

## PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD NEGD NEGERI 1 SUNGAI PINANG.

Ni Ayu Soleha<sup>1</sup>, Dodik Mulyono<sup>2</sup>, Eka Lokaria<sup>3</sup>

Universitas PGRI Silampari<sup>1,2,3</sup>

Email: [niayusoleha123@gmail.com](mailto:niayusoleha123@gmail.com)<sup>1</sup>, [dodikmulyono99@gmail.com](mailto:dodikmulyono99@gmail.com)<sup>2</sup>, [ekalokaria87@gmail.com](mailto:ekalokaria87@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang setelah penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi signifikan tuntas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Pre Experimental Design*. Populasinya yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang tahun ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel yaitu *nonprobability* sampling dengan teknik *sampling jenuh* karena teknik pengambilan sampel apabila semua anggota digunakan sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang terdiri dari 7 soal. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji-z. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa ada ketuntasan dari nilai rata-rata pada *pre-test* sebesar 38,53 signifikan tuntas menjadi 81,36 pada *pos-test*. Sedangkan pada perhitungan uji-z menunjukkan bahwa  $z_{hitung} > z_{tabel}$ , dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Karena  $z_{hitung} > z_{tabel}$  yaitu  $z_{hitung} = 8,87$  dan  $z_{tabel}$  yaitu 1,64 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, hal ini berarti bahwa hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya sehingga dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi dilaksanakan menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N 1 Sungai Pinang”.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, IPA, Media Tiga Dimensi, TGT.

### ABSTRAC

*The purpose of the study was to determine the science learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Sungai Pinang after the implementation of the team games tournament model with the help of three-dimensional significant media was completed. The research method used is the Pre Experimental Design method. The population is all fifth grade students of SD Negeri 1 Sungai Pinang for the academic year 2022/2023. Sampling is non-probability sampling with saturated sampling technique because the sampling technique is when all members are used as samples. Data was collected by using a test technique consisting of 7 questions. The collected data was then analyzed using the z-test. Based on the results of the analysis, it was obtained that there was completeness from the average score on the pre-test of 28,13, which was significantly completed to 60,39 in the post-test. Meanwhile, the z-test calculation shows that , with a significant level of 5% (= 0.05). Because that is = 8,87 and that is 1,64 then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, this means that the hypothesis in this study can be accepted as true so that it can be concluded that "The Implementation of the team games tournament model Assisted by Three-Dimensional Media is carried out to complete the science learning outcomes fifth grade students of SD N 1 Sungai Pinang”*

**Key words:** Learning Outcomes, Science Learning, Three-Dimensional Media, TGT.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu dasar yang diperlukan peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan. Dengan pendidikan manusia diharapkan dapat meraih cita-cita dan mendapatkan kebahagiaan didalam hidupnya, serta dapat berperan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Susanto (2013:85) mengatakan pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi, terencana dan berkelanjutan yang bertujuan membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku dan sikap mendewasakan diri melalui upaya pelatihan dan pengajaran (Yusuf, 2018:8). Untuk itulah bidang pendidikan harus terus dikembangkan agar mendapatkan mutu pendidikan yang dapat menjawab tantangan masa kini maupun masa yang akan datang.

IPA merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan agar siswa dapat mempelajari pengetahuan, ide dan konsep yang terorganisir dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Oleh karena itu, kemampuan memahami dan memecahkan masalah keilmuan merupakan salah satu tujuan pembelajaran IPA yang ingin dicapai. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan semangat, ketekunan dan dukungan lainnya untuk menstimulasi semangat belajar siswa. Pendidikan IPA diharapkan menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri dan lingkungan alam serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi & hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang bahwa pada pembelajaran IPA masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang

menarik dan optimal dalam memberikan materi sehingga pemahaman siswa kurang bertahan lama. Hal tersebut dilihat dari hasil UAS pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah adalah 60. Dari 23 siswa kelas V, hanya 10 siswa (43,48%) yang sudah mencapai KKM, sedangkan 13 siswa (56,52%) belum mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu diciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga menumbuhkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

Mengatasi hal tersebut, guru sebagai pendidik harus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran dan juga dibantu dengan media pembelajaran tiga dimensi. Banyaknya model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian bahan ajar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran ialah *Model Team Games Tournament*.

## METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan ialah Eksperimen Semu (*quasi experiment*) yang dilakukan tanpa adanya kelompok atau kelas pembanding. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, maka model *Team Games Tournament* berbantu media tiga ini digunakan tanpa menggunakan kelas kontrol atau kelas pendamping. Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain pada kondisi yang terkendali dengan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen *Pre-Test* dan sesudah eksperimen *Post-Test*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Model One Group Pre -test-Post-test Design*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 28 Juli s.d 28 Agustus 2022 di SD Negeri 1 Sungai Pinang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang dan sampel dipilih langsung kelas V yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Sebelum melaksanakan penelitian pada kelas yang menjadi sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen di kelas VI yang berjumlah 15 siswa sebanyak 10 butir soal dan soal yang layak digunakan yaitu sebanyak 7 butir soal. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama memberikan tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi pada tanggal 9 Agustus 2021. Pemberian pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan ketiga pemberian tes kemampuan akhir.

### Analisis Data *Pre-test*

Analisis data *pre-test* penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2022 dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi. Skor dan nilai hasil tes awal siswa dapat dilihat pada lampiran D halaman 106, pada tahap ini analisis hasil belajar siswa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi dapat dilihat pada tabel 4.1.

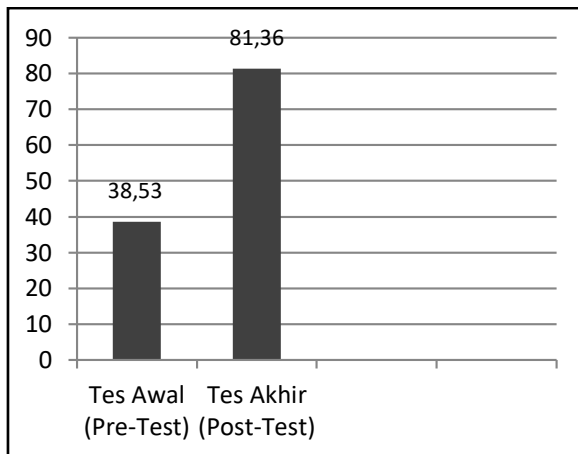
**Tabel 4.1 Hasil Tes Kemampuan Awal (*Pre-Test*)**

Nilai	Keterangan	Pre-test	
		Frekuensi	Presentase
$\geq 60$	Tuntas	0	0 %
$< 60$	Belum Tuntas	23	100 %
Jumlah		23	100 %
Nilai Rata-rata		38,53	
Nilai Terendah		19	
Nilai Tertinggi		58	

Berdasarkan tabel 4.1 maka dapat disimpulkan siswa yang mendapat nilai  $\geq 60$  dengan kriteria tuntas 0 orang (0 %) dan siswa yang mendapat nilai  $< 60$  dengan kriteria tidak tuntas yaitu 23 orang (100 %) dan dengan nilai rata-rata 38,53. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi secara signifikan belum tuntas.

### Analisis Data *Post-test*

Tes akhir atau *post-test* dilaksanakan 11 Agustus 2022 dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi dilaksanakan. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat ketuntasan hasil belajar siswa. Skor dan nilai hasil tes akhir (*post-test*) pada tahap ini analisis hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2 Rata-rata Hasil Belajar IPA**

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Tes Akhir (*Post-Test*)**

Nilai	Ket	Post-test	
		Frekuensi	Presentase
≥ 60	Tuntas	21	91,30 %
< 60	Belum Tuntas	2	8,70 %
Jumlah		23	100 %
Nilai Rata-rata		81,36	
Nilai Terendah		58	
Nilai Tertinggi		100	

Berdasarkan tabel 4.3 maka dapat disimpulkan siswa yang mendapat nilai  $\geq 60$  dengan kriteria tuntas 21 orang (91,30%) dan siswa yang mendapat nilai  $< 60$  dengan kriteria tidak tuntas yaitu 2 orang (8,70%) dengan nilai rata-rata 81,36. Grafik hasil belajar tes akhir dapat dilihat pada gambar 4.2.

### Pembahasan

Hasil analisis rata-rata nilai *pre-test* kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang dari 23 siswa terdapat 23 siswa yang mendapatkan nilai  $< 60$  dengan rincian rata-rata nilai *pre-test* sebesar 38,53. Hal ini dikarenakan siswa belum mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil yang didapatkan tidak memuaskan. Serta analisis rata-rata nilai *post-test* yang dilaksanakan pada tanggal 11 agustus 2022 dari 23 siswa ada 21 siswa yang

mendapatkan nilai  $> 60$  dan 2 siswa lainnya mendapatkan nilai  $< 60$  dengan rincian rata-rata nilai *post-test* sebesar 81,36. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V setelah diterapkannya model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi di SD Negeri 1 Sungai Pinang. Berdasarkan analisis uji-z mengenai kemampuan akhir siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang secara signifikan tuntas karena  $Z_{hitung} (4,42) > Z_{tabel} (1,64)$  dengan kata lain hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang setelah diterapkannya model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi secara signifikan tuntas.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Endah (2017) dengan peningkatan belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Bringin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar. Menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa menggunakan Model *Team Games Tournament* berbantu media gambar secara signifikan meningkat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Hasim (2016) dengan judul penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media gambar seri untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. Menyimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan terdapatnya peningkatan keaktifan dan hasil IPA siswa pada setiap siklusnya, dimana dalam setiap siklus mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan peneliti di lapangan selama proses belajar mengajar menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi, siswa terlihat aktif, dimana siswa saling bekerja sama dengan kelompoknya dalam proses

pembelajaran. Dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu media tiga dimensi kecenderungan guru yang menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran dapat dikurangi, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat hasil nilai rata-rata *pre-test* (tes awal) kelas eksperimen sebesar 38,53 dan simpangan baku yaitu 11,27. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* (tes akhir) kelas eksperimen yaitu 81,36 dengan simpangan baku yaitu 11,55 dan hasil uji hipotesis diperoleh  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $Z_{hitung} = 8,87$  dan  $Z_{tabel} = 1,64$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Team Games Tournament* Berbantu Media Tiga Dimensi siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Pinang secara signifikan tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Endah. N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3, No (2), 2017.
- Hasim. M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 4, No (3), 2016.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.