

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Metode TGT (*Team Games Tournament*)

##### a. Pengertian Metode TGT (*Team Games Tournament*)

Kualitas pendidikan pada aspek pembelajaran tentunya tidak luput dengan adanya penerapan inovasi yang diterapkan masing masing pendidik pada pembelajaran.<sup>1</sup> Penerapan inovasi bisa dilakukan pada ranah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, pengembangan bahan ajar , Model dan metode pembelajaran, prestasi belajar.<sup>2</sup>Inovasi pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran dikelas tentunya salah satunya dengan adanya metode pembelajaran. Metode pembelajaran ini bisa dikatakan ”*a way in achieving*” dengan artian sebuah cara yang dipergunakan dalam mengimplementasikan planning yang telah disusun pada bentuk aktivitas belajar mengajar yang konkret serta mudah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan.<sup>3</sup>

Metode pembelajaran yang inovatif merupakan pengaplikasian dari kurikulum 2013 yang mengacu pada keterampilan 4C yaitu keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kreatif (*Creativity*), komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*) yang semua aspek tersebut berpusat pada siswa (*student centered approach*).<sup>4</sup> Metode pembelajaran terdapat banyak sekali yaitu salah satunya metode pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*).

Pembelajaran kooperatif mempunyai konsep utama yaitu belajar bersama, dengan artian bahwasanya pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan *Learning Community* yaitu membentuk kegiatan pembelajaran kedalam kelompok belajar dengan proses kerjasama, diskuis, saling bertukar pendapat dan ide, kesetaraan,

---

<sup>1</sup> Udin Saefudin Sa’ud, *Inovasi Pendidikan* ,( Bandung : Alfabeta, 2008). 108.

<sup>2</sup> Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*,(Bandung : Alfabeta, 2013). 19.

<sup>3</sup> Nunuk suryani dan Leo Agung,*Strategi belajar Mengajar*, (Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2012). 6.

<sup>4</sup> Warsono dan Haryanto, *Pembelajaran Aktif : Teori dan Asesmen*,(Bandung :Remadja Rosdakarya, 2012). 66.

kekompakan.<sup>5</sup> Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivitas. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara intensif bekerja di dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.<sup>6</sup>

Implementasi pembelajaran kooperatif dalam penunjang pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan metode pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*). Metode TGT (*Team Games Tournament*) atau sering disebut juga pembelajaran dengan pertandingan permainan tim yang nantinya akan memperoleh poin dalam permainan tersebut. Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dikaitkan dengan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (penguatan). Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih nyaman serta di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga siswa dapat mengeksplor kemampuan dengan maksimal sehingga dapat menunjang peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.<sup>7</sup>

Konsep metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini yaitu pembelajaran dengan berkelompok (*team*) yang nantinya desain pembelajaran dipadukan dengan adanya diskusi, mengandung implementasi dari keterampilan 4C yaitu komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi dan kreatifitas, serta dalam pembelajaran nantinya terdapat kondisi belajar sambil melakukan (*learning by doing*), adanya permainan edukasi (*Games*) dan

---

<sup>5</sup> Muhammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar- Ruzz Media, 2013). 286.

<sup>6</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), 56.

<sup>7</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), 83.

dengan sistem perlombaan (*Tournament*).<sup>8</sup> Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing masing. Masing masing kelompok di bagi sesuai dengan jumlah dan kondisi siswa didalam kelas tersebut supaya bisa rata dan seimbang setiap masing masing kelompok. Masing masing kelompok nantinya disajikan sebuah soal untuk mendapat skor di setiap kelompoknya, skor nantinya akan di akumulasi dari masing masing kelompok untuk penentuan peringkat/podium karena sistem dari metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini adalah perlombaan (*Tournament*).<sup>9</sup>

#### **b. Indikator Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*)**

Suatu metode pembelajaran tentunya tersusun dan terkonsep secara terstruktur serta memiliki ciri khas tersendiri dalam penerapannya di dalam pembelajaran yang diajarkan. Metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terdapat tahapan yang terkandung didalamnya, menurut slavin, metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari 5 tahapan, tahap penyajian kelas (*class presention*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berikut ini adalah indikator yang terdapat dalam metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) diantaranya :<sup>10</sup>

##### 1) Tahap Penyajian Kelas (*class presention*)

Pembelajaran terdapat beberapa komponen penting yang menjadikan pembelajara itu baik tidaknya, interaktif, inovatif tentunya tidak luput dengan adanya penyajian kelas yang terkonsep dengan baik. Bahan ajar Metode TGT (*Team Games Tournament*) juga harus bervariasi dan tidak kaku , tidak hanya terfokus pada guru saja tapi juga terpusat pada siswa dimana tugas siswa ini sangat berperan aktif didalam pembelajaran, serta siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari suatu konsep dengan upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam metode TGT (*Team Games Tournament*) mempunyai khas tersendiri dan beda dari

---

<sup>8</sup> Miftahul Huda ,*Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), 14.

<sup>9</sup> Ibrahim, dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya : University Press, 2000), 20.

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*, ( Bandung : Nusa Media, 2009), 172.

pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas dan tepat. Dengan demikian siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh sungguh memerhatikan dan terlibat aktif dalam membantu mereka menentukan skor timnya.

2) Kelompok Belajar (*teams*)

Desain metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) siswa nantinya akan ditempatkan kedalam kelompok belajar yang beranggotakan 3-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Adanya heterogenitas anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran yang diampu. Kelompok (*team*) pada metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini berfungsi sebagai tempat untuk bertukar pendapat dan mengkoordinir serta memastikan bahwa semua anggota tim semua berpartisipasi aktif dan berkerja sama kompak dalam mengerjakan kuis yang diberikan dalam perlombaan tersebut agar mendapatkan hasil maksimal.

Setelah guru mempresentasikan bahan ajar yang sudah dikonsep dan disusun dengan terstruktur, masing masing tim mempelajari dan mendiskusikan dengan seksama lembar kerja yang nantinya akan diperlombakan. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

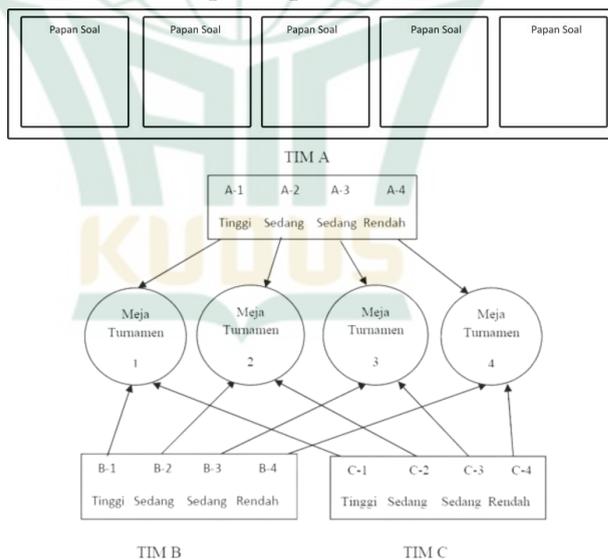
3) Permainan (*Games*)

Pada *game* atau permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diberikan, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang nantinya masing masing anggota mengajukan pendapatnya dengan menulis masing masing jawaban yang sudah di tulis di papan tulis dan nanti dipresentasikan ke depan kelas untuk penguatan terhadap jawaban yang sudah ditulis. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja tim masing masing dengan masing masing anggota tim bergantian menjawab kuis pertanyaan yang tersedia di depan kelas. Peserta didik yang menjawab

benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen selanjutnya.<sup>11</sup>

4) Pertandingan(*Tournament*)

*Tournament* pertandingan ini merupakan struktur belajar, dimana bagian dari komponen *game* atau permainan. Biasanya turnamen atau pertandingan dilakukan pada akhir pembahasan dalam pembelajaran atau biasanya dilakukan diakhir materi yang terkandung dalam tema ataupun subtema yang terdapat pembelajaran tersebut. Setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKS), turnamen atau lomba dilakukan dengan pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri kurang lebih 3-6anggota disetiap kelompoknya untuk mengikuti turnamen atau pertandingan dengan soal akademik. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan dengan urutan menurut kategori yang sudah ditentukan dari akumulasi skor yang didapatkan dari masing masing kelompok. Untuk ilustrasi permainan bisa ditampilkan pada skema berikut ini :<sup>12</sup>



**Gambar 2.1 Skema Tempat Siswa ke Meja Tournament**

<sup>11</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 92-93.

<sup>12</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2009), 168.

Skema diatas merupakan ilustrasi “*tournament table*” dengan pengaturan beberapa siswa dengan kemampuan yang tinggi sampai berkemampuan rendah dari masing masing anggota kelompok berdasarkan nilai dan observasi yang dilakukan pendidik kepada masing masing siswa yang diampu. Berdasarkan skema tersebut menjelaskan untuk meja 1 berisi perwakilan kelompok dengan kemampuan tinggi, meja 2 dan meja 3 berisi perwakilan kelompok dengan kemampuan sedang, kemudian untuk meja 4 berisi perwakilan kelompok dengan kemampuan rendah.<sup>13</sup>

Setelah menempatkan diri kemeja dari masing masing pembagian tingkatan yang sudah diintruksikan, setiap meja menjawab pertanyaan yang ada di papan pertanyaan yang nantinya sudah disiapkan, masing masing siswa yang sudah mengemukakan pendapatnya lewat jawaban yang ditulis tadi, siswa mempresentasikan didepan kelas sebagai penguatan jawaban yang sudah dijawab dan apabila benar akan mendapatkan skoring. Setelah akhir dari perlombaan, pendidiknya yang berperan sebagai juri dalam perlombaan ini akan mengakumulasi hasil skor per-kelompok untuk nantinya mendapatkan penghargaan (*Reward*) pada kelompok tersebut.<sup>14</sup>

##### 5) Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Setelah berlangsungnya turnamen atau pertandingan berakhir, pendidik selaku juri dalam pertandingan tersebut mengakumulasi hasil skor yang diperoleh dari masing masing kelompok, setelah itu pendidik mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan pujian kepada peserta didik melalui pemberian *Reward* (penghargaan) sebagai bentuk apresiasi yang diberikan kepada pencapaian peserta didik.<sup>15</sup> Masing-masing tim atau kelompok akan mendapat penghargaan, jangan sampai ada yang dikucilkan dan hargai setiap usaha yang mereka capai, sekecil apapun hal tersebut lihatlah hal tersebut sebagai hasil perjuangan yang pantas

---

<sup>13</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2009), 173.

<sup>14</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), 71.

<sup>15</sup> Joko Wahyono, *Cara Ampuh Merebut Hati Peserta Didik*, (Jakarta : Erlangga, 2012), 62.

dipuji.<sup>16</sup> Penentuan poin yang didapatkan masing-masing ditunjukkan dengan penjabaran skor sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Point Perhitungan Perlombaan**

<b>Kriteria Skor</b>	<b>Point permainan</b>
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	<20

Dengan keterangan sebagai berikut :

*Top Scorer* (skor tertinggi), *Middle Scorer* (skor tengah), *Low Scorer* (Skor rendah).<sup>17</sup>

**Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok**

<b>Kriteria (rata – rata Kelompok)</b>	<b>Predikat</b>
30-39	Tim kurang baik
40-49	Tim baik
45-49	Tim baik sekali
>50	Tim istimewa

(Slavin, 2008:175)

### c. Prosedur dan aktivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) tentunya mempunyai prosedur atau langkah-langkah (sintaksis) yang nantinya digunakan untuk melaksanakan pembelajaran agar berjalan dengan maksimal.<sup>18</sup> Langkah langkah dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif dengan metode TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :<sup>19</sup>

- 1) Metode TGT (*Team Games Tournament*) mengikuti urutan sebagai belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan

<sup>16</sup> Ali Akbar Navis, *Hypnoteaching : Revolusi Gaya Belajar Untuk Melejitkan Prestasi*,( Yogyakarta : Ar- Ruzz Media, 2014), 66.

<sup>17</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*,( Bandung : Nusa Media, 2009), 175.

<sup>18</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif*,(Bandung : Alfabeta, 2011), 70.

<sup>19</sup> Muhammad Faturrohman, *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran*, ( Yogyakarta : KALIMEDIA, 2018), 110.

melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Dibentuk tim karena bertujuan untuk bekerja sama koordinasi dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan bahwasanya urutan penghargaan berdasarkan perolehan skor yang didapatkan di setiap tim.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen yang terdiri dari 3-6 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen atau pertandingan diumumkan terkait dengan pembagian penetapan kelompok dan penempatan meja bagi setiap kelompok. Penomor meja kelompok bisa diacak fleksibel tergantung pendidik dalam mengatur tempat tersebut.
- 4) Pada akhir pertandingan siswa yang sudah mengemukakan pendapatnya dengan menjawab soal yang tertera di depan kelas, siswa membacakan kembali dan menjelaskan dengan singkat terkait dengan jawaban yang sudah di tulis, apabila siswa tersebut menjelaskan jawabanya dengan benar maka siswa tersebut mengantongi poin/skor untuk nantinya diakumulasi untuk timnya.
- 5) Dengan adanya metode pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan pemikiran dan argumen dari setiap anggota kelompok, siswa akan mempunyai nilai tambah dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.<sup>20</sup>

Prosedur penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) disusun dengan baik dan fleksibel sesuai dengan kondisi yang dihadapi dalam kelas , bisa saja dirubah sesuai dengan sedemikian rupa konsep penerapannya tetapi tidak meninggalkan komponen yang terdapat dalam indikator metode TGT (*Team Games Tournament*).<sup>21</sup> Kegiatan pembelajaran terkait dengan metode pembelajaran TGT (*Team Games*

---

<sup>20</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), 72.

<sup>21</sup> Aris Soimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), 203-204.

*Tournament*), prosedur tersebut dapat digambarkan seperti yang tabel sintaks berikut :<sup>22</sup>

**Tabel 2.3 Tahapan Penerapan Metode TGT dalam Pembelajaran**

<b>Tahapan Metode TGT (<i>Team Games Tournament</i>)</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas siswa</b>
Membuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang nanti akan dilakukan siswa yaitu dengan model pembelajaran TGT.</li> <li>Mengingatn kembali materi sebelumnya berupa Apersepsi kepada siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan penjelasan guru tentang langkah-langkah kegiatan yang nanti akan dilakukan siswa yaitu dengan model pembelajaran TGT.</li> <li>Menyimak yang disampaikan guru berupa apersepsi melalui pertanyaan tentang materi sebelumnya.</li> </ul>
Penyajian Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-6 orang.</li> <li>Menjelaskan materi yang akan diajarkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bergabung dalam kelompok yang telah dibagi oleh guru.</li> <li>Mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>
Siswa Belajar Secara Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membimbing peserta didik untuk memahami,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja sama dengan teman sekelompok ,</li> </ul>

<sup>22</sup> Susana, "Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas IX MAN 4 Aceh Besar", ( Skripsi Sarjana, Aceh, 2017 ), 96.

	<p>membaca dan berdiskusi untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan materi yang disampaikan oleh pendidik.</p>	<p>berdiskusi, menyatukan argumen dari setiap individu dalam mengerjakan soal yang nantinya akan diberikan oleh pendidik.</p>
<p>Permainan (<i>Game</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan media yang akan digunakan untuk permainan.</li> <li>• Menempatkan serta mengawasi siswa dalam menjalankan permainan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan permainan dengan jujur dan bersungguh sungguh.</li> <li>• Saling koordinasi selama berjalannya permainan dan mempersiapkan argunem keterampilan berpendapat untuk penguatan dalam menjelaskan hasil dari jawaban yang sudah ditulis.</li> </ul>
<p>Pertandingan (<i>Tournament</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarahkan setiap kelompok tim selama jalannya pertandingan.</li> <li>• Menghitung skor yang diperoleh masing masing kelompok untuk nantinya diakumulasi menjadi skor akhir yang nantinya digunakan untuk menentukan peringkat dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan dari guru dan mengumpulkan skor.</li> </ul>

	pertandingan.	
Pemberian Penghargaan Kelompok ( <i>Reward</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan pada kategori kelompok dengan kriteria Tim istimewa, Tim baik sekali, Tim baik, Tim kurang baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerima Penghargaan yang diberikan oleh guru dan menghargai hasil yang didapat dari masing masing kelompok.</li> </ul>
Menarik Kesimpulan Atau Jawaban, Serta Penguatan Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memancing siswa untuk membuat kesimpulan jawaban yang benar dalam permainan tersebut.</li> <li>• Mengarahkan dan membantu siswa dalam menarik kesimpulan atas apa yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kesimpulan jawaban yang benar dari permainan yang telah dijalankan dan dipelajari.</li> <li>• Membuat rangkuman terkait tentang materi yang sudah diajarkan pada pembelajaran tersebut.</li> </ul>
Menutup Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penguatan serta memberikan timbal balik (<i>feedback</i>) kepada siswa atas apa yang sudah dipelajari dalam pembelajaran.</li> <li>• Memberikan motivasi pada siswa serta mengarahkan untuk mempelajari pembelajaran yang dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulas materi yang sudah diajarkan tersebut dengan seksama.</li> <li>• Memperhatikan pendidik dan mempelajari terkait dengan materi yang akan dipelajari nantinya.</li> </ul>

Gambaran terkait dengan langkah / Sintaks penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>23</sup>

**d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)**

Metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terdapat kelebihan dan kekurangan yang terkandung didalamnya diantaranya :

- 1) Kelebihan Metode TGT (*Team Games Tournament*) :
  - a) Metode TGT (*Team Games Tournament*) yang menggunakan kelas kooperatif memiliki peran aktif semua siswa serta memberi kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
  - b) Melatih rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
  - c) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - d) Metode TGT (*Team Games Tournament*) meningkatkan jiwa sosial pada siswa, karena belajar dengan kerjasama dan saling melengkapi satu sama lain.
  - e) Siswa lebih memperhatikan pembelajaran dan pemahaman terkait materi yang diajarkan juga maksimal.
  - f) Metode TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *tournament* (pertandingan akademik) yang bisa untuk meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
  - g) Pembelajaran yang aktif membuat komunikasi siswa dengan pendidik serta membuat interaksi belajar dalam kelas hidup dan tidak membosankan.<sup>24</sup>
- 2) Kekurangan Metode TGT (*Team Games Tournament*):
  - a) Metode TGT (*Team Games Tournament*) membutuhkan manajemen waktu yang terbilang banyak.
  - b) Dalam suatu kelompok, terkadang anggotanya ada yang tidak berperan aktif dan cenderung mengandalkan teman sekelompoknya.
  - c) Kemungkinan terjadi kegaduhan apabila metode TGT (*Team Games Tournament*) ini tidak terkendali dengan baik.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, ( Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2018), 73.

<sup>24</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Grup, 2009), 90.

## 2. Keterampilan Berpendapat

### a. Pengertian Keterampilan Berpendapat

Penerapan pembelajaran dengan mengimplementasikan beberapa penekanan aspek mulai dari penggunaan metode , pendekatan, media , administrasi pembelajaran, semua itu tentunya harus menggunakan sebuah keterampilan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur.<sup>26</sup> Keterampilan ini merupakan hasil belajar paada ranah psikomotorik berasal hasil kemampuan diranah kognitif yang bermaksud sebuah kecakapan serta potensi yang dimiliki oleh seorang buat menguasai suatu keahlian yang dimilikinya semenjak lahir.<sup>27</sup>

Menurut beberapa ahli juga mengemukakan bahwasanya keterampilan (*skill*) dalam arti sempit yaitu kemudahan, kecepatan, serta ketepatan pada tingkah laku motorik yang diklaim sebagai normal skill. Sedangkan pada arti luas, keterampilan mencakup aspek normal skill, intelektual skill, serta *social skill*.<sup>28</sup> Keterampilan merupakan pola kegiatan yang mempunyai tujuan dengan membutuhkan manipulasi dan penggabungan informasi yang dipelajari.<sup>29</sup> Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cepat, dan tepat. Keterampilan akan dapat dipelajari, dicapai atau ditingkatkan dengan latihan tindakan secara berkesinambungan dan konsisten. Keterampilan tidak hanya membutuhkan latihan (*training*) saja, tetapi kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatuyang bernilai dengan lebih cepat.<sup>30</sup> Keterampilan bisa dibagi menjadi empat kategori yaitu :

---

<sup>25</sup> Sudjana, Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta , 2000, 15.

<sup>26</sup> Nana Sudjana, “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”. (Bandung: RemajaRosdakarya. 2009), 20.

<sup>27</sup> Yeti Mulyati, *Keterampilan Dalam Belajar Mengajar*. (Jakarta : Universitas Terbuka), 151.

<sup>28</sup> St.Vembriarto. Pengantar Pengajaran Modul,(Yogyakarta: Paramita, 1981), 52.

<sup>29</sup> Sudjana, Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta , 2000, 17.

<sup>30</sup> Yeti Mulyati, *Keterampilan Dalam Belajar Mengajar*. (Jakarta : Universitas Terbuka), 152

- 1) *Basic literacy skill* adalah kemampuan dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.
- 2) *Technical skill* adalah kemampuan secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
- 3) *Interpersonal-skill* merupakan kemampuan setiap orang saat melakukan komunikasi satu sama lain dengan mendengarkan seorang memberi pendapat serta bekerja secara tim.
- 4) *Prolem solving* adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logikanya.<sup>31</sup>

Setiap individu tentunya mempunyai keterampilan yang tanpa disadari sudah ada sejak lahir. Keterampilan setiap individu terus berkembang dan bisa diasah melalui program training / pelatihan dengan bertahap dan dilakukan secara konsisten agar mendapatkan peningkatan yang signifikan.<sup>32</sup>

Sesuai dengan kategori keterampilan terdapat interpersonal skill yang didalamnya terdapat kemampuan komunikasi, memberi pendapat dan bekerja dalam tim. Beberapa aspek yang terkandung dalam keterampilan interpersonal skill yang juga terdapat pada keterampilan abad 21 yaitu adanya aspek communication dengan penekanan keterampilan berpendapat.<sup>33</sup> Pendapat adalah sebuah tanggapan yang diberikan seorang komunikasi kepada seseorang yang berkomunikasi yang sebelumnya telah memberikan pertanyaan.<sup>34</sup> Menurut Achmad dalam penelitiannya menyebutkan pendapat itu bagian dari pola pikir, tanggapan serta pengertian, sebagaimana dijelaskan bahwa pendapat yaitu hasil pekerjaan pikir, meletakkan keterkaitan antara tanggapan yang satu dengan yang lain, antara pengertian satu dan pengertian lain, yang dinyatakan pada satu kalimat. Dalam mengungkapkan sebuah pengertian atau tanggapan umumnya cukup menggunakan satu istilah. Sedangkan dalam menyatakan pendapat diperlukan dua jenis pengertian yang

---

<sup>31</sup> Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto: STAIN Press (Bekerjasama dengan Buku Literasi), 2012), 25.

<sup>32</sup> Soekidjo Notoatmodjo, *Hubungan Tingkat Pendidikan dengan Umur dan Kemampuan Motorik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 97.

<sup>33</sup> Resti Septikasari, Rendy Nugraha Frasandi, *Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*, Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VIII Edisi 02 (2018): 112-122.

<sup>34</sup> Effendy, *Komunikasi Teori Dan Praktek*, ( Jakarta: PT Grasindo. Rosdakarya, 2010), 9.

dirangkai menggunakan terstruktur serta rasional.<sup>35</sup> Keterampilan mengemukakan pendapat ialah bagian dari pengekspresian pikiran, perasaan, kebutuhan serta hak hak yang dimiliki seorang bersifat eksklusif, jujur, serta sesuai dengan tanpa adanya kecemasan atau keraguan yang tidak berasalasan tetapi disertai dengan adanya kemampuan buat bisa menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak mengingkari hak mereka dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan. berdasarkan Paul B. Dierich mengemukakan bahwa keterampilan beropini artinya salah satu aktivitas yg harus terdapat dalam kegiatan pembelajar siswa, aktivitas peserta didik mengemukakan pendapat ini tergolong pada aspek psikomotor aktivitas verbal (oral) yg adalah bagian satu pencerminan berasal peserta didik aktif dalam proses belajar dikelas.<sup>36</sup> Keterampilan berpendapat mempunyai beberapa tuntutan kemampuan dan keterampilan dalam mengemukakan pendapat diantaranya :

- 1) Kemampuan mengemukakan pendapat menggunakan bahasa menyangkut kemampuan memakai bahasa secara baik, tepat, dan akurat.
- 2) Kemampuan mengemukakan pendapat secara analitis berarti setiap pendapat yg dikemukakan serta dianalisis secara jelas satu persatu.
- 3) Kemampuan mengemukakan pendapat secara logis berarti mengemukakan pendapat rasional, sedangkan mengemukakan pendapat secara kreatif berarti mempunyai kemampuan menciptakan, berarti pemikirannya bukan sesuai kesepakatan umumnya.

Keterampilan berpendapat juga merupakan sebuah kemampuan yang melibatkan kognisi atau kognitif yang kemudian berpadu dengan serangkaian kemampuan dalam ranah psikomotor yang menyebabkan tersusun menjadi keterampilan mengemukakan pendapat.<sup>37</sup> Pembelajaran di abad 21 ini harus melibatkan semua aspek yang sudah terkandung dalam taksonomi bloom terhadap aspek keterampilan berpendapat yang dikelompokkan sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan identifikasi, mengambil, mengumpulkan fakta dan informasi.

---

<sup>35</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,(Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), 174

<sup>36</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*,(Jakarta : Bumi Aksara, 2001), 172

<sup>37</sup>Wasty soemanto Winkel, *Psikologi Pengajaran*,(Jakarta : Gramedia, 1987),149.

- 2) Pemahaman (*conperhension*), adalah memilih dan menggunakan fakta-fakta atau ide-ide untuk memahami, menginterpretasikan atau membandingkan.
- 3) Aplikasi (*application*), merupakan menggunakan fakta-fakta, informasi, pengetahuan, aturan-aturan, teori-teori, atau prinsip-prinsip disituasi tertentu.
- 4) Analisis (*analysis*), merupakan memisahkan yang utuh kedalam bagian bagian untuk melihat hubungan-hubungannya dan menemukan struktur dari ide atau konsep, mengidentifikasi bagian-bagian, hubungan-hubungan dan prinsip-prinsip.
- 5) Sintesis (*synthesis*), yaitu memisahkan yang utuh kedalam bagianbagian atau fakta-fakta untuk membangun ide yang baru dan kreatif, menciptakan sesuatu yang baru, solusi, dan mengusulkan tindakan-tindakan.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), merupakan mengembangkan opini-opini atau membuat keputusan-keputusan pada materi-materi informasi, ataupermasalahan situaaasional yang didasarkan pada nilai, logika, dan kegunaannya.<sup>38</sup>

#### **b. Ciri - Ciri Keterampilan Mengemukakan Pendapat**

Keterampilan berpendapat yang merupakan penekanan pada ranah psikomotorik yang dihasilkan dari hasil belajar dari ranah kognitif (pengetahuan) terdapat beberapa ciri yang bisa dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Kebebasan mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata kata maupun dengan perlakuan/ tindakan.
- 2) komunikasi secara langsung dan terbuka.
- 3) Dapat mengawali, melanjutkan, dan mengakhiri pembicaraan dengan tepat.
- 4) Dapat memberikan tindakan seperti penolakan dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pendapat orang lain atau segala sesuatu yang tidak mempunyai landasan alasan dan cenderung mengandung kesan negatif.
- 5) Mampu mengajukan permintaan dan bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan.
- 6) Mampu menyaatan apa yang sedang dirasakan, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan dengan cara yang tepat dan rasional.

---

<sup>38</sup>Jogiyanto, *Filosofi, dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus Untuk Dosen dan Mahasiswa*, (Yogyakarta : CV. ANDI OFFSET, 2009), 21.

- 7) Memiliki sikap dan pandangan yang aktif serta berpsektif luas terhadap kondisi sosial dan kehidupan.
- 8) Menerima keterbatasan yang ada di dalam dirinya dengan tetap berusaha mencapai apa yang diinginkan sebaik mungkin sehingga menimbulkan berhasil ataupun gagal tetap akan memiliki prinsip (*Self esteem*) dan kepercayaan diri (*Self Confidence*).<sup>39</sup>

Berdasarkan ciri yang sudah dijabarkan diatas terkait dengan ciri karakteristik ketrampilan mengemukakan pendapat bisa diketahui bahwasanya keterampilan mengemukakan pendapat peserta didik dapat dicermati berdasarkan cara siswa tersebut berinteraksi, berkomunikasi, digunakan baik serta dengan begitu anak akan secara perlahan akan bisa mengaplikasikan peningkatan keterampilan mengemukakan pendapat dengan baik dan terstruktur dan rasional.<sup>40</sup>Ciri dari anak yang mampu mengutarakan pendapat adalah kemampuan untuk berkata tidak (*say no*), kemampuan membuat permintaan atau bantuan pada orang lain, kemampuan menolak (*feed back*) hal yang negatif tanpa menyakiti, kemampuan pengekspresian diri serta mendapatkan tanggung jawab dan itu seluruhnya belandaskan pada syarat yang dikehendaki peserta didik.<sup>41</sup>

### c. Manfaat Keterampilan Pendapat

Keterampilan mengutarakan pendapat bisa terdapat beberapa manfaat yang terdapat didalamnya dan semua itu bisa menjadikan manfaat pada tumbuh dan berkembangnya peserta didik antara lain :

- 1) Mempunyai tingkah laku dan pemikiran yang aktif serta dengan perspektif yang luas dalam menanggapi suatu hal.
- 2) Meningkatkan nilai tambah terhadap diri sendiri
- 3) Memberikan suatu cara untuk mendapatkan simpati dari orang lain.
- 4) Menumbuhkan rasa percaya diri.

---

<sup>39</sup> Candra. *Penerapan Model Debat dalam Pembelajaran Budaya Demokrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa*. (Skripsi).2012, Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung , hlm. 34.

<sup>40</sup> Jos Daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta: Erlangga, 1984). 185

<sup>41</sup> Karnadi , Pengaruh Jenis Kelamin Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Pendapat Anak Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. Dalam Jurnal Pendidikan Dasar Vol 10 No 2. 2009 : 109.

- 5) Membantu anak bersosialisasi dan menjadil hubungan dengan lingkup seusianya maupun di lingkungannya secara efektif.
- 6) Menjadikan kemampuan kognitifnya, menambah wawasannya tentang suatu kejadian yang ada disekitar dan tentunya menimbulkan rasa ingin tau dan rasa untuk terus belajar yang tinggi.<sup>42</sup>

#### d. Indikator Keterampilan Pendapat

Keterampilan berpendapat ini sangat penting bagi perkembangan keterampilan sisiwa salah satunya dengan keterampilan berpendapat yang menekankan pada keterampilan berpikir siswa dan diperoleh dari sebuah kegiatan pembelajaran aktif di kelas.<sup>43</sup> Kegiatan pembelajaran aktif dengan adanya keterampilan berpendapat mempunyai indikator yang mendasari keterampilan mengemukakan pendapat sebagai berikut :

- 1) Cara mengemukakan pendapat dengan baik berarti mengungkapkan pendapatnya dengan pemikiran yang rasional/ masuk akal. Hal ini berkaitan dengan bahasa yang digunakan.
- 2) Mengungkapkan pendapat secara analitis berarti dapat mengemukakan pendapat secara analitis dan diperlukan pendalaman terhadap masalah dan kebiasaan untuk mengungkapkan pendapat dengan baik dan tidak berbelit-belit, dengan kata lain setiap masalah yang dianalisis secara terperinci satu persatu.
- 3) Mengemukakan pendapat secara logis berarti mengemukakan pendapat secara masuk akal, dalam mengemukakan pendapat disamping diperlukan berpikir secara analitis dan logis juga diperlukan berpikir secara kreatif.
- 4) Berpikir kreatif ini ada berbagai macam bentuknya, seperti hasil pikiran adalah sesuatu yang baru, pikirannya tidak konvensional, dan mengandung motivasi tinggi, nilai karya tahan lama, dan mempunyai intensitas tinggi.<sup>44</sup>

Sesuai dengan penjabaran terkait dengan dasar dalam keterampilan mengemukakan pendapat, terdapat rincian indikator

---

<sup>42</sup> Henri Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 10

<sup>43</sup>Permatasari, "Penggunaan Teknik Argumen Tandingan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Pendapat dalam Pembelajaran Berbicara". (Bandung: Skripsi FPBS UPI Bandung, 2010), 9.

<sup>44</sup> Jos Daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta: Erlangga, 1984).

untuk meningkatkan ketrampilan mengemukakan pendapat yang direkap pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.4 Tabel Indikator Keterampilan mengemukakan Pendapat**

No	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi Sub-Indikator
1	Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.	Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.	Siswa mampu mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.
2	Mengemukakan pendapat secara analitis	Mengemukakan pendapat berdasarkan analisis bisa dengan tulisan ataupun dengan lisan dari suatu permasalahan berdasarkan sumber yang konferhensif.	Siswa mampu mengemukakan pendapat berdasarkan analisis bisa dengan tulisan ataupun dengan lisan dari suatu permasalahan berdasarkan sumber yang konferhensif.
3	Mengemukakan pendapat secara logis.	Mengemukakan pendapat dengan (hasil pemikiran) secara logis, rasional/masuk akal, secara benar dan tidak mengada ngada berdasarkan ide gagasannya yang diperoleh dari berbagai sumber.	Siswa mampu mengemukakan pendapat dengan (hasil pemikiran) secara logis, rasional/masuk akal, secara benar dan tidak mengada ngada berdasarkan ide gagasannya yang diperoleh dari berbagai sumber (minimal 3 sumber atau bisa lebih).
4	Mengemukakan pendapat secara kreatif.	Mengemukakan pendapat dapat mengembangkan suatu gagasan, menciptakan	Siswa mampu mengembangkan suatu gagasan, menciptakan hasil pemikiran yang baru

		hasil pemikiran yang baru dan inovatif, serta dapat dipahami oleh orang lain.	dan dapat dipahami oleh orang lain serta bisa memberikan alasan dengan bahasa dan keterampilan mengemukakan pendapat dengan baik.
--	--	---	---

*Indikator yang menjadi dasar dalam meningkatkan keterampilan berpendapat siswa.<sup>45</sup>*

#### e. Faktor Yang mempengaruhi Keterampilan Pendapat

Suatu keterampilan baik itu mencakup beberapa aspek salah satunya keterampilan berpendapat pasti terdapat faktor yang mempengaruhi didalamnya. Keterampilan berpendapat mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain:<sup>46</sup>

##### 1) Faktor Internal

##### a) Faktor bawaan (*innate drive*)

Faktor yang melekat pada ini adalah faktor yang diturunkan dari orangtua pada anak utamanya yaitu faktor intelegensi (kecerdasan). Anak yang intelegensinya tinggi akan memperlihatkan kemampuan berbicara, baik dari segi kuantitas maupun segi kualitas.

##### b) Jenis Kelamin (*sex different*)

Dalam jenis kelamin ini memberikan perbedaan bahwasanya untuk anak laki laki cenderung lebih mampu mengutarakan pendapat daripada anak perempuan, sebab anak laki laki cenderung lebih ambisi lebih berani dalam mengekspresikan pandangan baru atau gagasannya. Berbeda dengan anak perempuan yang lebih selektif dalam artian lebih memikirkan, memilah, serta terkadang terlintas keraguan untuk mengungkapkan ide atau gagasannya.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> Jos Daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta: Erlangga, 1984). 192

<sup>46</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 130

<sup>47</sup> Karnadi, "Pengaruh Jenis Kelamin Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Pendapat Anak Kelas Rendah Di Sekolah Dasar". Dalam Jurnal Pendidikan Dasar Vol 10 No 2. 2009 : 111.

## 2) Faktor Eksternal

a) Pola Asuh Orang Tua (*parenting style*)

Pola asuh yang datang dari orang tua yang bersifat demokratis dalam artian memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak mendengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Hal itu menyebabkan anak lebih berani untuk mengutarakan pendapat.

b) Peniruan (*modeling*)

Pada rentang usia anak-anak itu sering meniru apa saja yang ada di lingkungannya, termasuk hal menyampaikan pendapat. Anak akan mempelajari serta hal tersebut akan melekat di pemikiran anak karena pada usia anak-anak, rasa ingin tau yang tinggi dan daya tangkap yang kuat menjadikan apa yang mereka lihat akan dipelajari dan ditiru.

c) Hiburan (*entertainment*)

Era perkembangan IPTEK abad 21 ini mempengaruhi di segala sektor salah satunya sektor pendidikan dengan menggunakan pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar.<sup>48</sup> Hiburan dalam bentuk radio serta televisi mempunyai andil dalam meningkatkan kecepatan dominasi kosa kata pada anak sehingga anak mempunyai ketrampilan berbahasa yang baik. Anak otomatis lebih percaya diri dalam mengutarakan pendapat pada orang lain.

d) Tutor sebaya (*peer influence*)

Tutor Sebaya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam keterampilan mengemukakan pendapat, karena selama disekolah atau dirumah anak banyak berinteraksi dengan teman sebaya. Anak memperkaya kosa kata dari proses interaksi dengan teman sebaya. Anak lebih berani mengungkapkan perasaan atau ide dengan teman sebaya dibanding dengan orang yang lebih tua.

e) Pendidikan di Sekolah (*education*)

Metode mengajar guru, prosedur dan kemampuan guru turut mempengaruhi anak dalam mengutarakan

---

<sup>48</sup>Artha Hampson, Alec Patton and Leonie Shanks, *Ten Ideas for 21st Century Education*. (London: Innovation Unit, 2011), 4.

pendapat. Guru mengajar dengan metode pembelajaran yang menuntut anak untuk mengutarakan pendapat. Penggunaan Metode pembelajaran yang inovatif yang bisa menggairahkan peran serta siswa. Selain itu pembelajaran juga harus memenuhi prinsip adanya komunikasi dua arah, yang memungkinkan anak untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Ada beberapa metode untuk meningkatkan kemampuan mengutarakan pendapat, salah satunya adalah metode TGT (*Team Games Tournament*).<sup>49</sup>

#### f. Langkah Langkah Meningkatkan Keterampilan Berpendapat

Keterampilan mengemukakan pendapat terdapat beberapa langkah perbaikan yang bisa dilakukan agar anak memiliki kemampuan untuk mengutarakan pendapatnya, diantaranya :

- 1) Komunikasi antara orang tua dan anak harus tetap intens dan hendaknya orang tua melakukan evaluasi diri terhadap anak dan mengarahkan anak agar memperbaiki kesalahan dengan baik.
- 2) Komunikasikan pada anak dan sampaikan permintaan maaf. Sampaikan harapan-harapan yang diinginkan dan sebaiknya posisikan diri Anda jangan di atas anak. Hargai anak sebagai seseorang yang posisinya sejajar.
- 3) Hindari berbicara terus-menerus sehingga anak tinggal mengucapkan ya atau tidak. Lihatlah emosinya. Menghadapi anak yang introvert jelas harus sabar, gali perasaannya dengan pertanyaan terbuka. Jangan sesekali mencela atau mengkritik, membandingkan, atau menasehati.
- 4) Jadikan rumah sebagai tempat *sharing* dan menampung segala cerita dan keluh kesah dari sang anak supaya anak tersebut juga secara tidak langsung sudah memberikan kesempatan buat mereka untuk bercerita serta dapat meningkatkan keterampilan.
- 5) Gunakan cara yang bervariasi, bisa dengan permainan bila anak sulit membuka komunikasi atau dengan pantomim yang bisa memancing tanggapan positifnya.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 75

<sup>50</sup>Henrika Dewi Anindawati, "Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpendapat Siswa (Skripsi)". Program Studi Bimbingan Konseling. Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP. Universitas Sebelas Maret, 2013

### 3. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

#### a. Hakikat Pembelajaran IPA

Proses dalam peningkatan kualitas pembelajaran tidak luput dengan adanya inovasi yang selalu dikembangkan dalam kegiatan belajar. Belajar menurut pandangan B.F. Skinner merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.<sup>51</sup> Pendapat lain yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne menjelaskan bahwa belajar adalah kemampuan yang dilakukannya seseorang dalam mencapai tujuan yang ditentukan.<sup>52</sup> Proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam diri peserta didik. Perubahan yang dialami oleh peserta didik tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.<sup>53</sup> Pembelajaran sendiri mempunyai makna sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>54</sup> Pembelajaran yang berlangsung di lingkup pendidikan mencakup beberapa mata pelajaran di dalamnya salah satunya Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab – akibat.<sup>55</sup> IPA juga bisa diartikan sebagai usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*).<sup>56</sup> IPA terdapat beberapa hal yang terkandung di dalamnya diantaranya :

---

<sup>51</sup>Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2005), 31.

<sup>52</sup>Dimiyati dan Mudjijono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), 27.

<sup>53</sup>Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Thariqi Press, 2012), 2.

<sup>54</sup> R.M. Gagne, *The Conditions Of Learning* ( New York: Rinehart & Winston ,1970), 3.

<sup>55</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 22.

<sup>56</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 23.

- 1) IPA Sebagai Proses (upaya seseorang memahami alam semesta),
- 2) IPA sebagai proses berfokus suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan para ahli Ilmu Pengetahuan Alam.
- 3) Prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar).
- 4) Produk (kesimpulannya betul).<sup>57</sup>

Dalam proses pembelajaran IPA, pembelajaran yang berlangsung membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah dan memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.<sup>58</sup> Hakikat IPA sebagaimana sudah dijelaskan diatas nilai nilai IPA yang bisa ditanamkan pada pembelajaran IPA diantaranya sebagai berikut :

- 1) kecakapan bekerja serta berfikir secara teratur secara sistematis berdasarkan langkah-langkah metode ilmiah.
- 2) keterampilan serta kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan persoalan.
- 3) mempunyai perilaku ilmiah yang dibutuhkan pada memecahkan persoalan baik dalam kaitannya menggunakan pelajaran sains juga pada kehidupan.<sup>59</sup>



**Gambar 2.2 Model Sistem Pembelajaran IPA**

<sup>57</sup> Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta : Departemen agama Islam, 2009), 2.

<sup>58</sup> Hosnul Khotimah, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII" dalam jurnal Jurusan Biologi-Fakultas MIPA UM, (2015) : 1.

<sup>59</sup> Trianto, "Model Pembelajaran Tepadu", (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 137.

## b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di lingkup pendidikan dasar di MI/SD ditujukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan faktual, memberikan pendapat secara kritis, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.<sup>60</sup> Terdapat tujuan dalam pembelajaran IPA yang diantaranya :

- 1) Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi.
- 3) Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi.
- 4) Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, sensitive, obyektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama.
- 5) Kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.
- 6) Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.<sup>61</sup>

## c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA terdapat beberapa cakupan yang melatarbelakangi dalam proses pembelajaran. Adanya cakupan yang terkandung tersebut mempunyai ruang lingkup bahan kajian IPA yang diterapkan di satuan pendidikan salah satunya di MI/SD diantaranya :

- 1) Makhluk hidup serta proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya terhadap lingkungan, dan kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat serta manfaatnya mencakup: cair, padat serta gas.
- 3) Energi serta perubahannya mencakup: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya serta pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta mencakup: tanah, bumi, tata surya, serta benda-benda langit lainnya..

---

<sup>60</sup> Asih Widi Wisudawati, dkk, "*Metodologi pembelajarn IPA*", (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 26.

<sup>61</sup> Trianto, "*Model Pembelajaran Terpadu*", ( Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 141-142

#### d. Cara Berpikir IPA

Pembelajaran IPA khususnya yang diterapkan di MI/SD melatih siswa untuk menumbuhkan daya stimulusnya dalam mengidentifikasi fenomena alam melalui kegiatan menganalisis, berpikir kritis, berpendapat dengan menerapkan langkah-langkah ilmiah.<sup>62</sup> Pada dasarnya pembelajaran IPA mempunyai pola cara berpikir yang terkandung didalamnya diantaranya :

1) Percaya (*believe*)

Dalam eksperimen yang dilakukan para ahli terkait dengan IPA itu dilandasi dengan adanya kepercayaan yang kemudian dikonstruksikan dengan pemikiran dan penalaran secara ilmiah dan rasional.

2) Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Kepercayaan dalam eksperimen IPA dapat dimengerti dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dapat menemukan dan merumuskan.

3) Imajinasi (*Imagination*)

IPA berawal dari sebuah angan yang kemudian direalisasikan dari bentuk yang awalnya imajinasi yang dibuat peneliti dalam memecahkan masalah gejala alam.

4) Penalaran (*Reasoning*)

Penalaran ini merupakan sebuah aspek penting dan berpaduan dengan adanya imajinasi, sehingga bisa terjadinya perumusan pemecahan masalah dalam IPA.

5) Koreksi Diri (*Self Examination*)

Pemikiran ilmiah adalah sesuatu yang lebih tinggi daripada sekedar usaha untuk mengerti tentang alam. Pikiran alamian juga merupakan sarana untuk memahami dirinya untuk melihat seberapa jauh para ahli sampai pada kesimpulan tentang suatu perumusan dalam IPA.<sup>63</sup>

#### e. Pembelajaran IPA di MI/SD

Pembelajaran IPA yang diterapkan di tingkat MI/SD sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA dan hakikat IPA yang dapat diidentifikasi bahwasanya IPA dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka dalam pembelajaran IPA di MI/SD harus memuat tiga dimensi IPA tersebut.<sup>64</sup> Pembelajaran IPA tidak

---

<sup>62</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 24.

<sup>63</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 25.

<sup>64</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, ( Jakarta: PT Indeks, 2010), 19.

hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama menyatukan argumen dan menghargai pendapat orang lain. Metode pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>65</sup>

Keterampilan proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diterapkan pada anak usia taraf MI/Sekolah Dasar sebisa mungkin dimodifikasi dan disederhanakan sesuai tahap perkembangan kognitifnya. Struktur kognitif anak tidak sama dengan struktur kognitif ilmuwan. Proses serta perkembangan belajar anak Sekolah Dasar memiliki kesamaan belajar berdasarkan hal-hal konkrit, memandang sesuatu yang dipelajari menjadi satu kesatuan yang utuh, terpadu serta melalui proses manipulatif. Pertimbangan yang wajib ditekankan penerapan keterampilan proses IPA yang diberikan pada anak usia MI/SD wajib dimodifikasi serta disederhanakan sesuai jenjang perkembangan kognitifnya.<sup>66</sup> keterampilan dasar proses sains jenjang sekolah dasar meliputi keterampilan mengamati (*observing*), mengelompokkan (*clasifying*), mengukur (*measuring*), mengkomunikasikan (*communicating*), meramalkan (*predicting*), dan menyimpulkan (*inferring*).<sup>67</sup>

Pembelajaran IPA di tingkat MI/SD perlu keterlibatan pendidik yang diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan siswa baik itu ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Pembelajaran IPA dimulai dari memperhatikan konsepsi/pengetahuan awal peserta didik yang berhubungan dan berkaitan pada apa yg akan dipelajari. kegiatan selanjutnya, pembelajaran didesain melalui aneka

---

<sup>65</sup> Usman Samatowa, *Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), 11-12.

<sup>66</sup> Hendro Darmojo dan Jenny R. F. Kaligis, *Pendidikan IPA II*, (Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 2006), 11.

<sup>67</sup> Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*, (Jakarta : Depdiknas, 2006), 12.

macam aktivitas konkret dengan alam.<sup>68</sup> Kegiatan pengalaman nyata dengan alam ini dapat dilakukan di kelas atau laboratorium dengan alat bantu pelajaran maupun dilakukan langsung di alam terbuka. Melalui kegiatan nyata dengan alam inilah, siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah seperti mengamati, mencoba, menyimpulkan hasil kegiatan dan mengkomunikasikan kesimpulan kegiatannya. Kegiatan pembelajaran IPA juga dirancang sebanyak mungkin memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Dengan bertanya anak akan berlatih mengemukakan gagasan dan respon terhadap permasalahan yang dihadapinya sehingga dapat mengembangkan pengetahuan IPA. Selain itu siswa juga diberi kesempatan untuk menjelaskan suatu masalah berdasarkan pemikiran dari masing masing individu.<sup>69</sup>

#### 4. Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keterampilan Berpendapat pada Pembelajaran IPA

Penunjang kualitas pembelajaran yang berlangsung dikelas salah satunya ditandai dengan adanya penggunaan metode penelitian yang inovatif. Metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yang merupakan terobosan inovatif dalam pengembangan bahan ajar, menggunakan turnamen akademik dan kuis serta sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba dengan rekan sekelasnya yang berada di kelompok lain.<sup>70</sup>

a. Persiapan yang harus dilakukan dalam Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

##### 1) Materi IPA

Persiapan ini pendidik sudah mendesain sedemikian rupa terkait apa yang nantinya akan di ajarkan, mempersiapkan materi terkait dengan bentuk lembar modul/uraian materi agar mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini nantinya yaitu Tema 6 fokus pembelajaran IPA “Cita-Citaku”Subtema 1 “Aku dan Cita-Citaku” kelas IV MI/SD.

<sup>68</sup> Wonorahardjo, Sunjani. 2010 Dasar-Dasar Sains. Malang. Indeks Jakarta

<sup>69</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 30.

<sup>70</sup> Robert E. Slavin, “*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*”, (Bandug:Nusa Media, 2010),59.

Didalam materi tersebut menjelaskan berbagai Siklus hidup pada hewan.<sup>71</sup>

2) Menempatkan Kedalam Kelompok Belajar

Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dengan jumlah 3-6 anak, fungsi dari kelompok ini untuk meningkatkan koordinasi dalam melaksanakan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) serta memenuhi kaidah *Cooperative learning*.

3) Penempatan Menuju Meja Perlombaan (*Tournament*)

Setelah terbentuk semua kelompok dengan beberapa anggota didalamnya, dengan anggota masing masing kelompok yang mempunyai taraf berfikir yang variatif yang nantinya akan diadu untuk memberikan ketrampilan individu dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas dengan menjawab pertanyaan kuis yang ada di depan kelas serta apabila jawaban dari peserta didik benar maka akan mendapatkan tambahan skor untuk kelompoknya, yang nantinya diakumulasi menjadi skor akhir sekaligus sebagai penentu untuk peringkat karena dalam pembelajaran ini sifatnya perlombaan (*Tournament*).

b. Urutan Kegiatan TGT (*Team Games Tournament*) Dalam Pembelajaran IPA.

1) Pembelajaran

Pendidik menyampaikan pembelajaran dengan materi yang sudah ditentukan dalam waktu 1-2 periode kelas. Proses pembelajaran IPA dalam melaksanakan kurikulum 2013 diawali dengan kegiatan pengamatan atau eksperimen.

2) Belajar kelompok (*Team*)

Peserta didik mendiskusikan materi yang akan dilombakan serta sebagai bekal untuk penguasaan materi yang sudah di berikan kepada peserta didik dan tentunya belajar kelompok ini bertujuan untuk saling bisa menyempurnakan dan tempat koordinasi anggota kelompok.

3) Perlombaan (*Tournament*)

Peserta didik nantinya diarahkan untuk ikut serta dalam *game* akademik dengan keahlian dan kompetensi yang homogen dengan meja perlombaan disesuaikan dengan kondisi peserta didik di dalam kelas.

---

<sup>71</sup> LKS Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD/MI, (Jakarta : Pustaka Perada, 2022).

#### 4) Rekognisi kelompok

Tahap akhir dari pembelajaran yang sekaligus menutup jalannya pembelajaran, yaitu dengan perhitungan skor perlombaan yang sudah dikumpulkan dari masing-masing anggota didalam *team* dan *team* yang sudah ditentukan akan merkognisi kelompok tersebut mampu melampaui ukuran (kriteria) yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>72</sup>

#### c. Penekanan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Keterampilan Pendapat.

Metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan adanya pengamatan terhadap keterampilan berpendapat siswa, siswa dilatih untuk berpikir kritis serta komponen yang terkandung dalam metode TGT (*Team Games Tournament*) salah satunya meliputi adanya permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*) yang menjadikan siswa terampil diranah kognitif dan psikomotor yang berkolaborasi menjadi sebuah gagasan/ide/pendapat.<sup>73</sup> Sistem pembelajaran dengan adanya pembelajaran aktif membuat pembelajaran dikelas menjadi hidup dengan adanya komunikasi yang berlangsung antara siswa dan pendidik, serta dengan adanya sistem yang terkandung dalam metode pembelajaran yaitu dengan berbasis pertandingan (*Tournament*) yang memicu siswa untuk memberikan argumen, memberikan pendapatnya atas penguatan jawaban yang sudah dituliskan.<sup>74</sup>

#### d. Efektivitas Pembelajaran Metode TGT (*Team Games Tournament*)

Efek yang ditimbulkan dari penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) karena metode TGT (*Team Games Tournament*) ini mempunyai karakteristik permainan (*game*) dan perlombaan (*Tournament*) menjadikan metode ini bisa meningkatkan ketrampilan berpendapat siswa, berpikir kritis,

---

<sup>72</sup> Asih Widi Wisudawati, dkk, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 60.

<sup>73</sup> Nugroho Wahyu Putra, " KETERAMPILAN BERPENDAPAT SISWA KELAS XI SMAN 17 SURABAYA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI LAJU REAKSI", *Unesa Journal of Chemical Education*,3(1), (2014): 106-1013.

<sup>74</sup> Muhammad Faturrohman, *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran*, ( Yogyakarta : KALIMEDIA, 2018), 115.

motivasi belajar siswa serta pembentukan karakter yang nantinya akan berguna di masyarakat.<sup>75</sup>

**B. Peneliti Terdahulu**

**Tabel 2.5**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Resa Istiana Skripsi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. 2019.	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Kelas V MI Podo rejo Sumber Gempol Tulungagung.	- Metode TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa. - Minat belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama – Sama meneliti tentang pengaruh Metode TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama - sama menggunakan variabel independen Metode pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA sebagai penelitian.</li> </ul> <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel dependen berbeda dimana penelitian ini menggunakan minat serta hasil belajar dan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu keterampilan berpendapat siswa.</li> <li>- Objek berbeda.</li> </ul>			
2.	Riza Maya Syari Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran	- Metode TGT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep belajar peserta didik.

<sup>75</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 61.

	2017.	IPA Kelas IV MI Ismaria Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017	- Metode pembelajaran TGT lebih baik daripada metode konvensional.
<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama – Sama meneliti tentang pengaruh Metode TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama - sama menggunakan variabel independen Metode pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA sebagai penelitian.</li> </ul> <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel dependen berbeda dimana penelitian ini menggunakan pemahaman konsep belajar sedangkan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu keterampilan berpendapat siswa.</li> <li>- Objek berbeda.</li> </ul>			
3.	Nugroho Wahyu Putra dan Bertha Yonata  <i>Unesa Journal of Chemical Education</i> , Vol 3, No. 1, 2014.	Keterampilan Berpendapat Siswa Kelas XI SMAN 17 Surabaya Melalui Penerapan Metode Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Pada Materi Laju Reaksi.	- Metode TGT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan berpendapat siswa.  - Terdapat angka ketuntatan yang tinggi dari pengaruh Metode TGT yaitu sebesar 94,6 %
<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama meneliti tentang pengaruh Metode TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama - sama menggunakan variabel independen Metode pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama-sama menggunakan variabel dependen keterampilan berpendapat</li> <li>- Sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA sebagai penelitian.</li> </ul> <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek berbeda.</li> </ul>			

<p>4.</p>	<p>Ni Made Rusnadi, DesakPutu Parmiti, Ni Wayan Arini</p> <p>Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA, Vol 1, No. 1, 2013.</p>	<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa</li> <li>- Metode TGT menyakinkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar dibuktikan dengan melaksanakan beberapa siklus.</li> </ul>
<p>Persamaan :</p> <p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama meneliti tentang pengaruh Metode TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> <li>- Sama - sama menggunakan variabel independen Metode pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).</li> </ul> <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel dependen berbeda dimana penelitian ini menggunakan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajarsedangkan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu keterampilan berpendapat siswa.</li> <li>- Objek berbeda.</li> </ul>			

**C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual tentang keterkaitan teori yang berkaitan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi dikaitan dengan permasalahan antara variabel independen

serta variabel dependen.<sup>76</sup> Kerangka berpikir memaparkan dengan lengkap serta terstruktur berlandaskan konsep yang mendukung untuk pendalaman penelitian ini.

Keterampilan berpendapat merupakan suatu ketrampilan dimana melibatkan berpikir kritis serta menggunakan pola pikir yang terstruktur dan rasional. Keterampilan mengemukakan pendapat ini sebuah pengekspresian pikiran, perasaan, kebutuhan serta hak hak yang dimiliki seseorang bersifat eksklusif, jujur, serta sesuai dengan apa yang terjadi tidak boleh ada kecemasan atau keraguan dalam penyampaian.

Proses pembelajaran yang berlangsung, guru sebagai vasilitator harus bisa memahami konsep dari metode yang akan di terapkan yaitu terkait dengan metode *Team Games Tournament* (TGT). Penerapan dalam penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) ini harus memberikan penguatan (*reinforcement*), sehingga aktivitas belajar yang dipadukan antara kelompok (*team*), permainan (*Games*), dan pentandingan (*tournament*) membuat siswa lebih nyaman, aktif dan interaktif dalam pembelajaran, selain itu juga melatih anak untuk berpikir kritis.

Beberapa faktor yang menyebabkan kurang aktifnya pembelajaran dikelas yaitu pembelajaran masih bertumpu kepada guru dan kurang maksimalnya dalam penyampaian dengan metode yang digunakan, jadi siswa hanya menerima pembelajaran saja, mengerjakan LKS dan kurang interaktif serta penguasaan kelas yang kurang. Sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan guru menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan keterampilan berpendapat diantaranya mengungkapkan pendapat dengan bahasa yang baik, mengemukakan pendapat secara analitis, mengemukakan pendapat secara logis, mengemukakan pendapat secara kreatif. Berikut gambaran kerangka berpikir yang terdapat pada penelitian ini :

---

<sup>76</sup> Uma Sekaran, *Research Methods for Business*, (Carbondale : Southern Illinois University, 1984).

**Gambar 2.3**  
**Kerangka Berpikir**



#### D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana perumusan masalah yang telah di ajukan dan menyangkut di antara variabel penelitian, serta dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru sesuai pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada informasi-informasi konkret di lapangan yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dinyatakan menjadi jawaban teoritis terhadap rumusan persoalan penelitian yang nantinya membuktikan dalam percobaan penelitian.<sup>77</sup> Hipotesis yang Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, dapat ditarik hipotesis bahwasanya variabel independen X (penerapan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Variabel dependen Y (meningkatkan keterampilan berpendapat siswa) mata pelajaran IPA siswa kelas IV MI Al – Fattah Juwana Pati, pada penelitian ini peneliti mengambil Hipotesis yaitu :

$H_0$  : Metode TGT (*Team Games Tournament*) tidak berpengaruh terhadap keterampilan berpendapat siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI Al Fattah Juwana Pati.

$H_1$  : Metode TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap keterampilan berpendapat siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI Al Fattah Juwana Pati.

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta,2019),99.