

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA TTS TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PADA SISWA KELAS III SD**

Meira Rohmah Fikoyati, Maryadi, dan Arfilia Wijayanti

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Surel : meirarohmahfikoyati05@gmail.com

Abstract : The Influence of Learning Model Team Tournament Assisted TTS Media Towards the Results of Science Learning in Students Class III SD. This study aims to determine the effect of team tournament game teams assisted media TTS material changes in the properties of objects to the learning outcome of science class III SDN Sendangmulyo 03 Semarang. The design used in this research is the True Experimental Design with Posttest Control Pretest design. The sample which is the second grade students from the class III SDN Sendangmulyo 03 Semarang which was invited by 80 people using technique Non Probabilily Sampling which is a type of saturated sampling. The data in this research is the result of measurement, interview, test, and documentation. From result of analysis of regression test obtained result of psychomotor aspect of student to result of student learning equal to 79%.

Keywords : Teams Games Tournament Model, Crossword Media, Science Learning Result

Abstrak : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media TTS Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *team game tournament* berbantu media TTS materi perubahan sifat benda terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Pretest Posttest Control Design*. Sampel yang diambil adalah dua kelas siswa dari kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang yang berjumlah 80 orang dengan menggunakan teknik *Non Probabilily Sampling* yang merupakan jenis sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dari hasil analisis uji regresi diperoleh pengaruh aspek psikomotor siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 79%.

Kata Kunci : Model *Team Game Tournament*, Media TTS, Perubahan Sifat Benda, Hasil Belajar IPA

PENDAHULUAN

Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah “Aktivitas dalam pembelajaran bukan hanya mengharuskan siswa yang aktif belajar, tetapi guru juga harus dapat mengaktifkan Siswa dalam pembelajaran”.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang dengan Guru kelas III, siswa masih kesulitan memahami istilah-istilah yang

terdapat pada materi perubahan sifat benda. Pada pembelajaran IPA model pembelajaran konvensional (ceramah) kurang memberikan kesempatan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung hanya diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari Guru. Pembelajaran konvensional kurang memfasilitasi siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain, hal itu di buktikan dengan hasil wawancara wali kelas IIIB yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, belum menggunakan

model dalam pembelajaran IPA. Siswa kelas IIB khususnya lebih senang mengikuti pembelajaran Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran seperti IPA dan IPS yang lebih banyak menghafal, jadi dalam pembelajaran IPA siswa masih kurang aktif apalagi jika tidak ada media pendukung dalam pembelajaran tersebut. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sangat penting karena jika hanya terfokus pada Guru dan Siswa hanya cenderung diam saat mengikuti pembelajaran maka siswa akan bosan dengan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu perlu ada model pembelajaran yang memberikan kemudahan untuk mempelajari materi yang guru sampaikan.

Samatowa (2010: 2-3) menyatakan bahwa "IPA perlu diajarkan di SD karena IPA bermanfaat bagi suatu bangsa, bila diajarkan dengan tepat maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang menuntun untuk berpikir kritis, IPA bukanlah mata pelajaran yang mengajarkan untuk hafalan saja akan tetapi melalui sebuah percobaan, serta mata pelajaran IPA mempunyai nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan."

Menurut Ngalimun (2014: 166-167) "Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kemampuan akademiknya setara.

Langkah-langkah yang dilakukan Guru dan Siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4 sampai 6 siswa secara heterogen;

- 2) Guru menyampaikan materi atau bahan pelajaran kepada siswa. Kegiatan pokok pada langkah ini adalah Guru mempresentasikan pelajaran dalam kelas secara langsung atau diskusi antara siswa dan Guru;
- 3) Dengan menggunakan lembar kerja siswa tiap kelompok belajar bersama mendiskusikan materi yang telah dibahas Guru. Selama belajar kelompok siswa berada dalam timnya, tugas anggota tim adalah menguasai materi yang diberikan Guru, mengerjakan soal-soal yang ada pada lembar kerja dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut;
- 4) Guru memimpin diskusi kelas untuk memvalidasi jawaban/ kesimpulan dari masing-masing kelompok Guru memberikan kesimpulan;
- 5) Turnamen akademik.

Berdasarkan studi wawancara KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SD Sendangmulyo adalah 72 untuk mata pelajaran IPA, dari 40 siswa yang ada di kelas IIB hanya ada 10 anak yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam pembelajaran IPA sebaiknya juga dikaitkan dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa tahu keterkaitan materi dan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi perubahan sifat benda. Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT). Dengan model TGT (*Team-Game-Tournament*) diharapkan pembelajaran lebih aktif karena model ini menggunakan game

sebagai penghantar materi yang disampaikan dan dikelompokkan dalam sebuah tim yang nantinya akan diberikan nomor dan jika nomor itu dipanggil maka mau tidak mau siswa tersebut harus maju ke depan dan mengerjakan soal. Sehingga pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang aktif dan semua siswa berpartisipasi aktif. Pembelajaran menggunakan model TGT (*Team-Game-Tournament*) juga mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang membuat hasil belajarnya meningkat.

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media TTS terhadap hasil belajar IPA materi perubahan sifat benda siswa kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang

METODE

Penelitian ini menggunakan *True Eksperimental Designs* bentuk *Pretest Posttest Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sendangmulyo 03 yang terdiri dari 80 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IIIa yang berjumlah 40 siswa dan kelas IIIb berjumlah 40 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *NonProbability Sampling* dengan teknik *Sampling Jenuh*. Jadi dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah semua anggota populasi yang dijadikan sampel yaitu berjumlah 80 siswa kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu

pretest dan *posttest*. Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 35 butir soal. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian terlebih dulu dilakukan uji coba soal. Uji coba atau validitas instrumen dilakukan untuk memperoleh gambaran kalayakan dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Terdapat beberapa langkah validasi terhadap instrumen meliputi validitas butir tes, analisis daya beda, analisis tingkat kesukaran butir, dan analisis reliabilitas.

Data yang dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t dan uji regresi. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji signifikansi.

PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari data *pretest* dan *posttest*. Berikut data nilai *pretest* dan *posttest* materi perubahan sifat benda SDN Sendangmulyo 03 Semarang yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel. Nilai *Pretest* kelas Kontrol dan Eksperimen

Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	80	30	58,25
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	85	35	57,00

Tabel. Nilai *Posttest* kelas Kontrol dan Eksperimen

Jenis Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	100	20	75,62
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	100	60	85,00

Berdasarkan kedua tabel diatas dapat dilihat bahwa selisih nilai *pretest* pada kelas eksperimen 35 dan kelas kontrol untuk nilai terendahnya yaitu 30 dan nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 85 sedangkan kelas kontrol 80 dengan masing-masing rata-rata kelas kontrol 57,00 dan kelas eksperimen 58,25. Sedangkan untuk nilai *posttest* sama tinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 100 dengan masing-masing rata rata yang berbeda jauh yaitu kelas eksperimen 85,00 dan kelas kontrol 75,62. Pada kelas eksperimen hanya 3 siswa yang belum tuntas KKM hal ini dikarenakan karena pada saat proses pembelajaran diskusi kelompok, siswa tersebut lebih mengandalkan temannya yang pintar sehingga berpengaruh terhadap pengerjaan soal individu siswa. Peningkatan juga terjadi pada kelas kontrol hal ini disebabkan tidak semua siswa pada kelas kontrol memiliki nilai rendah.

Perbandingan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol sangatlah berbeda, pada nilai *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran dengan nilai *posttest* yang diperoleh pada akhir pembelajaran dan setelah diberikan perlakuan dengan model TGT menggunakan media TTS mengalami kenaikan. Seperti yang terlihat pada tabel, nilai *posttest* tertinggi yaitu 100,

dan terendah 60, dengan nilai rata-rata 85, dan hanya terdapat 3 orang siswa saja yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pretest* yang sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan model TGT menggunakan media TTS. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai *posttest* tertinggi yaitu 100 dan terendah 20 dengan rata-rata nilai 75,62 yang masih di bawah KKM. Kenaikan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan sifat benda tersebut ditandai dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu $85,00 > 75,62$.

Analisis Data Awal (*Pretest*). Perhitungan normalitas nilai *pre-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. Daftar Uji Normalitas Awal Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,096	0,140	Berdistribusi normal

Daftar Uji Normalitas Awal Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,130	0,140	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan data dari nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,096$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,140$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,096 < 0,140$ maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai

pretest kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,130$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,140$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,130 < 0,140$ maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Homogenitas Awal. Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk menguji apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah ditetapkan mempunyai perbedaan rata-rata yang cukup signifikan, yaitu dilakukan dengan homogenitas awal dan homogenitas akhir. Pada homogenitas awal data yang dipakai yaitu data nilai *pretest* pada masing-masing kelas dengan hasil $\alpha = 0,05$, dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan $dk = 2 - 1 = 1$ didapat $f_{tabel} 1,69$. Ternyata bahwa χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel, $1,15 < 1,69$ Jadi H_0 diterima sehingga kedua kelompok mempunyai varians yang sama (homogen) penghitungan homogenitas akhir dengan memakai nilai *posstest* pada masing-masing kelas dengan $\alpha = 0,05$, dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan $dk = 2 - 1 = 1$ $f_{tabel} 1,69$. Ternyata bahwa χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel $1,67 < 1,69$. Jadi H_0 diterima sehingga kedua kelompok mempunyai varians yang sama (homogen).

Analisis Data Akhir (*Posttest*). Perhitungan normalitas *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Daftar Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,120	0,140	Berdistribusi normal

Daftar Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
-------	-------	-------------	------------

<i>Posttes</i> <i>t</i>	0,110	0,140	Berdistribusi normal
----------------------------	-------	-------	----------------------

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan data dari nilai *post-test* kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,120$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,140$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,120 < 0,140$, maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *post-test* kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,110$ dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,184$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,110 < 0,140$, maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Homogenitas Akhir. Penghitungan homogenitas akhir dengan memakai nilai *posstest* pada masing-masing kelas dengan $\alpha = 0,05$, dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan $dk = 2 - 1 = 1$ $f_{tabel} 1,69$. Ternyata bahwa χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel $1,67 < 1,69$. Jadi H_0 diterima sehingga kedua kelompok mempunyai varians yang sama.

Uji Beda Rata-Rata. Uji t-pihak kanan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Setelah melakukan test dari soal instrumen penelitian yang penghitungannya, diperoleh $\bar{x}_1 = 75,62$ dan $\bar{x}_2 = 85,00$ $n_1 = n_2 = 40$ dan $s^2 = 13,497$ maka hasil $t_{hitung} = 3,106$. Menentukan t_{tabel} dapat dilihat pada tabel distribusi t dengan $dk = 40 + 40 - 2 = 78$ dan

$\alpha = 5\%$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 0,063$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,106 > 0,063$, maka H_0 ditolak.

Uji Regresi. Uji regresi digunakan untuk melihat hubungan satu arah antar variabel yang lebih khusus, dimana variabel x berfungsi sebagai variabel bebas (*independent*) yang mempengaruhi, dan variabel y sebagai variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi (*dependen*).

Perhitungan uji regresi dapat dilihat pada langkah berikut:

Persamaan Regresi. Penghitungan persamaan regresi linier sederhana dapat dilihat pada lampiran sehingga diperoleh persamaan:

$$\hat{Y} = a + bX = -86,833 + 1,861X$$

Uji Independen. Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara aspek psikomotor siswa dengan hasil belajar siswa menggunakan uji independen yang menggunakan rumus:

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$$

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$H_0: b = 0$ (tidak ada pengaruh antara psikomotor siswa dengan hasil belajar siswa)

$H_1: b \neq 0$ (ada pengaruh antara psikomotor siswa dengan hasil belajar siswa)

Berdasarkan hasil penghitungan yang terdapat pada lampiran, diperoleh $F_{hitung} = 70,926$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1, 32)$ maka nilai $F_{tabel} = 4,098$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $70,926 > 4,098$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh antara aspek psikomotor siswa dengan hasil belajar siswa.

Uji Kelinearian Regresi (Uji tuna cocok). Uji kelinearian regresi digunakan untuk menguji persamaan regresi yang diperoleh linier atau tidak. Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$F = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$$

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : persamaan regresi linier

H_1 : persamaan regresi tidak linier

Berdasarkan hasil penghitungan yang terdapat pada lampiran Uji Regresi Linier Sederhana, diperoleh $F_{hitung} = 3,152$ untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = (1,31)$ maka nilai $F_{tabel} = 2,199$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $3,152 > 2,199$ maka H_0 ditolak, sehingga persamaan regresi linier.

Koefisien Determinasi. Besarnya pengaruh variabel aspek psikomotor siswa dengan variabel hasil belajar siswa dapat dilihat pada koefisien determinasinya. Koefisien determinasi diperoleh menggunakan rumus:

$$r^2 = \frac{b\{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)\}}{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2}$$

Berdasarkan hasil penghitungan yang dapat dilihat pada lampiran Uji Linier Sederhana, diperoleh nilai $r^2 = 0,7895541$. Hal ini berarti pengaruh aspek psikomotor siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar 79%, sedangkan 21% dipengaruhi oleh faktor yang lain.

Uji Hipotesis. Hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (rata-rata hasil belajar kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol)

$H_1: \mu_1 > \mu_2$ (rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol)

Kriteria pengujian H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db = n-1$ dengan taraf signifikan 0,05 dan untuk harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,00 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 75,62 dengan $N_1=N_2= 40$ jadi $dk= N_1+N_2-2= 40+40-2=78$ yang diperoleh $t_{hitung} = 3,106$ dengan taraf signifikan 0,05 didapat nilai $t_{tabel} = 0,063$. Karena $t_{hitung} (3,106) > t_{tabel} (0,063)$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media TTS lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada materi perubahan sifat benda.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas dan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas guru sudah menggunakan metode pembelajaran tetapi belum dipadukan dengan model pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga masih kurang, yaitu hanya mendengarkan penjelasan dari guru tidak menggunakan media dalam setiap pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan terkesan membuat siswa cepat merasa bosan dan membuat siswa pasif tidak mengutarakan pendapatnya. Akibat yang muncul karena permasalahan tersebut terlihat pada hasil UTS yang memiliki

nilai rata-rata rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu 72.

Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Masing-masing rencana pembelajaran dilaksanakan dengan model *team game tournament* berbantu media TTS. Pada hari pertama peneliti terlebih dahulu membagikan soal pilihan ganda sebagai *pretest* kepada siswa untuk dikerjakan. Model *team game tournament* berbantu media TTS membuat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih berani mengutarakan pendapatnya.

Berdasarkan perhitungan nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,096 < 0,140$ untuk kelas eksperimen dan $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,130 < 0,140$ untuk kelas kontrol dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada tahap akhir berikutnya dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai *posttest*.

Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,120 < 0,140$ untuk kelas eksperimen dan $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,110 < 0,140$ untuk kelas kontrol dengan $n = 40$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,176$. H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selain nilai *pretest* dan *posttest* yang nantinya digunakan sebagai nilai aspek kognitif, terdapat pula lembar penilaian sikap dan keterampilan yang digunakan sebagai penilaian afektif dan psikomotorik. Berdasarkan perhitungan,

tampak perbedaan rata-rata nilai aspek afektif pada pertemuan ke-1, 2, dan 3 siswa kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang. Rata-rata nilai meningkat dari 73, 84, dan 89. Pada pertemuan ke-1 hanya mencapai 73, pertemuan ke-2 meningkat menjadi 84, dan pertemuan ke-3 meningkat menjadi 89. Begitu juga dengan rata-rata nilai psikomotorik. Pada pertemuan ke-1, 2, 3 dan 4 siswa kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang. Rata-rata nilai meningkat dari 80, 81, dan 88. Hal ini menunjukkan bahwa aspek afektif dan aspek psikomotor mengalami peningkatan dari pertemuan ke-1, ke-2, dan ke-3. Nilai aspek afektif dan psikomotorik pada setiap pertemuan meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *team game tournament* berbantu media TTS sehingga membuat siswa menjadi antusias dan tidak bosan, hal ini sesuai dengan pengertian hasil belajar menurut Susanto (2016: 5) "Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Hal ini juga sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *posttest* kelas kontrol sebesar 75,62 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,00 dengan

$N_1=N_2= 40$ dk= $N_1+N_2-2=78 = 40+40-2=78$ yang diperoleh $t_{hitung} = 11,184$ dengan taraf signifikan 5% yang diperoleh $t_{hitung} = 3,106$ dengan taraf signifikan 0,05 didapat nilai $t_{tabel} = 0,063$. Karena $t_{hitung} (3,106) > t_{tabel} (0,063)$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media TTS lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada materi perubahan sifat benda.

Dari nilai Psikomotorik dan *Posttest* dilakukan uji regresi untuk melihat hubungan satu arah antar variabel yang lebih khusus, dimana variabel x berfungsi sebagai variabel bebas (*independent*) yang mempengaruhi, dan variabel y sebagai variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi (*dependen*). Setelah melakukan perhitungan dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotorik mempengaruhi hasil *posttest* sebesar 79%. Sehingga model *team game tournament* berbantu media TTS materi perubahan sifat benda berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Maisaroh (2011), dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan menunjukkan bahwa TGT (*Team Game Tournament*). Dalam hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model *team game tournament* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sungapan Bantul tahun pelajaran 2010/ 2011.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, analisis data penelitian, dan

pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *team game tournament* berbantu media TTS materi perubahan sifat benda terhadap hasil belajar IPA SDN Sendangmulyo 03 Semarang dengan rincian hasil sebagai berikut:

Setelah dilakukan uji t dengan analisis hasil belajar siswa materi perubahan sifat benda aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,00 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 75,62 dengan $N_1=N_2=40$ jadi $dk= N_1+N_2-2= 40+40-2=78$ yang diperoleh $t_{hitung} = 3,106$ dengan taraf signifikan 0,05 didapat nilai $t_{tabel} = 0,063$. Karena $t_{hitung} (3,106) > t_{tabel} (0,063)$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantu media TTS lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada materi perubahan sifat benda. Aspek psikomotorik mempengaruhi hasil *posttest* sebesar 79%. Sehingga terdapat pengaruh model *team game tournament* berbantu media TTS terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN Sendangmulyo 03 Semarang.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

DAFTAR RUJUKAN

- Maisaroh, Siti. 2011. “*Upaya Peningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Vol. VI No. 2. Diakses pada tanggal 3 November 2017.
- Ngalimun. 2014. *Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.