



Indonesian Journal Of Elementary Education
ISSN: 2715-5161
e-ISSN: 2716-5116
Journal homepage: <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>
Journal Email: jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Nurul Huda Pangenan

Qifti Mariyatul Qibtiyah*

*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institusi Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: qiftimariyatulqibtiyah06@gmail.com

Atikah Syamsi**

**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institusi Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: atikahpgmi@syekhnurjati.ac.id

Nur Atikoh***

***Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institusi Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon
Email: nuratikoh50@gmail.com

Abstrak

Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran, maka apabila aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran pasif maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya dikelas V MI Nurul Huda Pangenan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian true eksperimental design dan desain yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V MI Nurul Huda Pangenan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling purposive dengan jumlah 25 siswa kelas V A dan 25 siswa kelas V B. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes. Adapun hasil yang diperoleh: 1) Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk kriteria baik, dan observasi aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran TGT termasuk kriteria keaktifan siswa tinggi. 2) Hasil rekapitulasi angket menunjukkan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT adalah baik sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memberi tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). 3) Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT, hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis *Mann-Whitney U* (Sig. 2-tailed) pada pertemuan 1 $0,013 < 0,05$, pada pertemuan 2 $0,036 < 0,05$, dan pada pertemuan 3 $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis H_a yang diajukan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA di kelas V MI Nurul Huda Pangenan.

Kata kunci: model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas siswa, pembelajaran IPA.

Abstract

Student activities are activities carried out by students during the learning process, so if student activities during the passive learning process will affect student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student activities in science learning heat material and its transfer in class V MI Nurul Huda Pangenan. The approach used is a quantitative approach with a true experimental design type of research and the design used is a pretest posttest control group design. The population of this research is the fifth grade students of MI Nurul Huda Pangenan. The sampling technique used purposive sampling with a total of 25 students in class V A and 25 students in class V B. The research instruments used were observation, questionnaires, and tests. The results obtained are: 1) Based on the results of the recapitulation of observations on the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model including good criteria, and observations of student activities during the application of the TGT learning model, including the criteria for high student activity. 2) The results of the questionnaire recapitulation show that students' responses to the application of the TGT learning model are good, so it can be concluded that students gave positive responses to the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. 3) Based on the results of hypothesis testing that there is an increase in student activity after using the TGT learning model, this is evidenced by the Mann-Whitney U hypothesis test (Sig. 2-tailed) at meeting 1 $0.013 < 0.05$, at meeting 2 $0.036 < 0, 05$, and at meeting 3 $0.000 < 0.05$, it means that the proposed H_a hypothesis is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence between the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student activities in science learning in class V MI Nurul Huda Pangenan

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, student activities, science learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidupnya sehingga menjadi bangsa yang maju. Dalam proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pendidikan maka pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik harus dirancang sedemikian rupa sehingga meningkatkan aktivitas belajar dari siswa agar lebih percaya diri dan tertarik untuk belajar. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Rofiq & Mahmud (2019: 117) mengatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik

dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Selain itu, Slavin (dalam Cahyaningsih, 2017: 2) juga mengatakan bahwa model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Budiarti, dkk (2021: 64) mengemukakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT siswa dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan oleh kelompok dan turnamen yang diikuti tiap kelompok sehingga model pembelajaran ini mampu mengarahkan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan termotivasi untuk saling meningkatkan hasil perolehan point kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Nurul Huda Pangenan, pembelajaran IPA masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu melalui metode ceramah. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran yang cenderung pasif membuat hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum khususnya pada pembelajaran IPA yaitu sebesar 75. Hanya 40% siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum pada hasil nilai ulangan harian, sedangkan 60% siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimum. Aktivitas siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut novelty (dalam Kaharuddin dkk., 2020: 6) jika keaktifan siswa positif maka hasil belajarnya akan meningkat dan sebaliknya jika keaktifan siswa negatif maka hasil belajarnya akan menurun.

Taboen (2016: 3) mengatakan bahwa aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Sejalan dengan hal itu, Maurin (2018: 66) berpendapat bahwa aktivitas adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah selama proses pembelajaran berlangsung, serta yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Akan tetapi, Syamsi (2014) mengatakan bahwa dalam belajar menekankan siswa aktif bukan berarti ada kebebasan mutlak bagi siswa dalam berkehendak atau bertindak laku, namun karena adanya keterbatasan pengetahuan yang dimiliki siswa, maka menuntut peran aktif dan kreativitas guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Situasi belajar aktif tersebut tercipta jika guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berbuat atau belajar, peran guru sebagai organisator, fasilitator, dan motivator.

Menurut Slavin model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki lima komponen utama yaitu penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*teams recognition*) (Shobirin & Rochmana, 2017: 99). Menurut Shobirin & Rochmana (2017: 100) kelebihan dari model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) adalah rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat, motivasi siswa lebih bertambah, pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan serta toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, selain itu Kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses pembelajaran serta kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Siswa banyak yang kurang memahami pembelajaran IPA dikarenakan siswa selalu pasif dalam proses pembelajaran. Menurut Atikoh & Prasetyo (2018: 22) Proses pengajaran IPA di sekolah dasar lebih menekankan pada pemberian arahan langsung pengalaman belajar melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah, selain itu siswa juga dibiasakan untuk belajar tidak hanya dengan mendengarkan, tetapi dengan menggunakan seluruh panca indera, dan belajar tidak hanya dilihat dari belajarnya tetapi juga dari aktivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Nurul Huda Pangenan”. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan. (2) Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan. (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan.

KAJIAN TEORI

A. MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Menurut Hakim & Syofyan (2017: 250) model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual atau pola yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran di dalam kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce and Weil mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran (Fathurrohman, 2015: 30).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Susanna, 2017: 95). Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut: 1) Belajar bersama dengan teman. 2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman. 3) Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok. 4) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok. 5) Belajar dalam kelompok kecil. 6) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat. 7) Keputusan tergantung pada siswa sendiri. 8) siswa aktif (Widayati & Muaddab, 2018: 79)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rahmawati, 2018: 71). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Huda (dalam Triowathi & Wijayanti, 2018: 111) menjelaskan lebih rinci yaitu, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut (Rofiq & Mahmud, 2019: 119):

1. Presentasi kelas, Proses pembelajaran berlangsung seperti apa yang sering dilakukan oleh guru atau pengajar, yaitu pengajaran langsung, diskusi atau presentasi audiovisual.
2. Teams terdiri 3 atau 4 siswa yang memiliki seluruh elemen kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Setelah guru menyiapkan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan, membahas permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi setiap kesalahpahaman jika ada anggota tim yang membuat kesalahan.
3. Games. Pada kegiatan ini seluruh siswa dikenakan kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu. Game atau permainan dalam TGT terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan dengan materi yang telah disampaikan. Permainan ini

dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja teams.

4. Tournament (Pertandingan). Tournament diadakan pada akhir minggu atau akhir materi pelajaran, setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Siswa-siswa yang mempunyai prestasi tinggi dalam ulangan atau pre-test sebelumnya bertanding pada periode I, kemudian siswa berikutnya bertanding pada periode II, dan seterusnya siswa yang bertanding dalam turnamen ini memiliki kemampuan yang setara.
5. Teams Recognition. Rekonsi tim yaitu tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim juga dapat digunakan untuk menentukan persentase peringkat siswa. Dalam tahap ini guru memberi penghargaan terhadap kelompok yang mendapat poin terbanyak.

B. AKTIVITAS SISWA

Maurin (2018: 66) berpendapat bahwa aktivitas adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah selama proses pembelajaran berlangsung, serta yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Menurut Iskandar (dalam Maurin dkk 2018: 66) aktivitas siswa merupakan keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan proses pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 3 macam, yaitu (Masitoh, 2019: 95): a) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa. b) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. c) Faktor pendidikan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, terdiri dari dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Masitoh, 2019: 95).

Indikator yang menyatakan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar terdiri dari (Maurin. dkk, 2018: 67):

1. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, dan peta diagram.
6. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan berternak.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
8. Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan indikator tersebut maka aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini yaitu berupa:

Tabel 1 Indikator Aktivitas Siswa

No	Indikator	Kegiatan Siswa
1	Visual activities	Memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi.
2	Oral activities	Bertanya, mengeluarkan pendapat dan ikut serta dalam diskusi pada saat proses pembelajaran.
3	Listening activities	Mendengarkan diskusi dengan baik.
4	Writing activities	Menulis laporan hasil diskusi kelompok dalam mengerjakan LKS.
5	Mental activities	Siswa memberikan jawaban dan menanggapi jawaban dari pemain lain.

C. PEMBELAJARAN IPA

Terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) (Shobirin & Rochmana, 2017: 101). IPA merupakan rumpun ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya (Hakim & Syofyan, 2017: 251).

Berdasarkan Depdiknas, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik

untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wijanarko, 2017: 55).

Menurut Susanti & Apriani (2020: 30) Ruang lingkup materi pembelajaran IPA di SD mencakup tubuh dan panca indra. Tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda-benda sekitar, alam semesta dan kenampakannya. Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, daur hidup makhluk hidup, perkembangbiakan tanaman, wujud benda, gaya dan gerak, bentuk dan sumber energy dan energy alternative, rupa bumi dan pengetahuannya, lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan dan keseimbangan ekosistem, perkembangbiakan makhluk hidup, penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, kesehatan dan system pernapasan manusia, perubahan dan sifat benda, hantaran panas, listrik dan magnet, tata surya, campuran dan larutan.

D. MATERI PANAS DAN PERPINDAHANNYA

Pada materi ini yang akan diajarkan dalam penelitian adalah sumber energi panas, suhu kalor dan perbedaannya serta perpindahan panas secara konduksi, konveksi, dan radiasi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi panas dan perpindahannya pada pembelajaran IPA. Pada materi ini tidak semua siswa memahaminya dikarenakan guru yang menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya apabila ada siswa lain yang tidak memahami materinya.

Penelitian dilakukan selama tiga hari. Pertama, peneliti akan mengajarkan materi tentang sumber energi panas, suhu dan kalor serta perbedaannya. Kedua, peneliti akan mengajarkan perpindahan panas secara konduksi, konveksi dan radiasi. Ketiga, peneliti mengadakan tournament.

Sumber energi panas dapat kita jumpai di alam, salah satunya adalah matahari. Energi panas matahari membantu proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut sebagai proses fotosintesis. Selain itu energi panas dapat dihasilkan ketika terjadi gesekan antara dua benda. Seperti gesekan antara kedua telapak tangan. Selain matahari dan gesekan antara dua benda, energi panas juga dapat diperoleh dari api. Perpindahan kalor atau panas adalah perpindahan energi akibat adanya perbedaan suhu diantara dua tempat yang berbeda. Suhu adalah suatu besaran yang menyatakan ukuran derajat panas atau dinginnya suatu benda. Sedangkan kalor adalah bentuk energi yang pindah karena adanya perbedaan suhu (Juwitaningsih, 2018: 6).

Terdapat banyak benda dengan berbagai macam bahan. Misalnya, benda yang dapat menghantarkan panas dan benda yang tidak dapat menghantarkan panas. Bahan yang dapat

menghantarkan panas dengan baik disebut dengan konduktor. Bahan yang tidak dapat menghantarkan panas disebut dengan isolator. Sedangkan ada bahan yang sedikit dapat menghantarkan panas yang disebut dengan bahan semikonduktor (Karitas & Fransiska, 2017: 138).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *true eksperimental design*. Desain penelitian yang digunakan *pretest posttest control group design*. Pada rancangan *pretest - posttest control group design* ini terdapat dua kelompok, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimental dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (Rukminingsih dkk, 2020: 57). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Nurul Huda Pangenan yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dari sejumlah populasi berdasarkan ciri-ciri atau sifat tertentu dari populasi. Penentuan sampel ini berdasarkan pada tujuan penelitian (Abubakar, 2021: 65).

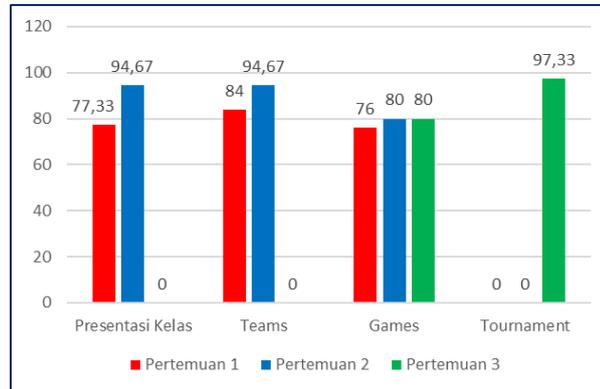
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu 1) Observasi untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). 2) Angket. Angket dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas siswa melalui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). 3) Tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar atau ranah kognitif siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah hasil penelitian dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji beda meliputi uji normalitas, homogenitas dan uji non parametrik sampel t-tes Mann-Whitney U menggunakan program SPSS versi 16.0 *for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui dengan kegiatan observasi/pengamatan keterlaksanaan model dan aktivitas siswa dalam melaksanakan setiap langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Didapatkan hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama 3 kali pertemuan memperoleh rata-rata skor sebesar 67% dengan kriteria baik. Dalam penerapannya model penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan-kelebihan yang berdampak positif bagi pembelajaran yaitu murid memiliki kebebasan untuk berpendapat, pemahaman yang lebih mendalam, dan kerja sama antar murid juga murid dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas hidup dan tidak membosankan (Shobirin & Rochmana, 2017: 100).

Pada hasil observasi aktivitas siswa selama tiga kali pertemuan, pertemuan ketiga lebih rendah dibandingkan pertemuan pertama dan kedua hal ini dikarenakan bahwa pada pertemuan ketiga siswa hanya diberi perlakuan berupa games akademik. Berikut adalah visualisasi grafik perbedaan persentase rata-rata observasi aktivitas siswa:



Gambar 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

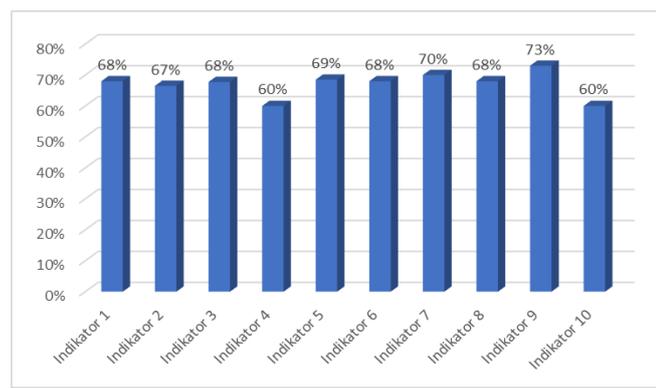
Berdasarkan gambar 1 hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 8% pada pertemuan ke-2 dibandingkan aktivitas siswa pada pertemuan ke-1. Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata persentase aktivitas siswa cenderung lebih kecil yaitu 44,33% dengan kriteria sedang. Hal ini dikarenakan pada pertemuan ketiga siswa hanya diberikan perlakuan berupa game akademik. Berdasarkan hasil rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan ke-1, pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3 keaktifan siswa mendapatkan kriteria tinggi dengan rata-rata skor 57%. Maka berdasarkan hasil observasi ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) baik serta efektif untuk diterapkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aktivitas Siswa pada saat Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Selain menggunakan observasi, untuk mengamati aktivitas siswa juga dapat dilakukan dengan menggunakan angket respon. Adapun indicator dalam penelitian ini yaitu berjumlah 10 indikator dengan 4 aspek yaitu presentasi kelas, teams, games dan tournament, Indicator aktivitas siswa yang dinilai yaitu berupa *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, dan mental activities*.

Berdasarkan hasil analisis angket, siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Respon siswa pada indikator 1, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 68%. Respon siswa pada indikator 2, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 67%. Respon siswa pada indikator 3, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 68%. Respon siswa pada indikator 4, siswa

merespon dengan kriteria cukup dengan persentasi sebesar 60%. Respon siswa pada indikator 5, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 69%. Respon siswa pada indikator 6, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 68%. Respon siswa pada indikator 7, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 70%. Respon siswa pada indikator 8, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 68%. Respon siswa pada indikator 9, siswa merespon dengan kriteria baik dengan persentasi sebesar 73%. Respon siswa pada indikator 10, siswa merespon dengan kriteria cukup dengan persentasi sebesar 60%. Untuk memudahkan pengamatan pada hasil analisis angket respon siswa pada indikator 1 sampai dengan indikator 10 maka berikut ini adalah visualisasi grafik rekapitulasi hasil analisis angket respon siswa dari indikator 1 sampai dengan indikator 10:



Gambar 2 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Berdasarkan gambar 2 hasil rekapitulasi angket maka diperoleh skor terbesar terdapat pada aspek tournament dengan sifat *oral activities* indikator ke-9 yaitu menjawab soal tournament sebesar 73% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mendapatkan respon yang baik dari siswa

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V MI Nurul Huda Pangenan

Hasil data pretest dan posttest pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil nilai N-gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas control yaitu sebesar 0,53 dengan kategori sedang, sedangkan pada N-gain kelas control sebesar 0,30 dengan kategori sedang. Setelah itu, untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa dapat dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis Uji Non Parametrik Two Independent Sampel T-Tes yaitu Uji Mann-Whitney U. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Statistik Data *Pretest* dan *Posttest*

KELAS	NORMALITAS			HOMOGENITAS			HIPOTESIS		
	P1	P2	P3	P1	P2	P3	P1	P2	P3
Kontrol	0.165	0.051	0.200	0.047	0.002	0.038	0.013	0.036	0.000
Eksperimen	0.107	0.089	0.096						
Keterangan	Normal	Normal	Normal	Tidak homogen	Tidak homogen	Tidak homogen	Berbeda signifikan	Berbeda signifikan	Berbeda signifikan

Berdasarkan tabel 2, Uji normalitas pretest dan posttest selama 3 kali pertemuan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan semua data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya uji homogenitas. Pada uji homogenitas selama 3 kali pertemuan data berdistribusi tidak homogen. Setelah melakukan uji homogen maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji Non Parametrik Two Independent Sampel T Tes yaitu Uji Mann-Whitney U. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai signifikansi 0,013, karena hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada pertemuan 2 diperoleh nilai signifikansi 0,036 karena hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada pertemuan 3 diperoleh nilai signifikansi 0,000 karena hasil uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya dikelas V MI Nurul Huda Pangenan.

Dalam penerapannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) mempunyai kelebihan-kelebihan yang berdampak positif bagi pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Shobirin & Rochmana (2017: 100) bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa karena siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara murid dengan murid dan antara murid dengan guru. Selain itu, novelty (dalam Kaharuddin dkk, 2020:6) juga mengatakan bahwa jika keaktifan siswa positif maka hasil belajarnya akan meningkat dan sebaliknya jika keaktifan siswa negatif maka hasil belajarnya akan menurun.

SIMPULAN

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berlangsung selama 3 kali pertemuan dengan menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung secara efektif hal ini dilihat dari hasil observasi penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 67% dengan kriteria baik dan hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan ke-2. Hal ini dapat dilihat dari persentase pertemuan kedua lebih tinggi dibandingkan pertemuan pertama. Selain itu,

selama 3 kali pertemuan skor tertinggi diperoleh pada kegiatan tournament yaitu sebesar 97,33 dengan kriteria keaktifan siswa sangat tinggi.

2. Aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memberikan respon baik pada 8 indikator dan memberikan respon cukup pada 2 indikator. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendapat respon positif dari siswa.
3. Pada hasil analisis tes dengan dilakukannya uji prasyarat dan uji hipotesis pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga data berdistribusi normal namun tidak homogen. Akan tetapi, berdasarkan hasil uji hipotesis pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga terdapat pengaruh yang signifikan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang positif bagi siswa, karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Adanya keikutsertaan siswa secara aktif selama pelaksanaan model pembelajaran membuat siswa memahami lebih mendalam mengenai materi yang diajarkan. Dengan demikian, aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sangat memengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Suka Press.
- Atikoh, N., & Prasetyo, Z. K. (2018). The Effect Of Picture Storybook Based On Scientific Approach Through Inquiry Method Toward Student's Inference Skill. *Journal Of Turkish Science Education*, 15(Special Issue), 22–32. <https://www.tused.org/index.php/tused/article/view/685/587>
- Budiarti, Y., Sumirat, F., & Murti, A. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Sumber Daya Alam. *Pedagogik*, 1x(1), 60–67.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal Of Elementary Education*, 1(4), 249–263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Juwitaningsih, D. (Kemendikbud). (2018). *Modul Tema 9 Panas Dingin*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://rumahbelajar.id/media/dokumen/5cff79ecb646044330d686d4/82a60525e78b6fff454d48c634057d60.pdf>
- Kaharuddin, A., Arifin, S., Tulak, T., & Suyastini, P. A. (2020). Teams Games Tournament (TGT) dan Discovery Learning (DL) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–8. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2371>
- Karitas, D., & Fransiska. (2017). *Tema 6 Panas dan Perpindahannya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masitoh, D. (2019). Model Pembelajaran Pailkem Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas

- Belajar Peserta Didik. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 92–97. <https://doi.org/10.30599/jpia.v6i2.646>
- Maurin, H., Sani, D., & Muhamadi, I. (2018). Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 1(2), 65–76. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/3526>
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76.
- Rofiq, A., & Mahmud, M. E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tuornament. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 109–130.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91–106. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>
- Susanna, S. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Syamsi, A. (2014). Optimalisasi Pembelajaran Tematik Berbasis Experiential Learning Untuk Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 1(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v1i1.339>
- Taboen, Y., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2016). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Teams Games Tournament di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13147>
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *J. Pijar Mipa*, 13(2), 110–118.
- Widayati, N. S., & Muaddab, H. (2018). *29 Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Taman Cendekia*, 01(01), 52–59.