse.com/doc/6081-inovasi-pembelajaran-Ipa-di-sekolah-dasar-file-upi-journal-inovasipendidikan). Diakses pada 25 maret 2018