

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar

Pada rumusan masalah yang pertama dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas V. Keaktifan belajar sangatlah berpengaruh pada proses belajar mengajar karena keaktifan belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Melalui keaktifan belajar anak akan berkembang kearah yang lebih positif untuk perkembangan keaktifan belajar mereka. Karena keaktifan belajar peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Bila keaktifan belajar yang dimiliki peserta didik baik maka hasil belajarnya akan optimal. Sehingga keaktifan belajar mempunyai keterkaitan dalam proses pembelajaran hal tersebut perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Adanya penggunaan model pembelajaran dapat mendorong upaya-upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Para guru dituntut agar mampu menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Pada penelitian ini

penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu digunakan untuk membantu guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Karena model pembelajaran ini mengajak peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, jika biasanya peserta didik hanya duduk dan mendengarkan ceramah dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa terlibat aktif, karena kegiatan kelompok memungkinkan antar anggota kelompok saling berinteraksi untuk memecahkan masalah bersama. Kegiatan kelompok juga sebagai pemantapan materi untuk langkah game dan turnamen.

Game yang diterapkan pada proses pembelajaran yaitu cepat tepat. Karena adanya game ini akan menumbuhkan semangat siswa saat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya untuk menumbuhkan keaktifan siswa yaitu turnamen. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama mewakili kelompoknya untuk mengerjakan soal. Nilai individu yang diperoleh pada kegiatan ini akan menjadi nilai kelompok. Sehingga setiap siswa turut aktif berlomba-lomba mengumpulkan poin supaya menjadi kelompok dengan poin yang tertinggi dan menerima penghargaan.

Berdasarkan uji T-test dapat diketahui nilai-nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen adalah 79,80 sedangkan pada kelas kontrol 69,47. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen atau

kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih aktif dalam proses belajar dari pada kelas kontrol.

Ada berbagai indikator yang digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik yaitu:

Aktifitas visual, model pembelajaran TGT ini pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi didepan kelas. Para peserta didik harus benar-benar memperhatikan guru saat menyampaikan materi didepan kelas untuk membantu mereka bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karna untuk menentukan skor kelompok. Dengan demikian secara tidak langsung aktifitas visual para peserta didik dapat meningkat. Hal tersebut sama seperti hasil temuan peneliti ketika diberikan model pembelajaran TGT dikelas eksperimen para peserta didik sangat memperhatikan guru saat menyampaikan materi didepan kelas karena mereka termotivasi dan tergugah semangat agar bisa menjawab pertanyaan- pertanyaan dan juga memenangkan game dan turnamen. Sedangkan dikelas kontrol yang menggunakan model konvensional mereka cenderung ramai dan acuh sendiri tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi.

Aktifitas lisan, model pembelajaran TGT para peserta didik diajak belajar secara berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa dan juga dipilih secara heterogen. Kemudian guru memberikan suatu permasalahan, setiap kelompok berdiskusi dan harus memecahkan permasalahan tersebut.

Dengan demikian dapat meningkatkan aktivitas lisan peserta didik. hal tersebut sama seperti temuan peneliti ketika kelas eksperimen diberikan model pembelajaran TGT setiap kelompok saling berdiskusi dan berani aktif mengungkapkan pendapat mereka untuk memecahkan masalah yang telah diberikan guru. Tidak hanya antar siswa saja mereka juga berani bertanya kepada guru ketika mereka kesulitan memahami materi yang telah disampaikan. Sedangkan dikelas kontrol cenderung diam tidak berani mengungkapkan pendapat mereka dan juga malu bertanya antar teman dan juga gurunya.

Aktifitas mendengarkan model pembelajaran TGT Aktifitas mendengarkan, para peserta didik sebelum memulai pelajaran mereka harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik saling mendengarkan pendapat teman kelompoknya dan juga penjelasan dari guru. Dengan demikian peserta didik menjadi saling menghargai pendapat yang diberikan temannya. Dan juga mereka mendapatkan informasi atau pemahaman yang lebih tentang materi yang dipelajari.

Aktifitas menulis, menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik menjadi aktif mencatat dan merangkum apa yang mereka tangkap atau pahami mengenai materi yang telah mereka pelajari. Dengan mencatat

dan merangkum materi yang disampaikan guru hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat materi yang telah dipelajari.

Aktifitas emosional, percaya diri dan minat untuk belajar sangatlah penting untuk menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal. Percaya diri dan minat belajar tidak dapat dibangun oleh orang lain percaya diri dan minat dapat tumbuh dalam diri sendiri. Peserta didik yang mempunyai percaya diri dan minat yang tinggi mereka akan sungguh-sungguh, rajin, merasa senang dan bahkan dapat memecahkan masalahnya sendiri. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT para peserta didik lebih percaya diri dan mempunyai minat yang tinggi untuk belajar hal tersebut sama seperti temuan peneliti ketika diberikan model pembelajaran TGT para peserta didik sangat percaya diri mengungkapkan pendapat mereka kepada teman-temannya dan juga tidak malu bertanya kepada teman maupun guru ketika mereka mengalami kendala saat belajar. Dengan adanya game dan turnamen minat belajar peserta didik sangat baik mereka sangat bersemangat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas emosional peserta.

Aktifitas mental, dengan diberikannya suatu permasalahan para peserta didik dituntut untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sehingga mereka tergugah semangatnya untuk giat belajar agar mereka bisa memecahkan permasalahan tersebut. Hal tersebut juga dapat melatih dirinya untuk memecahkan soal atau permasalahan. Dengan demikian

menggunakan model pembelajaran TGT para peserta didik terlatih bisa memecahkan masalah yang telah diberikan.

Aktifitas motorik, motorik anak sangatlah penting diasah agar kemampuan anak bisa tumbuh dan berkembang seperti kemampuan fisiknya. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT aktifitas anak dapat meningkat hal tersebut sama seperti hasil penelitian lapangan bahwa kelas eksperimen yang telah diberikan model pembelajaran TGT para peserta didik sangat aktif dalam kegiatan game dan turnamen semua peserta didik berlomba-lomba menyelesaikan game dan turnamen agar kelompok mereka yang menjadi pemenangnya sedangkan dikelas kontrol para peserta didik cenderung diam dan tidak aktif dalam pembelajaran.

Aktifitas menggambar, gambar sangatlah penting untuk mempermudahingatan dan juga pemahaman belajar seperti membuat peta konsep. Menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik lebih aktif membuat peta konsep dan juga gambar untuk mempermudah pemahan dan juga mempermudah mengingat materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat jelas adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pengaruh tersebut bersifat positif karena semakin tinggi keaktifan belajar peserta didik maka hasil belajar atau tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

B. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar

Rumusan masalah yang kedua dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Hasil belajar merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah usaha yang dilakukan berhasil atau tidak. Sehingga kita bisa mengetahui sampai sejauh manakah tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar dapat digunakan guru untuk melihat sejauh mana peserta didik mampu mengikuti pelajaran sedangkan untuk peserta didik dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman hasil belajar mereka.

Guru dan juga semua komponen yang ada didalam lingkungan pendidikan haruslah memperhatikan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dalam pembelajaran peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan semaksimal mungkin. Untuk itu, setiap guru yang masuk kedalam kelas akan menghadapi dua masalah pokok, yaitu masalah pengajaran dan masalah manajemen dalam kelas. Masalah pengajaran adalah usaha membantu peserta didik dalam mencapai tujuan khusus pengajaran secara langsung, misalnya membuat satuan pembelajaran, penyajian informasi, mengajukan pertanyaan, evaluasi, dan masih banyak lagi. Sedangkan masalah manajemen kelas adalah usaha

untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Misalnya, memberi penguatan kepada peserta didik dan mengembangkan hubungan yang baik antara guru dan peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar dikelas memerlukan suatu pengelolaan kelas dengan baik, karena pengelolaan kelas sangatlah menentukan keberhasilan materi atau bahan ajar dapat diterima dengan baik dan disajikan dengan penuh variasi. Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan nyaman mungkin dalam kelas agar tujuan pembelajaran didalam kelas dapat tercapai secara maksimal.

Proses yang pertama peneliti lakukan yaitu melakukan uji coba kepada kelas uji coba, setelah mendapatkan nilai uji coba kemudian melakukan uji validitas tes, setelah mengetahui soal tes tersebut valid maka peneliti melakukan *pre-test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam RPP ada dua kali pertemuan, untuk pertemuan pertama yang dilakukan yaitu mendapatkan materi pembelajaran. Selanjutnya peserta didik mengerjakan *pre-test* peneliti menjelaskan tata cara mengerjakan soal tes. Setelah mengerjakan *pre-test* dikumpulkan.

Kelas eksperimen peneliti memulai materi pembelajaran sesuai RPP dengan menggunakan model pembelajaran TGT, metode yang digunakan yaitu diskusi dan tanya-jawab melalui game dan turnamen. Model pembelajaran TGT bukan hanya sekedar duduk, mendengarkan, dan

mencatat, akan tetapi menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk memecahkan masalah yang telah diberikan. Setelah pembelajaran berlangsung pada tahap akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi pembelajaran, dalam evaluasi pembelajaran guru merangkum materi yang sudah diajarkan, kemudian melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan dengan menanyakan proses pembelajaran, model pembelajaran, dan metode yang digunakan.

Kelas kontrol peneliti memulai materi yang sudah dirancang sesuai RPP menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran tradisional atau disebut dengan metode ceramah karena dari dulu metode ceramah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah pembelajaran berlangsung pada tahap akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberika *pre-test*.

Pertemuan kedua untuk kelas kontrol setelah pembelajaran selesai, guru memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk kelas eksperimen tetap menggunakan model pembelajaran TGT. Sebelum pembelajaran selanjutnya dimulai guru mengulas kembali materi-materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat dan mengetahui pemahaman peserta didik sudah sampai mana. Kemudian setelah mengulas materi, guru memberikan gambaran materi secara klasikal yang akan

dipelajari, selanjutnya peserta didik diajak untuk membuat 4 kelompok, setelah membuat kelompok, peserta didik diberi tugas berdiskusi dengan kelompoknya mengenai materi yang sudah disampaikan guru agar ketika bermain game dan turnamen kelompok dapat menjawab dan mendapatkan skor untuk bisa memenangkan game dan turnamen. Apabila peserta didik mengalami kesulitan, maka peserta didik dapat bertanya kepada guru. Setelah berdiskusi kelompok setiap kelompok memilih salah satu perwakilan kelompok untuk bermain game dan turnamen melawan kelompok – kelompok lain. Di akhir pembelajaran peserta didik diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan model pembelajaran TGT terhadap materi yang sudah diberikan, adakah pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran TGT itu berbeda, peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih bersemangat dan aktif, dalam pembelajaran TGT guru tidak menerangkan secara penuh kepada peserta didik akan tetapi guru memberikan sedikit gambaran kepada peserta didik apa saja yang perlu dipelajari kemudian peserta didik mencari sendiri materi-materi apa yang berkaitan dengan hal tersebut. Karena pembelajaran TGT menuntut anak lebih aktif dalam pembelajaran mencari informasi bukan hanya dari guru saja tetapi juga bisa dari teman maupun dari buku, akan tetapi kelas kontrol yang menggunakan

konvensional hanya bisa menghafal apa yang dikatakan oleh guru. Padahal pengetahuan dari gurunya belum sepenuhnya benar dan peserta didik hanya menerima materi dari guru secara mentah-mentah tanpa tau yang sebenarnya. Maka peserta didik harus mencari sendiri pengetahuan tambahan lainnya.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen adalah 86,4 sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,52. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) *post test* kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif mereka sangat bersemangat selama proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Ketika proses pembelajaran berlangsung mereka juga sangat antusias dalam mengikutinya. Mereka sangat bersemangat mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran ini sangat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belajar sambil bermain oleh sebab itu peserta didik tidak mudah bosan karena mereka merasa senang dan menikmati proses pembelajaran. Melalui pembelajaran TGT ini, peserta didik menjadi lebih

aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Semangat siswa mengikuti setiap tahap pembelajaran sehingga prestasi dan hasil belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) peserta didik menjadi lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Hal ini disebabkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang dicapai terlaksana dengan baik dan benar.

C. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar

Rumusan masalah yang ketiga dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Penggunaan model pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi

kepada peserta didik dan mempermudah peserta didik untuk menyerap materi yang disampaikan guru. Seorang guru haruslah kreatif agar peserta didik tidak jenuh pada saat proses pembelajaran. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat dan membangkitkan minat belajar peserta didik.

Hasil temuan di lapangan selama pengaplikasian model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa ketertarikan dan keaktifan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini berpengaruh pada hasil belajar didapatkan oleh peserta didik. Ketika model konvensional diterapkan, peserta didik cenderung malas atau bingung dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan penggunaan model pembelajaran konvensional menyebabkan tingkat penyerapan materi oleh peserta didik menjadi tidak maksimal.

Keaktifan dan hasil belajar saling memiliki kesinambungan. Baik buruknya hasil belajar tergantung dengan bagaimana sebuah proses belajar berlangsung. Apabila proses tersebut berlangsung seperti yang diharapkan tanpa ada gangguan baik internal atau eksternal peserta didik maka hasil belajar akan berhasil seperti yang diharapkan, dan sebaliknya kalau terdapat gangguan maka hasilnya pun jauh dari harapan. Salah satunya faktor keberhasilan peserta didik adalah keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian apabila peserta didik aktif mengikuti

proses pembelajaran maka hasil belajar mereka akan meningkat atau sesuai dengan yang diharapkan.

Faktor lain yang mempengaruhi keaktifan peserta didik yaitu seperti guru dalam mengajar, menarik atau tidaknya gaya guru dalam mengajar, pemilihan model belajar yang tidak monoton. Hal tersebut sangat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Jadi dapat dikatakan bahwa keaktifan dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih baik lagi. Peserta didik yang mempunyai keaktifan belajar yang baik maka akan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Pada model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya. Partisipasi tutor sebaya pada kegiatan ini sangat penting. Menurut Nelfi Erlinda, partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.¹

Unsur permainan dan turnamen dapat meningkatkan semangat belajar siswa, selain itu model pembelajaran TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.² Sehingga hal inilah yang juga menjadi faktor hasil belajar dapat meningkat karena materi yang disampaikan dapat benar-benar

¹ Nelfi Erlinda, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02(1)(20017) 47-52

² Ardhi Putra Tri Prawira Negara, pengaruh penerapan metode pembelajaran....

tertanam di ingatan mereka. Bukan hanya mengerti tetapi siswa juga dapat memahaminya.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran Temas Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.