

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

Hj. Darmawati <sup>1)</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri 02 Rambah Kabupaten Rokan Hulu

**ABSTRACT**

*The research aims studying the Influence of Cooperative Learning Model of Team Games Tournament (TGT) Type and Environmental Activity Setting to Students Learning Outcomes in Science Subjects. This experiment research was conducted in SD Negeri 002 Rambah on the First Semester in the academic year 2014-2015. This research involved grade VI which students of VIC as experimental class and VIA grade students as a control class. It is a random sampling. This research uses quasi-experimenta model with 2 x 2 factorial designs. The result of the research of the Influence of Cooperative Learning Model of Team Games Tournament (TGT) Type and Environmental Activity Setting To Students Learning Outcomes in Science Subjects shows: (1) The differences in learning outcome of students in science subject taught by using Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) and conventional learning model. (2) The difference between the results of students learning in science subject that have a high environmental setting activities taught by Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) to the learning outcome of students who have a high environmental setting activities taught by conventional learning model. (3) The differences in learning outcome of students in science subject that have a low environmental setting activities taught by Cooperative Learning model Team Games Tournament (TGT) to the learning outcomes of students who have lower environmental setting activities that are taught by the conventional learning model. (4) The interaction between learning model and the activity of environmental settings, the results of student learning in science. Therefore, it can be concluded that teaching and learning process using cooperative learning model and environment activity setting have significant influence on the students learning outcomes in science subject.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Environmental Activity Setting, learning outcomes*

**PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA dapat dijadikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Proses dan perkembangan belajar anak sekolah dasar memiliki kecenderungan beranjak dari hal-hal yang kongkret, memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan, terpadu dan melalui proses manifulatif. Belajar adalah suatu proses yang aktif, konstruktif, dan berorientasi pada tujuan yang kesemuanya tergantung kepada

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

aktifitas mental peserta didik. Ketika siswa belajar banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar mereka salah satu diantaranya lingkungan alam. Lingkungan alam sangat berperan penting dalam menentukan latar belakang siswa. Lingkungan yang terjadi pada alam dianggap sebagai laboratorium yang sangat besar dalam pendidikan karena berinteraksi dengan alam dapat memberikan kesadaran dan pemahaman yang tinggi terhadap kemandirian siswa. Lingkungan sosial dalam pendidikan merupakan sumber utama dalam membentuk dan merubah perilaku siswa karena berinteraksi dengan manusia dapat saling meniru sikap secara langsung yang merubah kepribadian peserta didik karena hal tersebut merupakan salah satu kebutuhan sosial dalam kehidupan sehari-hari dalam membentuk pengalaman siswa

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA tidak tercapai. Faktor tersebut antara lain faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal meliputi intlegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Sedangkan salah satu faktor eksternal ialah peran guru. Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus mampu mengorganisasi dan menggali potensi-potensi yang ada pada diri siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran IPA tercapai maka harus dilakukan suatu usaha, supaya apa yang diharapkan dapat terwujud dengan baik. Usaha yang dilakukan untuk menciptakan pemahaman dan pengertian yang diharapkan terhadap materi pembelajaran, guru harus kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menarik simpati siswa, juga harus mampu memotivasi siswa dengan melaksanakan aktivitas tertentu dan terarah.

Berdasarkan pengalaman penulis sehari-hari selama mengajar di SD 002 Rambah sejak tahun 2001 sampai tahun 2014 aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa pada umumnya tidak mencapai KKM yang ditetapkan oleh SD 002 Rambah yaitu 76 (tujuh puluh enam). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ketuntasan Ujian Semester Ganjil Pelajaran IPA Kelas VI SDN 002 Rambah Tahun Pelajaran 2013/2014**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
VI A	24	75,33	16	66,67	8	33,33
VI B	23	76,67	17	73,91	6	26,09
VI C	24	74,13	14	58,33	10	41,67
VI	71	75,38	47	66,19	24	33,80

*Sumber data: Guru IPA SD 002 Rambah*

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VI tahun pelajaran 2013/2014 rata-rata yang diperoleh yaitu 75,38. Kalau dilihat dari rata-rata tidak terlalu jauh di bawah KKM yaitu 76. Tetapi kalau kita lihat dari segi ketuntasan, siswa yang tuntas baru 66,19 % dan siswa yang tidak tuntas masih ada 33,80%. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya proses pembelajaran belum seperti yang diharapkan karena masih banyak siswa yang tidak tuntas dan rerata nilai juga masih di bawah KKM.

Pembelajaran IPA di kelas VI SD 002 Rambah umumnya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, walaupun telah digunakan alat bantu seperti penjelasan dengan menggunakan LCD, tetapi masih kurang melibatkan siswa, belum ada variasi model, metode, media belajar, dan pendekatan lainnya. Pembelajaran konvensional dengan selalu menerapkan metode ceramah dan tanya jawab ini, membuat siswa cepat bosan dan kurang mau memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

---

Permasalahan tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal pada pelajaran IPA ini, salah satunya disebabkan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa. Agar siswa bisa mudah memahami materi pelajaran terutama IPA, seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus dapat menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam proses pembelajaran, guru menerapkan pembelajaran diskusi kelompok dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Dengan penyajian materi ajar IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT yang dalam penyajiannya bekerja dalam team dan diakhiri dengan permainan game, diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih karena pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks selain menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar. Selain itu juga pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2009:14).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT selain menambah kegembiraan bagi siswa karena permainan, juga unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Pembelajaran kooperatif juga memberikan efek terhadap sikap perbedaan antar-individu baik ras maupun ragam budaya.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status siswa melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda (Slavin, 2009 :14).

Sumiati dan Asra (2007:151-153) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi 6, yaitu :

- a. Pesan (*Message*), yaitu informasi atau materi pembelajaran berupa ide, fakta, atau data yang akan disampaikan oleh guru atau yang dipelajari oleh siswa.
- b. Manusia (*People*), yaitu orang yang secara langsung menyampaikan pesan kepada orang lain, biasanya tanpa menggunakan alat perantara
- c. Teknik (*Technic*), cara, langkah-langkah, atau aktivitas untuk menyampaikan pesan belajar.
- d. Bahan (*Materials*), yaitu bahan yang membawa pesan belajar untuk di sajikan, seperti buku paket atau modul yang berisikan materi pelajaran.
- e. Alat/Perlengkapan (*Tool/Equipment*) atau yang biasa disebut dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini untuk menyajikan sumber belajar dalam bentuk perangkat lunak (*software*)
- f. Lingkungan (*setting*), yaitu situasi, ruangan atau tempat disampaikannya pesan belajar. Misalnya ruang kelas,

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

ruang perpustakaan, ruang laboratorium, museum, halaman sekolah, kebun raya, kebun binatang, dan sebagainya. Lingkungan ini bukan berupa fisik saja, melainkan juga non fisik seperti udara, cuaca, penerangan, bahkan keadaan seseorang berupa rasa senang, gembira, nyaman dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan sumber belajar yang keenam yaitu Lingkungan (setting) kategori yang kedua yaitu sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Dalam hal ini yang digunakan yaitu lingkungan sekolah.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi* eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa 6

Sampel dipilih dengan cara *Purposive Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen kelas VIC yang berjumlah 23 orang dan kelas control kelas VIA yang berjumlah 23 orang.

Prosedur penelitian sebagai berikut:

#### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: menentukan jadwal penelitian, menentukan sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control,

menetapkan materi pelajaran yaitu materi jenis perkebangbiakan tumbuhan, merancang perangkat pembelajaran, menyusun lembar Kerja Siswa (LKS), membentuk kelompok belajar, mempersiapkan soal untuk permainan game.

#### **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan diawali dengan pelaksanaan pengambilan nilai aktivitas setting lingkungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara menugaskan siswa ke lingkungan sekolah untuk mencatat pada LKS paling sedikit 50 macam tanaman diantara 70 macam tanaman disekitar sekolah, yang terdiri dari nama tumbuhan, cara perkebangbiakannya serta manfaatnya bagi manusia dan hewan.

#### **3. Tahap Akhir**

Kegiatan ini diakhiri dengan reorganisasi data, analisis data dan penarikan kesimpulan untuk dilaporkan.

Instrumen penelitian untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, penulis menggunakan alat pengumpulan data berupa tes hasil belajar yaitu soal tes objektif atau pilihan ganda. Sebelum soal tes dipakai, terlebih dahulu diujicobakan pada kelas VIB.

Analisis terhadap uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui dan memilih, butir-butir soal yang valid dan reliabel, sehingga memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai instrumen pengumpul data.

Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis rata-rata. Adapun langkah-langkah dalam analisis data ini meliputi (1) Membuat deskripsi data, (2) Melakukan pengujian prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors dan uji homogenitas dengan uji Bartlett (3) Melakukan pengujian hipotesis penelitian yaitu uji hipotesis 1, 2, 3 dengan uji t dan hipotesis 4 dengan Analisis Variansi (anava) dua Arah.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 2 Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (A<sub>1</sub>) dan Model Pembelajaran Konvensional**

Deskripsi Nilai	Eksperimen	Kontrol
N	23	23
X Max	100	90
X Min	63	60
Mean	82,17	75,51
Sd	10,47	9,08
Varian	109,68	82,43

Data hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh informasi sebagai berikut: Skor tertinggi 100, skor terendah 63, rerata skor 82,17, simpangan baku 10,47 dan varian 109,68, dan hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional diperoleh informasi sebagai berikut: tertinggi 90, skor terendah 60, rerata skor 75,51, simpangan baku 9,08 dan varian 82,43.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Model Pembelajaran Konvensional**

Deskripsi Nilai	Eksperimen	Kontrol
N	11	12
X Max	100	90
X Min	67	60
Mean	85,45	78,08
Sd	9,92	9,43
Varian	98,38	88,99

Data hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi dengan model pembelajaran tipe TGT diperoleh informasi sebagai berikut: skor tertinggi 100, skor terendah 67, rerata skor 85,45, simpangan baku 9,92 dan varian 98,38 dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional skor tertinggi 90, skor terendah 60, rerata skor 78,08, simpangan baku 9,43 dan varian 88,99.

**Tabel 4 Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA yang Mempunyai Aktivitas Setting Lingkungan Tinggi yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Model Pembelajaran Konvensional**

Deskripsi Nilai	Eksperimen	Kontrol
N	12	11
X Max	97	87
X Min	63	60
Mean	79,17	72,82
Sd	10,62	9,45
Varian	112,88	89,36

Data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai Aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh informasi bahwa skor tertinggi 97, skor terendah 63, rerata skor 79,17, simpangan baku 10,62 dan varian 112,88 dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional skor tertinggi 87, skor terendah 60, rerata skor 72,82, simpangan baku 9,45 dan varian 89,36.

**Pengujian Persyaratan Uji Normalitas**

**Tabel 5 Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	N	L <sub>o</sub>	L <sub>t</sub>	Kesimpulan
A <sub>1</sub>	23	0,0032	0,180	Normal
A <sub>2</sub>	23	0,0357	0,180	Normal
A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	11	-0,0330	0,249	Normal
A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	12	0,1485	0,242	Normal
A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	12	0,0135	0,242	Normal
A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	11	0,0417	0,249	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelompok rancangan penelitian di atas ditemukan bahwa harga L<sub>observasi</sub> (L<sub>o</sub>) yang diperoleh lebih kecil dari harga L<sub>tabel</sub> (L<sub>t</sub>) pada taraf nyata 0,05. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua kelompok data pada penelitian ini diambil dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

**Uji Homogenitas**

Dari homogenitas dapat dilihat bahwa varians aktivitas setting lingkungan dan hasil belajar kelompok siswa adalah homogen, karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,175 < 7,815$ ) pada taraf signifikan  $\alpha$  0,05.

**Pengujian Hipotesis**

**Tabel 6 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Pertama**

Model Pembelajaran	Mean	N	$t_{hitung}$	A	$t_{tabel}$
Kooperatif TGT	82,17	23	2,304	0,05	1,687
Konvensional	75,51	23			

Berdasarkan Tabel dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  (2,304) >  $t_{tabel}$  (1,687)  $\alpha$  0,05 dan  $dk = 44$ , yang berarti tolak  $H_0$ . Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model konvensional. Perbedaan ini signifikan dengan  $\alpha = 0,05$  dimana  $t_{tabel} = 1,687$  dan  $t_{hitung} = 2,304$ , jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,304 > 1,687).

**Tabel 7 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis kedua**

Model Pembelajaran	Mean	N	$t_{hitung}$	A	$t_{tabel}$
Kooperatif TGT					
Aktivitas setting lingkungan tinggi	85,45	11			
Konvensional			1,83	0,05	1,72
Aktivitas setting lingkungan tinggi	78,08	12			

Pada tabel 7 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  (1,83) >  $t_{tabel}$  (1,72)  $\alpha$  0,05 dan  $dk = 21$  yang berarti tolak  $H_0$ . Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan ini signifikan dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 21$  dimana

$t_{tabel} = 1,721$  dan  $t_{hitung} = 1,829$ , jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $1,829 > 1,72$ ).

**Tabel 8 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis ketiga**

Model Pembelajaran	Mean	N	$t_{hitung}$	A	$t_{tabel}$
Kooperatif TGT					
Aktivitas setting lingkungan Rendah	79,17	12			
Konvensional			1,510	0,05	1,721
Aktivitas setting lingkungan Rendah	72,82	11			

Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  (1,510) <  $t_{tabel}$  (1,721)  $\alpha$  0,05 dan  $dk = 21$ , yang berarti terima  $H_0$ . Dapat disimpulkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan ini tidak signifikan dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 21$  dimana  $t_{tabel} = 1,721$  dan  $t_{hitung} = 1,510$ , jadi  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $1,510 < 1,721$ ). Tetapi dalam  $\alpha$  0,08 signifikan.  $t_{hitung} = 1,510 > t_{tabel} = 1,482$ .

**Tabel 9 Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 4**

Sumber Variasi (SV)	Jumlah Kuadrat (JK)	Derajat Bebas (db)	Kuadrat Rerata (KR)	Signifikansi (0,05)	
				$F_{hit}$	$F_{tab}$
Antar Baris	502,26086	1	502,26086	5,231	4,07
Antar Kolom	345,1304348	1	345,1304348	0,085	4,07
Interaksi	40,87911726	1	40,87911726	0,426	4,07
Dalam	4032,835859	42	96,01990139	-	-
Total	4921,10627106	45	-	-	-

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

Hipotesis keempat dianalisis dengan perhitungan anava pada taraf signifikansi atau  $\alpha = 5\%$  yang dapat dilihat pada tabel 29, dimana interaksi A×B diperoleh  $F_{hitung} = 0,426$  dan  $F_{tabel} = 4,07$ , hal ini berarti  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Dengan diterimanya  $H_0$ , berarti bahwa efek faktor pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar tidak terganggu pada faktor aktivitas setting lingkungan. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik hasilnya dari pada hasil belajar dengan model pembelajaran konvensional. Suatu pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk saling terpacu memahami materi yang telah disajikan oleh guru, sehingga siswa mampu membuat dan sekaligus dapat menjawab soal-soal turnamen yang diberikan, sehingga tertanam bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan yang lebih dan menjadikan dirinya menjadi yang terbaik. Selain merasa termotivasi pembelajaran ini juga melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang dipercayakan kepadanya, Karena siswa tidak hanya mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh teman-temannya dan guru. Penelitian ini sesuai dengan pendapat Trianto (2009:90), bahwa model pembelajaran kooperatif siswa bekerjasama tipe TGT yaitu model pembelajaran dimana siswa dikelompokkan diberikan latihan menjawab kuis-kuis melalui game, selama bekerjasama dalam kelompok tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi pada kelas

eksperimen, lebih tinggi secara signifikan dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi kelas kontrol. Hal ini disebabkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif, adanya interaksi dan kerjasama yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Siswa yang memiliki kemampuan lebih aktif membantu temannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar. Sedangkan pada model pembelajaran konvensional guru tidak memberikan kesempatan yang banyak kepada siswa untuk berinteraksi oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012:209) yakni model pembelajaran kooperatif dikembangkan guna mencapai hasil belajar kompetensi akademik. Model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Siswa pada kelompok bawah maupun atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik, siswa kelompok atas menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda secara signifikan daripada siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari pengolahan data akhir di atas dapat dilihat jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (harga  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada nilai persentil distribusi t yaitu  $1,510 < 1,721$ ) dengan demikian  $H_0$  diterima, maka  $H_1$  ditolak. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2009:90) bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

---

siswa untuk belajar. Pembelajaran menitikberatkan pada aktivitas siswa dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta prilaku lainnya. Dari pengamatan penulis pada waktu pembelajaran siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah cenderung bersikap pasif dan kurang aktif dalam berdiskusi. Hal ini di duga karena siswa yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah ini kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Rusman (2011:111) keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari pemanfaatan potensi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2014:97) dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat, dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih unggul bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional baik secara keseluruhan dan untuk kelompok siswa yang mempunyai yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi. Namun bagi siswa yang memiliki aktivitas setting lingkungan rendah model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak sesuai. Karena pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dituntut keaktifan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Penelitian ini sesuai dengan pendapat Isjoni (2010:74), bahwa TGT merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan

interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil analisis data yang telah dikemukakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Abbas, Abdul Kholiq dan Sastra Adiwijaya. 2002. *Kamus Lengkap Biologi*. Surabaya: Permata Indah
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Dimiyati, M. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S.B., 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eggan, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah. 2013. *Outdoor Learning*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Irianto, Agus. 2012. *Statistik*. Jakarta: Kencana.
- Lie, Anita.2008. *Cooperative Learning*. Jakarta. Grasindo.
- Maryam, Siti R. 2012 Metode Ceramah dalam pembelajaran (Metode Konvensional) (Online), (<http://www.rofayuliaazhar.com/2012/06/metode-ceramah-dalam-pembelajaran.html/>, diakses 13 April 2015)
- Megawati. 2010. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Tesis tidak diterbitkan. Padang: UNP
- Mukhtar dan Iskandar. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Refrensi
- Nasution. 2011. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta. Bumi Akasara.
- Nurhidayah, Siti. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas, Sikap, Ilmiah, dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas XII IPA1 di SMA 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Tesis tidak diterbitkan. Padang: UNP
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabet
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rohman, M dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, A.S., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media Bandung
- \_\_\_\_\_. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media Bandung
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik Penelitian Suatu Pengantar*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima.
- Supriatni Nani. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 04 Tenayan Raya Pekanbaru Tahun Pelajaran 2011/2012*. . Tesis tidak diterbitkan. Padang: UNP.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN  
AKTIVITAS SETTING LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA  
KELAS VI SD NEGERI 002 RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU**

---

- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutikno, Sobry M. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana
- \_\_\_\_\_. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana
- Zainal. 2007. *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negri Kelompok Rendah Di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. Tesis tidak diterbitkan. Padang: UNP.