

BAB V

PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan tiga sampai lima siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan *reinforcement*.

Setiap anggota kelompok dalam model TGT ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.¹ Langkah-langkah model pembelajaran TGT dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197

Peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) siswa dari *pre-test* sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Satu kelas siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan.

3. *Games and Tournament*

Siswa mulai berkompetisi pada tahap ini. Format yang diterapkan adalah:

- a. Membuat kartu-kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang diajarkan pada penyajian kelas.
- b. Membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomeri.
- c. Membagi siswa pada beberapa meja secara homogen sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa.
- d. Memberikan kartu-kartu yang (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) pada setiap meja.

- e. Menginstruksikan siswa untuk membuka kartu.
- f. Menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membaca pertanyaan terlebih dahulu.
- g. Mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua membaca pertanyaannya dengan keras, kemudian siswa ketiga mengonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah, dan dilanjutkan ke siswa empat dan lima. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapatkan posisi yang sama.
- h. Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika salah, maka siswa kedua mendapatkan kartu tersebut jika jawabannya benar, namun jika jawabannya salah harus dilempar kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya sampai ada siswa yang menjawab benar pertama kali maka siswa itu yang mendapatkan kartu dan mendapatkan skor.

4. Penghargaan Kelompok

Guru akan mengumumkan kelompok yang menang pada tahap ini. Masing-masing tim atau kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditemukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40, dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari

Analisis data menggunakan *SPSS versi 16.0 for Windows* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari sesuai dengan tabel 4.4 dibuktikan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,597 > 2,101$. Nilai signifikansi t adalah $0,001 < 0,05$ sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari. Data yang diperoleh dari penelitian secara langsung kepada siswa-siswi kelas IV MI Roudlotul Ulum Jabalsari adalah sebagai berikut:

1. Siswa-siswi antusias mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatnya motivasi belajar karena adanya game dalam pembelajaran.
3. Tumbuhnya kesadaran dalam kerjasama kelompok.

Miftahul Huda menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor.² Faktor-faktor tersebut bisa berupa faktor internal maupun faktor eksternal. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok.

² Ibid, hlm. 6

C. Perbedaan Prestasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT).

Berikut tabel hasil prestasi belajar siswa:

Tabel 5.1 Hasil Prestasi Belajar Siswa

No.	Kelas 4A Eksperimen		Kelas 4B Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	67	80	67	67
2	60	100	60	60
3	67	93	53	53
4	40	53	53	53
5	33	47	60	60
6	40	73	40	40
7	67	73	60	60
8	47	67	67	80
9	60	73	47	60
10	47	53	47	53
11	33	73	33	60
12	67	73	67	67
13	73	87	73	73
14	40	87	53	53
15	53	73	53	60
16	67	73	47	47
17	40	67	53	53
18	53	60	33	40
19	73	87	73	73
20	80	100	73	80

Tabel diatas bisa dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games and Tournament*

(TGT). Peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui hasil prestasi belajar sains siswa kemudian peneliti juga memberikan *post-test* kepada siswa.