

MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTOR SISWA KELAS V MATERI ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN

Muhamad Rizqi Amridzal Luthfi¹, Fajar Cahyadi², Sukamto³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

¹ *muh.rizqia.119@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang siswa masih kesulitan dalam melakukan percobaan dan rendahnya nilai keterampilan siswa kelas V pada tema 9 (Benda-benda di sekitar kita) materi zat tunggal dan zat campuran SDN 02 Pojok, serta guru yang belum menggunakan model pembelajaran inovatif serta keterbatasan media yang dimiliki sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok. Hasil persentase nilai observasi psikomotorik siswa sebelum perlakuan dengan rata-rata 55%, dan setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 76%. Hasil ketuntasan belajar klasikal *posttest* yaitu 75% lebih baik dan meningkat dibandingkan dengan *pretest* yaitu 31,25%. Rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yaitu diperoleh 58,13 dan 70,94. Hasil analisis data penelitian uji hipotesis *t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,6565 > 1,753$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Kesimpulannya adalah bahwa model *Team Games Tournament* efektif dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok.

Kata kunci : TGT, media gambar, kemampuan psikomotor

Abstract

This research is motivated by students still having difficulty in practicing or experimenting and the low value of grade V student skills on theme 9 (Objects around us) single substance material and mixed substances SDN 02 Pojok, and teachers who have not used innovative learning models and limitations media owned by the school. This study aims to determine the effectiveness of the TGT type cooperative learning model assisted with image media in developing the psychomotor abilities of single material and mixed substances in class V SDN 02 Pojok. The results of the percentage of students' psychomotor observation scores before treatment with an

average of 55%, and after being given treatment an average of 76% is obtained. The results of classical learning mastery posttest is 75% better and improved compared to pretest which is 31.25%. The average pretest and posttest there are differences, obtained 58.13 and 70.94. The results of the analysis of the t-test hypothesis test data obtained $t_{count} > t_{table}$ ($6.6565 > 1.753$) then H_0 is rejected H_a is accepted. The conclusion is that the Team Games Tournament model is effective in developing the psychomotor abilities of single substance and mixed grade V material SDN 02 Pojok.

Keywords: TGT, Images Media, Psychomotor Ability

A. PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendahuluan mencakup latar belakang atau permasalahan serta urgensi dan rasionalisasi. Proses pembelajaran merupakan peristiwa yang menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa proses

pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, in-peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu proses belajar itu sendiri adalah perubahan perilaku yang menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilan atas aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi, pada saat pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru, dan keaktifan, keberanian, serta keterampilan siswa kurang pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di kelas masih di dominasi oleh guru sehingga siswa menjadi pasif. Belum menggunakan model-model dan media pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk memunculkan atau melatih keaktifan, keberanian, serta keterampilan siswa. Ditambah lagi dengan masih terpaku pada satu sumber belajar yaitu buku siswa.

spiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 02 Pojok dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan pembelajaran IPA pada kelas V, pada tema 9 (Benda-benda di sekitar Kita) materi zat tunggal dan zat campuran siswa masih menganggap sulit karena siswa sebelumnya tidak pernah melakukan praktik atau percobaan, selama proses belajar mengajar belum pernah menggunakan model pembelajaran, masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan sumber belajar yang digunakan yaitu buku siswa, diperkuat dengan bukti nilai keterampilan dari 18 siswa hanya ada 8 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yang dicapai kelas V yaitu 70.

Masih terdapat kekurangan pada aktivitas pembelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru saat proses belajar mengajar adalah tidak adanya

ketersediaan media dan alat peraga dalam pembelajaran IPA maupun LCD di sekolah, guru masih menjadikan buku pegangan sebagai satu – satunya sumber belajar, guru terbiasa dan lebih banyak melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang menuntut peserta didik untuk mendengar, memperhatikan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan lebih dominan untuk siswa diberikan berbagai informasi dan mau atau tidak mau siswa di tuntut untuk mengingat berbagai informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Susanto, 2013:165-166) bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung dikelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghub-

ungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari – hari.

Dari masalah yang telah disebutkan diatas, perlu adanya alternatif model dan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi IPA dan mengembangkan kemampuan psikomotor siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan sebagai alternatif adalah TGT (*Team Games Tournament*) yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012:224). Keberhasilan belajar dari kelompok itu tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik kemampuan dan aktivitas individual maupun secara kelompok.

Media visual yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yaitu penyajian visual

dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya yang menyangkut manusia, peristiwa, benda-benda, tempat dan sebagainya, Angkowo dan Kosasih (dalam Hasim dkk, 2016:3). Media ini dirasa sesuai untuk digunakan dalam materi zat tunggal dan zat campuran. Dimana dalam media ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran serta sebagai sarana yang tepat dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dalam memahami dan menangkap informasi dari guru, diperkuat lagi bahwa gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media ini akan digunakan saat fase *Team* dan *Games Tournament* dalam model pembelajaran *team games tournament*, sehingga siswa akan lebih tertarik, senang dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan latar belakang diatas, dilakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Kooperatif Tipe

Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotor Siswa Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SDN 02 Pojok".

B. METODE

Metode penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015: 8). Desain penelitian ini menggunakan *Pre – Experimental Design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2015:74) dalam desain ini menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian

hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Tempat penelitian ini dilakukan di SDN 02 Pojok.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Pojok Kabupaten Grobogan tahun ajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 16 yang terdiri dari laki – laki 8 dan perempuan 8 siswa. Menurut Sugiyono (2015:81) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability* sampling. *Nonprobability* sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan semua

anggota populasi yang berada dikelas V SD Negeri 02 Pojok.

Teknik tes yang digunakan untuk mengukur psikomotor siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan berupa tes tertulis untuk mengetahui peningkatan dalam pembelajaran. *Pretest* akan diberikan di awal pembelajaran sebelum diberikan suatu perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan di akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan. Soal yang akan digunakan berupa pilihan ganda yang harus dikerjakan siswa secara individu. Soal yang di gunakan berasal dari 30 soal berupa bentuk pilihan ganda yang di uji coba di kelas VI SDN 02 Pojok. Kemudian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda, dari hasil uji coba tersebut diperoleh 20 butir soal yang digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut didukung dengan lembar kegiatan siswa dalam melakukan praktik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh di uji menggunakan uji normalitas. Uji

normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas berasal dari distribusi normal atau tidak. Setelah itu dilakukan pengukuran hasil dengan menggunakan uji hipotesis yaitu uji *paired sample t-test*. Sedangkan data yang diperoleh dari lembar oservasi psikomotorik ketika praktik, di analisis dengan menggunakan skala Guttman secara tradisional (*Cross Sectional*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantu media gambar sedangkan untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah psikomotor siswa kelas V SD N 02 Pojok.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media gambar dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok. Pembelajaran TGT berbantuan

media gambar dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran dikatakan efektif jika: (a) Berkembangnya kemampuan psikomotor siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok.. (b) Kriteria ketuntasan individu dan kriteria ketuntasan klasikal *posttest* lebih baik dan meningkat dibandingkan dengan *pretest*. (c) Terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media gambar dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa. Dengan langkah-langkah atau komponen utama dalam model pembelajaran TGT sebagai berikut: (1) Pada tahap ini, guru menyampaikan materi didalam kelas dilakukan dengan pembelajaran langsung, siswa memahami dan memperhatikan materi yang dijelaskan agar membantu siswa bekerja lebih baik pa-

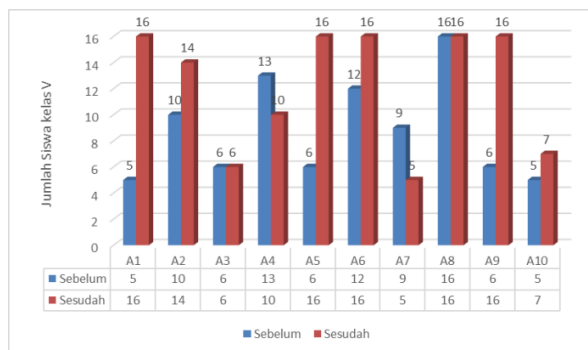
da saat kerja kelompok serta pada saat game. (2) Pada tahap *Team* (kelompok) dibentuk beberapa kelompok antara 5 sampai dengan 6 siswa, siswa belajar bersama dengan kelompoknya untuk melaksanakan praktik beserta menyelesaikan tugas yaitu Lembar Kerja Kelompok (LKK), siswa merasa senang dan sangat antusias, tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa dalam menyampaikan pendapat atau bertanya ketika melakukan praktik, siswa antusias dan terampil mulai menyiapkan bahan sampai mendeskripsikan hasil praktik. Saat itu juga dilakukan pengamatan terhadap siswa dengan pedoman lembar observasi psikomotorik yang berjumlah 10 indikator. (3) Tahap *game* (permainan) siswa memilih satu nomer dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut dengan memilih gambar yang sudah tersedia di meja. (4) Pada tahap ini dilakukan *tournament* atau pertandingan, setiap kelompok mewakilkan 2 siswa untuk mengikuti *tournament*. Ketika ada sa-

lah satu kelompok yang menjawab salah atau salah dalam memilih gambar maka siswa yang lain memberikan respon yang cepat dan baik sudah mengetahui jawabannya, bahwa jawaban tersebut kurang tepat, dan memberikan semangat kepada perwakilan kelompoknya untuk memilih gambar yang benar. (5) Pada tahap ini yaitu *Team-recognize* (penghargaan kelompok) diumumkan kelompok yang menang dan masing – masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah. Jadi penerapan model pembelajaran TGT yang sudah dilakukan sesuai dengan teori Thorndike (Baharuddin, 2015:92) bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus (S) dan Respon (R). Dalam penelitian ini siswa diberikan stimulus dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), dimana pembelajaran TGT membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, seperti diberikan tugas untuk melakukan praktik serta mengerjakan tugas LKK (Lembar Kerja Kelompok),

siswa merespon dengan cepat dan tanggap sesuai langkah-langkah kegiatan. Selanjutnya pada tahap fase *game tournament* siswa lebih bersemangat lagi dengan merespon atau menjawab pertanyaan yang diberikan karena akhir dari turnamen tersebut akan mendapatkan sebuah penghargaan atau hadiah.

Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design. Pada penelitian ini instrumen yang di gunakan berupa lembar observasi psikomotorik dan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, 20 butir soal tersebut di gunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Berikut hasil analisis lembar observasi psikomotorik siswa sebelum dan sesudah diberi pelakuan:



Gambar 1. Analisis Aspek Lembar Psikomotorik Sebelum dan Sesudah Perlakuan.

Berdasarkan gambar terdapat perbedaan antara hasil analisis aspek lembar observasi psikomotorik siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perkembangan dalam kemampuan psikomotor siswa setelah menerapkan model *Team Games Tournament* pada materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok.

Uji ketuntasan individu untuk mengetahui ketuntasan belajar setiap siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji ketuntasan individu dari hasil *pretest* yaitu dari 16 siswa terdapat 5 siswa yang dikategorikan tuntas dan 11 siswa tidak tuntas, sedangkan hasil perhi-

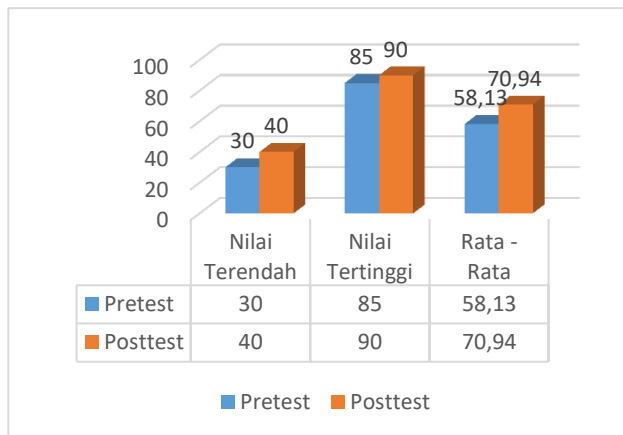
tungan uji ketuntasan belajar individu dari hasil *posttest* terdapat 12 siswa yang dikategorikan tuntas dan 4 siswa tidak tuntas.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Klasikal

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	16	16
Siswa Tuntas	5	12
Siswa Tidak Tuntas	11	4
KBK	31,25%	75%
Keterangan	Tidak Tuntas	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas perhitungan ketuntasan belajar klasikal pada *pretest* dapat diketahui bahwa jumlah siswa 16 yang mengikuti tes dan sebanyak 5 siswa yang tuntas, dan sebanyak 11 siswa yang belum tuntas. Dari perhitungan ketuntasan belajar klasikal diperoleh 31,25% dari jumlah keseluruhan. Sedangkan perhitungan ketuntasan belajar klasikal pada *posttest* bahwa jumlah siswa 16 yang mengikuti tes dan sebanyak 12 siswa yang tuntas, dan sebanyak 4 siswa yang belum tuntas. Dari perhitungan diatas yang menggunakan rumus ketuntasan

belajar klasikal diperoleh 75% dari jumlah keseluruhan.



Gambar 2. Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-Rata *Pretest-Posttest*

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* diperoleh sebesar 58,13 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 85, sedangkan nilai rata-rata *posttest* diperoleh sebesar 70,94 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Data diatas menunjukkan terdapat perbedaan antara rata – rata nilai *posttest* dan rata – rata nilai *pretest* siswa . Hal ini didukung berdasarkan hasil analisis statistik setelah dilakukan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media gambar dan

terlihat bahwa kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SDN 02 Pojok antara kondisi awal dan akhir berbeda secara signifikan.

Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan dengan uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors*. Berikut data nilai uji normalitas *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Daftar Nilai Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
L_0	0,1392	0,0821
L_{tabel}	0,220	0,220
Keterangan	Distribusi Normal	Distribusi Normal

Uji normalitas nilai *pretest* hasil perhitungan data yang diperoleh dari nilai *pretest*, maka berdasarkan uji normalitas diperoleh $L_0 = 0,1392$. Dengan $n = 16$ dan taraf signifikan 0,05, diperoleh L_{tabel} sebesar 0,220. Karena $L_0 < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1392 < 0,220$ maka H_0 diterima, sehingga dapat

disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas nilai *posttest* hasil perhitungan data yang diperoleh dari nilai *posttest*, maka berdasarkan uji normalitas diperoleh $L_0 = 0,0821$. Dengan $n = 16$ dan taraf signifikan 0,05, diperoleh L_{tabel} sebesar 0,220. Karena $L_0 < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,0821 < 0,220$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah melakukan pengujian diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya melakukan uji hipotesis dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk mengetahui keefektifan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, setelah dilakukan perlakuan dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Uji *paired simple t-test* bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji *paired sample t-test*

Responden	16
t_{hitung}	6,6565
t_{tabel}	1,753
Kesimpulan	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan data diatas diperoleh t_{hitung} sebesar 6,6565 dan t_{tabel} sebesar 1,753 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata – rata nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga ada pengaruh hasil belajar pada KD IPA materi zat tunggal dan zat campuran sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 02 Pojok. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Cahyadi dan Pujiyati (2015:72) dengan judul “Model Quantum Teaching Menggunakan Media Gambar Seri Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Kuripan Wonosobo”, hasil

penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 74,5 sedangkan kelompok kontrol sebesar 61,87. Disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan model pembelajaran Quantum Teaching menggunakan media gambar seri lebih baik secara Siginifikan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Selanjutnya penelitian yang relevan oleh Iskandar (2018:172) yang berjudul “Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantu Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Materi Sifat Cahaya” menunjukkan meningkatnya jumlah siswa tuntas kelas eksperimen adalah 14, dari 17 siswa yang mengikuti tes dengan nilai rata-rata 77,65. Presentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen mencapai 82,3% itu menunjukkan bahwa melebihi nilai klasikal yang ditetapkan yaitu 80%. Dan perbandingan nilai

rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 60,83 dengan 77,65, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SD Negeri 02 Pojok. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase nilai observasi psikomotorik siswa sebelum perlakuan dengan rata-rata 55%, dan setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 76%. Dimana terdapat selisih perbedaan hasil observasi psikomotorik sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 21%, disertai dengan hasil ketuntasan belajar klasikal *posttest* yaitu 75% lebih baik dan meningkat dibandingkan dengan hasil ketuntasan belajar klasikal *pretest* yaitu 31,25%. Rata-rata *pretest* dan *posttest*

terdapat perbedaan yaitu diperoleh 58,13 dan 70,94. Selain itu dibuktikan dengan hasil hipotesis melalui uji *paired samples t-test* dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ berdasarkan hasil analisis tersebut di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,6565 > 1,753$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam mengembangkan kemampuan psikomotor siswa materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SD Negeri 02 Pojok.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media
- Cahyadi, F., & Pujiyati, P. (2015). Model Quantum Teaching menggunakan Media Gambar Seri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Kuripan Wonosobo. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)* Volume 3 Nomor 1. 65-73.
- Hasim, M., Wibawa, I.M.C., & Renda, N.T. 2016. Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk

Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha* Volume 6 Nomor 3, 1-12.

Iskandar, W., Kiswoyo., & Sukamto. 2018. Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Materi Sifat Cahaya. *JS (Jurnal Sekolah)* Volume 2 Nomor 3, 167-173.

Permendikbud. No.65. Tahun 2013. Tentang Standar Proses Pendidikan.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta, Rajawali Pers

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.

UU. No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.