

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

##### a. Sejarah MI Al Fattah Juwana Pati

MI Al Fattah Juwana Pati mempunyai sejarah bahwa sebelum berdirinya MI Al Fattah pada tahun 1998 sekaligus bertepatan dengan kondisi masa kritis politik dan ekonomi bangsa Indonesia hingga menuju era reformasi, tepatnya di Desa Dukutalit Juwana Kabupaten Pati muncul seorang penggegas yang memiliki wawasan bahwa “Sebuah perubahan akan membawa kemajuan apabila dilandasi oleh semangat berjihad (dalam lingkup mencari ilmu)”. Perubahan yang dilakukan tidak hanya perubahan biasa namun dengan landasan keilmuan dan keimanan yang dikutip dalam firman Allah SWT yang terdapat pada surah Al-Mujadalah ayat 11 yang artinya *Allah akan mengangkat derajat orang-orang yg beriman di antara kalian dan orang-orang yang di beri ilmu.*<sup>1</sup>

Dari implementasi nilai ilmu yang terdapat dalam penggalan ayat tersebut melandasi berdirinya sebuah lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam di Desa Dukutalit Kecamatan Juwana Kabupaten Pati yang diberi nama “ Al Fattah”.<sup>2</sup>

AL FATTAH yang dikembangkan mulai jenjang Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Raudhatul Athfal (RA), dan Madrasah Ibtidaiyyah (MI) merupakan pendidikan yang berkesinambungan rentan usia 1 hingga 12 tahun serta berupaya menjaga sinergitas antara ilmu umum serta kepercayaan yang berkembang di masyarakat.

##### b. Letak Geografis

Gedung MI Al Fattah berdiri dengan luas tanah 1700 m<sup>2</sup> yang berdiri pada tahun 2000 oleh yayasan/organisasi Baitul Kholid bersifat permanen milik sendiri dan dilengkapi dengan 18 rombel kelas. MI Al Fattah Juwana Pati khususnya terdapat dua unit sekolah diantaranya untuk yang kelas 1-3 berlokasi di tepi jalan tepatnya depan Masjid Baitul Kholid Desa Dukutalit Juwana tepatnya di Jl. Ki Dukut Gang Merpati Desa Dukutalit

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahannya : Qs. Al Mujaddalah II*, (Bandung : Sygma Exagrafika), 543.

<sup>2</sup> Hasil Dokumentasi Di MI Al Fattah Juwana Pati tanggal 06 Desember 2022.

Kecamatan Juwana gang dua dari arah utara, serta untuk yang kelas 4-6 berada di Unit dua tepatnya di Jl. Plat Nikel, Pulo, Dukualit gang satu dari arah utara. Lokasi kedua Unit Sekolah MI Al Fattah tersebut sangat mudah ditemui karena tempatnya meskipun berada di dalam gang tetapi untuk aksesnya cukup mudah karena strategis di tepi jalan. Bangunan MI Al Fattah Juwana Pati ini mempunyai batas wilayah diantaranya diantaranya :

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan tambak Desa Dukualit dan Laut Jawa
- 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan tambak Desa Dukualit
- 3) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Growong Kidul
- 4) Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Bakaran wetan.<sup>3</sup>

**c. Struktur Organisasi**

Organisasi yang terdapat dalam MI Al Fattah Juwana Pati sesuai dengan data di MI Al Fattah Juwana terdiri dari :<sup>4</sup>

- 1) Ketua Yayasan : Sugiyarko
- 2) Kepala Madrasah : Waidi, M.Pd.
- 3) Kurikulum : Ponijan, S.Pd.SD
- 4) Kesiswaan : Irham Sodik, MH.
- 5) Sarana Prasarana : Mukhtar Chundori, S.Pd.I.
- 6) Humas : Didik, S.Pd.I.
- 7) Kepala TU : Eva Dwi Prasetyo
- 8) Bendahara : Masadah, S.Pd.I.<sup>5</sup>

**d. Visi-Misi serta Tujuan Madrasah**

- 1) Visi Madrasah  
Santun dalam pekerti, Unggul dalam berilmu Qur'ani
- 2) Misi Madrasah
  - a) menumbuhkan kualitas pendidikan anggota madrasah
  - b) Menumbuhkan semangat berprestasi yang kompetitif serta sportif
  - c) Membina kedisiplinan serta perilaku kepemimpinan yang demokratis
  - d) membangun suasana yang aman bagi terciptanya keimanan, ketaqwaan, amal sholeh serta cinta agama.
  - e) meningkatkan rasa cinta berbangsa dan bernegara.
- 3) Tujuan Madrasah

---

<sup>3</sup> Hasil Dokumentasi Di MI Al Fattah Juwana Pati tanggal 06 Desember 2022.

<sup>4</sup> Hasil Dokumentasi Di MI Al Fattah Juwana Pati tanggal 06 Desember 2022.

<sup>5</sup> Hasil Dokumentasi Di MI Al Fattah Juwana Pati tanggal 12 Desember 2022.

- a) meningkatkan kualitas akademik yang ditandai adanya meningkatnya nilai rata-rata semesteran serta nilai rata-rata ujian akhir nasional
- b) menciptakan suasana kehidupan yang Islami pada melaksanakan tugas-tugas kependidikan.
- c) menumbuhkan disiplin serta membentuk sikap kepemimpinan yang demokratis
- d) Membina serta meningkatkan potensi madrasah melalui optimalisasi aktivitas intrakurikuler serta ekstrakurikuler yang kompetitif, sportif, apresiasif serta inovatif
- e) mempererat silaturahmi serta kolaborasi intern masyarakat madrasah, masyarakat madrasah dengan warga / instansi terkait berlandaskan semangat kekeluargaan serta keikhlasan.<sup>6</sup>

**e. Keadaan Guru dan Karyawan**

1) Keadaan Pendidik

**Tabel 4.1**

**Keadaan Guru MI Al Fattah Juwana Pati**

Jumlah Guru			Pendidikan Terakhir				Jumlah
LK	Pr	LK+Pr	SLTA	D3	S1	S2	
11	19	30	-	-	28	2	30

Berdasarkan tabel keadaan guru (pendidik) berjumlah sebanyak 30 orang, dari jumlah tersebut 11 guru laki laki dan 19 guru perempuan. Dalam jumlah tersebut tercatat pendidikan terakhir S1 sebanyak 28 orang dan untuk S2 sebanyak 2 orang.<sup>7</sup>

2) Keadaan Staf Karyawan

**Tabel 4.2**

**Keadaan Karyawan/Pegawai MI Al Fattah Juwana Pati**

Jumlah Karyawan			Pendidikan Terakhir				Jumlah
LK	Pr	LK+Pr	SLTA	D3	S1	S2	
2	-	2	1	-	1	-	2

Berdasarkan tabel keadaan karyawan berjumlah total yaitu 2 orang dan sekaligus laki laki semua. Dari data yang

<sup>6</sup> Hasil Dokumentasi Di MI Al Fattah Juwana Pati tanggal 06 Desember 2022.

<sup>7</sup> Hasil dokumentasi DI MI AL Fattah Juwana Pati Pada tanggal 01 Januari 2023.

sudah didapatkan, pendidikan terakhir karyawan tingkat SLTA berjumlah 1 orang dan S1 berjumlah 1 orang.<sup>8</sup>

## B. Analisa Data

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dapat diartikan sebagai derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat nantinya dilaporkan oleh peneliti dalam sebuah penelitian.<sup>9</sup> Penelitian ini sebelum diadakannya pengambilan sebuah data terdapat instrumen yang dipergunakan menjadi alat pengumpulan data. Instrumen yang akan diujikan melalui validasi dari 3 orang validator terhadap item yang akan diujikan buat mengetahui sejauh mana item tadi mewakili aspek yang akan diukur. penilaian validasi instrumen dilakukan dengan menjabarkan penilaian SR (sangat relevan), R (relevan), CR (cukup relevan), TR (tidak relevan), serta STR (sangat tak relevan) lalu sesudah diklaim sudah layak, hasilnya diujikan melalui uji validitas serta reliabilitas.<sup>10</sup>

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh Metode TGT (Team Games Tournament) terhadap keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati, adalah observasi, dokumentasi dan angket. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui dan mencari fakta data sekunder yang terdapat pada MI Al Fattah Juwana Pati. Observasi dalam penelitian ini juga untuk mengetahui data primer dan sekunder muali dari keterlaksanaan pembelajaran, keadaan lapangan, dan aspek yang nantinya akan diukur dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini instrumen yang diujikan dan divalidasi yaitu instrumen angket untuk mengukur bagaimana pengaruh metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa MI Al Fattah Juwana Pati. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket jenis Checklist yang dibuta berdasarkan indikator metode TGT (*Team games Tournament*) yaitu : (1) Tahap penyajian kelas yang interaktif, inovatif dan fleksibel, (2) Belajar dalam kelompok (*Team*), (3) Sistem permainan (*Games*), (4) Pertandingan (*Tournament*), (5) Pemberian penghargaan kelompok (*Team Recognizing*).

Sedangkan untuk pengukuran variabel dependen yaitu berdasarkan indikator keterampilan berpendapat siswa menggunakan

---

<sup>8</sup> Hasil dokumentasi DI MI AL Fattah Juwana Pati Pada tanggal 01 Januari 2023.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2019), 363.

<sup>10</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung : Alfabeta, 2019), 365.

angket dalam bentuk checklist, yakni : (1) Mengungkapkan pendapat dengan bahasa yang baik, (2) Mengemukakan pendapat secara analitis, (3) Mengemukakan Pendapat secara logis, (4) Mengemukakan pendapat secara kreatif.

Angket berisi tentang pernyataan- pernyataan yang sudah disesuaikan dengan indikator dari masing masing variabel. Angket penelitian diuji cobakan pada 80 siswa kelas IV di MI Al Fattah Juwana Pati. Terdapat korelasi antar skor atau butir pertanyaan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  untuk *degree or freedom* (df)= n-k, dilihat dari persamaan tersebut untuk keterangan “n” yaitu Jumlah sampel dan “k” adalah jumlah konstruk. Apabila nilai  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  maka pertanyaan tersebut dianggap valid. Untuk df, diketahui 80 - 2 atau df =78 dengan  $r_{tabel}$  0,219 (kisi –kisi dan angket dapat dilihat pada lembar lampiran).

- a. Hasil Uji Validitas yang sudah dilakukan pada kelas IV terkait dengan Variabel Metode TGT (*Team Games Tournament*) (X) dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Validitas Responden Metode TGT (X)**

Variabel	Item	<i>Correcct Item Total Correlation</i> ( $r_{hitung}$ )	$r_{tabel}$	Ket
<b>Metode TGT</b> <i>(Team Games Tournament)</i>	X1	0,544	0,219	<i>Valid</i>
	X2	0,499	0,219	<i>Valid</i>
	X3	0,636	0,219	<i>Valid</i>
	X4	0,528	0,219	<i>Valid</i>
	X5	0,381	0,219	<i>Valid</i>
	X6	0,482	0,219	<i>Valid</i>
	X7	0,336	0,219	<i>Valid</i>
	X8	0,438	0,219	<i>Valid</i>
	X9	0,499	0,219	<i>Valid</i>
	X10	0,321	0,219	<i>Valid</i>

Hasil dari uji validitas angket item terkait dengan Metode TGT (*Team Games Tiurnament*), dapat disimpulkan bahwa dengan jumlah 10 butir pertanyaan yang diujikan dalam variabel Metode TGT (*Team Games Tournament*) dinyatakan semua pertanyaan valid, karena semua item yang terdapat dalam angket memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,219) serta bersifat positif dan layak digunakan.

- b. Hasil Uji Validitas Variabel Keterampilan Berpendapat (Y) pada siswa kelas IV dapat dilihat sebagai berikut :

Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan terkait dengan uji validitas responden variabel keterampilan berpendapat siswa, dari hasil uji tersebut dalam disimpulkan bahwa dengan jumlah 10 butir pertanyaan yang diujikan dalam variabel Keterampilan berpendapat siswa dinyatakan semua pertanyaan valid, karena semua item yang terdapat dalam angket memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,219) serta bersifat positif dan layak digunakan.

Tabel 4.4

### Hasil Uji Validitas Responden Keterampilan Berpendapat Siswa (Y)

Variabel	Item	Correcct Item Total Correlation ( $r_{hitung}$ )	$r_{tabel}$	Ket
Keterampilan Berpendapat Siswa	Y1	0,337	0,219	Valid
	Y2	0,500	0,219	Valid
	Y3	0,414	0,219	Valid
	Y4	0,475	0,219	Valid
	Y5	0,553	0,219	Valid
	Y6	0,451	0,219	Valid
	Y7	0,500	0,219	Valid
	Y8	0,504	0,219	Valid
	Y9	0,585	0,219	Valid
	Y10	0,388	0,219	Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Butir pernyataan yang sudah memenuhi kriteria validitas, dilakukan uji reliabilitas yang bertujuan menganalisis konsistensi item-item pertanyaan yang terdapat pada survey yang sudah disebar. Suatu item pertanyaan yang ada dalam kuesioner pada variable tertentu dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Hasil uji reliabilitas disajikan dalam Tabel 4.4:

Tabel 4.5

### Hasil Uji Reliabilitas

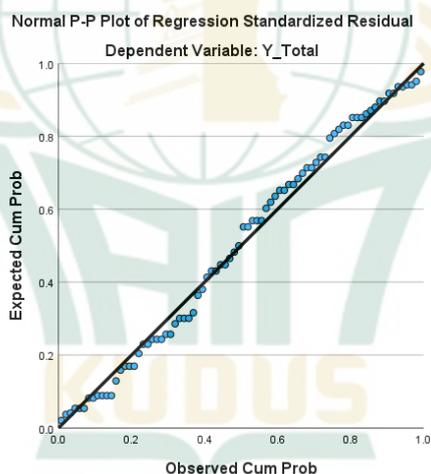
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Metode TGT (X)	0,606	Reliabel
Keterampilan Berpendapat Siswa (Y)	0,611	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada masing-masing variabel (X dan Y) melebihi angka 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel metode TGT serta keterampilan berpendapat siswa adalah reliabel.

### 3. Uji Asumpsi Klasik

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki data distribusi normal atau mendekati normal serta diuji dengan *test of normality*. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) dan uji *Normal Probability Plot* dengan bantuan *Software SPSS for Windows versi 20.0* diperoleh hasil sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Uji Normalitas dengan *Probability Plot*

Uji normalitas dengan *Normal Probability Plot*, suatu model dikatakan normal jika plot-plot residual data mengikuti dan berada di dekat garis linier. Berdasarkan gambar 4.1 dapat dilihat bahwa plot-plot residual data mengikuti dan berada di dekat garis linier, maka dapat disimpulkan bahwa residual data berdistribusi normal secara visual atau dengan kata lain model regresi lolos uji normalitas. Selanjutnya, untuk menguji kebenaran residual data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan melakukan uji secara formal (uji

*Kolmogorov-Smirnov*). Adapaun ketentuan dalam uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu:

- 1) Jika diperoleh hasil nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka residual data berdistribusi normal.
- 2) Jika diperoleh hasil nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka residual data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.6**  
**Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

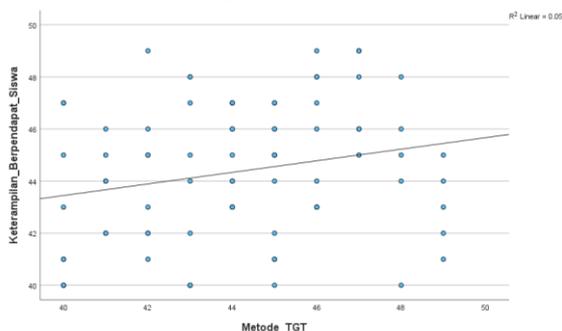
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.063	80	.200

*Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,064 lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa residual data berdistribusi normal.

**b. Uji Linieritas**

Uji linieritas data adalah suatu uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Pengujian ini dilakukan dengan uji visual dengan menggunakan *Scatter plot* (diagram pencar) dan terdapat hasil pengujian linearitas metode TGT (*Team Games Tournament*) dan keterampilan berpendapat siswa berdasarkan garis regresi pada grafik yang menghasilkan bentuk bidang dengan arah kekanan atas. Dapat disimpulkan bahwasanya dalam uji linear antara metode TGT dan keterampilan berpendapat terdapat linieritas terhadap kedua variabel tersebut, sehingga model regresi tersebut layak dan sah untuk digunakan.

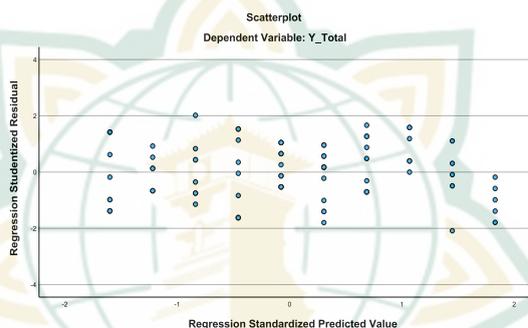


**Gambar 4.2 Hasil Uji Linieritas**

### c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain.<sup>11</sup> Cara untuk mendeteksi adanyakannya heteroskedastisitas yaitu dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi dengan residualnya. Syarat terpenuhinya model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas.

**Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas**



Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika terdapat pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur, maka telah terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas, seperti titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan gambar 4.3 dapat dilihat bahwa titik-titik membentuk pola yang tidak teratur (tidak jelas) dan menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pada penelitian ini lolos uji heteroskedastisitas.

## C. Hasil Analisis Data

### 1. Analisis Data Pendahuluan

Analisis data ini diawali dengan memasukkan hasil pengolahan data angket responden ke dalam tabel distribusi frekuensi. Analisis data ini dideskripsikan tentang data penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) dan Keterampilan Berpendapat siswa kelas IV pada pembelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati. Dalam

<sup>11</sup> Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2008), hlm. 137.

penelitian yang berlangsung kurang lebih dua bulan ini, peneliti menyebar angket kuisisioner kepada responden terdiri dari 10 item pernyataan variabel X dan 10 item pernyataan variabel Y dengan alternatif jawaban yaitu jawaban **sangat setuju** dengan poin 5, **Setuju** dengan poin 4, **Ragu** dengan poin 3, **tidak setuju** dengan poin 2, **sangat tidak setuju** dengan poin 1.

Adapun analisis pengumpulan data tentang Metode TGT (*Team Games Tournament*) dan Keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati sebagai berikut:

**a. Analisis data tentang Metode TGT (*Team Games Tournament*) di MI Al Fattah Juwana Pati**

Analisis data nilai angket Metode TGT (*Team Games Tournament*), kemudian dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel x yaitu Metode TGT (*Team Games Tournament*) dan setelah itu, dihitung nilai mean/rata rata dari variabel X dengan rumus yaitu :

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{3.534}{80} \\ &= 44,175 \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Nilai rata Variabel X (Metode TGT)

$\sum$  = Jumlah Nilai X

N = Jumlah responden

Dalam melakukan penjabaran penafsiran mean tersebut, maka dilakukan menggunakan bentuk kategori menggunakan langkah –langkah berikut:

- 1) Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$H = 49, L = 40$$

- 2) Mencari nilai *Range* (R)

$$\begin{aligned} R &= H - L + 1 \\ &= 49 - 40 + 1 \\ &= 10 \end{aligned}$$

- 3) Mencari Interval kelas

$$K = 5 \text{ (ditetapkan sesuai dengan } multiple \text{ choice)}$$

$$\begin{aligned} I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{10}{5} \\ &= 2 \end{aligned}$$

Dari data yang sudah dihitung, diperoleh nilai 2 untuk interval yang diambil maka dengan kelipatan 2. Sehingga dalam pengkategorian dapat diperoleh interval data sebagai berikut :

**Tabel 4.7**

**Nilai Interval Metode TGT (*Team Games Tournament*)  
di MI Al Fattah Juwana Pati**

No	Interval	Kategori
1	48-49	Sangat Baik
2	46-47	Baik
3	44-45	Cukup
4	42-43	Kurang
5	40-41	Sangat Kurang

Prosedur selanjutnya adalah mencari  $\mu_0$  (nilai yang dihipotesiskan), dengan menggunakan cara berikut :

- 1) Mencari Skor Ideal

$$\begin{aligned} \text{Skor ideal} &= \text{skor tertinggi} \times \text{item} \times \text{jumlah} \\ &\quad \text{responden} \\ &= 5 \times 10 \times 80 \\ &= 4000 \end{aligned}$$

- 2) Mencari Skor yang Diharapkan

$$\begin{aligned} \text{Skor yang diharapkan} &= \text{Jumlah Skor Angket} : \text{skor} \\ &\quad \text{ideal} \\ &= 3534 : 4000 \\ &= 0,883 \end{aligned}$$

- 3) Mencari Rata Rata Skor Ideal

$$\begin{aligned} \text{Rata Rata Skor Ideal} &= \text{Jumlah Skor Ideal} : \\ &\quad \text{Responden} \\ &= 4000 : 80 \\ &= 50 \end{aligned}$$

- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan

$$\mu_0 = 0,883 \times 50 = 44$$

Dapat dilihat dari data nilai hipotesis yang sudah dihasilkan  $\mu_0$  Metode TGT (*Team Games Tournament*) diperoleh nilai 44 yang termasuk pada kategori “Cukup” dikarena nilai tersebut berada pada interval 44 - 45. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil hipotesis Metode TGT

(*Team Games Tournament*) di MI Al Fattah Juwana Pati termasuk dalam kategori cukup baik.

**b. Analisis Data Tentang Keterampilan Berpendapat Siswa di MI Al Fattah Juwana Pati**

Analisis data dari nilai angket Keterampilan Berpendapat siswa, yang nantinya dibuat tabel penskoran hasil angket dari variabel X yaitu Metode TGT (*Team Games Tournament*), dan setelah data diperoleh dari menghitung nilai mean dari variabel Y dengan rumus yaitu :

$$\begin{aligned}\bar{Y} &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{3550}{80} \\ &= 44,375\end{aligned}$$

Keterangan :

Y = Nilai rata rata variabel Y (Keterampilan berpendapat)

$\sum$  = Jumlah nilai Y

N = Jumlah Responden

Dalam penafsiran dari mean tersebut ,maka dilakukan dengan membuat kategori dengan langkah –langkah berikut :

- 1) Mencari Nilai tertinggi (H) dan Nilai terendah (L)

$$H=49, L=40$$

- 2) Mencari nilai *Range* (R)

$$\begin{aligned}R &= H - L + 1 \\ &= 49 - 40 + 1 \\ &= 10\end{aligned}$$

- 3) Mencari Interval Kelas

$$K = 5 \text{ ( Ditetapkan berdasarkan multiple choice)}$$

$$\begin{aligned}I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{10}{5} \\ &= 2\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan, untuk nilai interval kelas diperoleh nilai 2 yang berarti bahwa untuk tabel kategori didasarkan pada kelipatan 2, dan untuk mengkategorikan dapat diperoleh interval sebagai berikut :

**Tabel 4.8**  
**Nilai Interval Keterampilan Berpendapat Siswa Kelas IV**  
**di MI Al Fattah Juwana Pati**

No	Interval	Kategori
1	48-49	Sangat Baik
2	46-47	Baik
3	44-45	Cukup
4	42-43	Kurang
5	40-41	Sangat Kurang

Langkah selanjutnya yang akan dicari yaitu mencari  $\mu_0$  (nilai yang dihipotesiskan), yaitu dengan langkah berikut:

- 1) Mencari Skor Ideal

$$\begin{aligned} \text{Skor ideal} &= \text{skor tertinggi} \times \text{item} \times \text{jumlah responden} \\ &= 5 \times 10 \times 80 \\ &= 4000 \end{aligned}$$

- 2) Mencari Skor yang Diharapkan

$$\begin{aligned} \text{Skor yang diharapkan} &= \text{Jumlah Skor Angket} : \text{skor ideal} \\ &= 3550 : 4000 \\ &= 0,887 \end{aligned}$$

- 3) Mencari Rata Rata Skor Ideal

$$\begin{aligned} \text{Rata Rata Skor Ideal} &= \text{Jumlah Skor Ideal} : \text{Responden} \\ &= 4000 : 80 \\ &= 50 \end{aligned}$$

- 4) Mencari nilai yang dihipotesiskan

$$\mu_0 = 0,887 \times 50 = 44$$

Dilihat dari data nilai hipotesis yang sudah dihasilkan  $\mu_0$  Keterampilan Berpendapat Siswa diperoleh nilai 44 yang termasuk ke dalam kategori “Cukup”, dikarenakan nilai tersebut berada pada interval 44 - 45. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya peneliti mengambil hipotesis Keterampilan berpendapat siswa kelas IV di MI Al Fattah Juwana Pati termasuk dalam kategori cukup baik.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Hipotesis Deskriptif

Pengujian hipotesis deskriptif pertama, yaitu dengan rumusan hipotesisnya “ penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati”, dengan langkah sebagai berikut :

- a) Skor ideal = 4000  
 b) Menghitung rata rata
- $$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{3524}{80} \\ &= 44,175 \end{aligned}$$
- c)  $\mu_0 = 0,883 \times 50 = 44$   
 d) Menentukan nilai simpangan baku

Hasil perhitungan simpangan baku Metode TGT (*Team Games Tournament*) yaitu menunjukkan nilai 2,623.

$$\begin{aligned} t &= \frac{\frac{x - \mu_0}{s}}{\frac{1}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{44,175 - 44}{\frac{2,623}{\sqrt{80}}} \\ &= \frac{0,175}{\frac{2,623}{8,944}} \\ &= 0,597 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,597 maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati paling tinggi sebesar 44%.

Pengujian hipotesis deskriptif kedua, yaitu dengan rumusan hipotesisnya “Keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati”, dengan langkah sebagai berikut :

- a) Skor ideal = 4000  
 b) Menghitung rata rata
- $$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{3550}{80} \\ &= 44,375 \end{aligned}$$
- c)  $\mu_0 = 0,883 \times 50 = 44$   
 d) Menentukan nilai simpangan baku

Hasil perhitungan simpangan baku Metode TGT (*Team Games Tournament*) yaitu menunjukkan nilai 2,623.

$$\begin{aligned} t &= \frac{\frac{x - \mu_0}{s}}{\frac{1}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{44,375 - 44}{\frac{2,623}{\sqrt{80}}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{0,375}{\frac{2,623}{8,944}} \\
 &= 1,279
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,279, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati paling tinggi sebesar 44%.

#### b. Uji Hipotesis Asosiatif

Uji hipotesis asosiatif adalah tahanan dimana verifikasi kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Pengajuan hipotesis asosiatif ini memakai rumus analisis regresi.<sup>12</sup> Langkah dalam membuat persamaan regresi adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung nilai a dan b dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(3.550 \times 156.658) - (3.534 \times 156.942)}{(80 \times 1,3 \times 10^7) - 12.489.156} \\
 &= \frac{1.502.872}{43.484} \\
 &= 34,561
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(80 \times 156.942) - (3.534 \times 3.550)}{(80 \times 1,3 \times 10^7) - 12.489.156} \\
 &= \frac{9.660}{43.484} \\
 &= 0,222
 \end{aligned}$$

- 2) Menyusun persamaan regresi sederhana yang dapat di rumuskan dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \hat{Y} &= a + bX \\
 \hat{Y} &= 34,561 + 0,222X
 \end{aligned}$$

#### c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk menguji *goodness-fit* dari model regresi atau mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol dan satu.<sup>13</sup> Apabila nilai koefisien determinasi dalam model regresi semakin kecil (mendekati nol) berarti semakin kecil pengaruh semua variabel independen terhadap variabel

<sup>12</sup> Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 254.

<sup>13</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2008), hlm. 97

dependennya.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.224 <sup>a</sup>	.107	.038	2.557

a. Predictors: (Constant), X\_Total

b. Dependent Variable: Y\_Total

Berdasarkan Tabel 4.9 diperoleh nilai koefisien determinasi  $R^2$  yang diperoleh 0,107. Hal tersebut mengartikan bahwa variabel penerapan metode TGT memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpendapat siswa sebesar 10,7%, sedangkan sisanya sebesar 89,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### 3. Analisis Lanjut

#### a. Uji Signifikansi Koefisien Persamaan Regresi (Uji F)

Uji signifikansi koefisien persamaan regresi atau biasanya dikenal sebagai uji signifikansi simultan (Uji F) merupakan metode pengujian yang digunakan untuk menguji besarnya pengaruh semua variabel independen/bebas secara bersama-sama terhadap variabel independen/terikat. Uji F ini dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5%. Hasil uji F dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10**  
**Uji Signifikansi Simultan (Uji F)**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	26,825	1	26,825	4,103	,046 <sup>b</sup>
Residua	509,925	78	6,538		
ITotal	536,750	79			

a. Dependent Variable: Y\_Total

b. Predictors: (Constant), X\_Total

Kriteria pengujian dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  tidak dapat ditolak, atau
- 2) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  tidak dapat ditolak dan  $H_1$  ditolak. Adapun rumus analisis uji regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :<sup>14</sup>

$$F_{hitung} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

$$= \frac{0,107(80-1-1)}{1(1-0,107)}$$

$$= 4,103$$

$F_{tabel}$  dengan  $df1 = 1$  dan  $df2 = 78$ , taraf signifikansi 5%

$$F_{tabel} = 3,114$$

Berdasarkan tabel 4.10, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (4,103) lebih besar daripada  $F_{tabel}$  (3,114) dan nilai signifikansi  $0,046 < 0,05$ . Hal tersebut dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak (**menerima  $H_1$** ), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.

**b. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana merupakan suatu analisis yang digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode TGT terhadap keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.561	4.853		7.122	<.001
	X_Total	.222	.110	.224	2.026	.046

a. *Dependent Variable: Y\_Total*

Berdasarkan Tabel 4.11 diperoleh hasil dari analisis regresi linier sederhana yang menunjukkan variabel bebas (X) memiliki

<sup>14</sup> Masrukhin, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", (Kudus: Buku Daros,2009), 212.

nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,046. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (penerapan metode TGT) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (keterampilan berpendapat siswa), sehingga dapat dilanjutkan untuk membentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 34,561 + 0,222X + e$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Konstanta ( $\alpha = 34,561$ )

Nilai konstanta tersebut dapat diartikan jika variabel Penerapan Metode TGT (X) dianggap 0 atau konstan atau tidak mengalami perubahan maka variabel Keterampilan Berpendapat Siswa (Y) nilainya positif sebesar 34,561.

- 2) Koefisien  $X = 0,222$

Nilai koefisien tersebut menunjukkan bahwa variabel penerapan metode TGT berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati dengan nilai koefisien regresi yang positif sebesar 0,222. Jika variabel penerapan metode TGT mengalami peningkatan sebesar satu satuan, maka akan menyebabkan keterampilan berpendapat siswa sebesar 0,222.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil angket responden berasal dari Siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati, dalam hal ini untuk mendapatkan suatu data penelitian, dilakukan penyebaran angket kuisisioner kepada siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati yang menjadi objek penelitian. Metode yang dipakai oleh penulis dalam mengedarkan kuisisioner angket yaitu melalui pembelajaran yang berlangsung dalam kelas IV sebab yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.

##### 1. Metode TGT (*Team Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati

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) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (penguatan).<sup>15</sup> Dalam ini yang dilakukan guru kelas IV di MI Al

---

<sup>15</sup> Muhammad Thobroni, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Ar- Ruzz Media, 2013). 286.

Fattah Juwana Pati agar dapat menjadikan pembelajaran yang bervariasi dan relatif tidak membosankan yaitu dengan penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran. Guru dan siswa saling berkoordinasi dan kompak dalam pembelajaran, serta penggunaan sistem *games and tournament* yang membuat siswa lebih aktif dan tanggap dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga mendesain media pembelajaran dengan bagus, karena melibatkan semua siswa aktif dan menyalurkan pendapatnya pada sebuah pembelajaran yang berbasis *Games and Tournament*.<sup>16</sup>

Pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) terdapat prosedur yang diterapkan dalam pembelajaran agar berjalan dengan maksimal. Metode TGT (*Team Games Tournament*) mengikuti urutan sebagai belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*, Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim.

Pada permulaan *tournament* 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. 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 jawabannya dengan benar maka siswa tersebut mengantongi poin/skor untuk nantinya diakumulasi untuk timnya. 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>17</sup>

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dalam penelitian, penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pembelajaran IPA Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati sesuai dengan hasil olah data yang sudah dilakukan menghasilkan data yang valid dan reliabel, selain itu juga masuk kategori “cukup baik” karena menghasilkan nilai 44 yang berada pada interval nilai 44-45. Berdasarkan uji hipotesis deskriptif *two tail test* diperoleh

---

<sup>16</sup> Hasil Observasi DI MIAL Fattah Juwana Pati Pada tanggal 03 Januari 2023.

<sup>17</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), 72.

perhitungan data sebesar 0,597 yang sekaligus memberikan pengaruh terhadap pembelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati sebesar 44%, yang dijabarkan dalam beberapa aspek indikator yang terdapat pada Metode TGT diantaranya ada tahap penyajian kelas (*Class Precentation*), Belajar dalam kelompok (*Team*), Permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Tahap Penyajian Kelas (*Class Precentation*) sesuai dengan pengamatan yang dilakukan dalam proses penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pembelajaran IPA Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati, mendapati tahap penyajian kelas dalam hal ini berjalan dengan cukup interaktif, adanya komunikasi yang baik antara guru dan murid dalam pengkondisian penyajian kelas, hanya saja ada bebeapa anak yang memang masih dalam penyesuaian.

Belajar Dalam Kelompok (*Team*) ini berarti pembelajaran Metode TGT (*Team Games Tournament*) ini merupakan pembelajaran kooperatif yang menjadikan pembelajaran dengan sistem berkelompok. Proses pembelajaran dalam kelompok ini didesain dengan berannggotakan 3-6 anak yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang heterogen. Dengan adanya heterogenitas ini bertujuan agar siswa dapat saling memotivasi dan dapat bertukar pendapat dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dalam soal diskusi tersebut. Pembelajaran dengan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok ini nantinya diberikan lembar diskusi dan masing masing dari kelompok mendiskusikan yang soal tersebut nantinya dipakai dalam perlombaan (*Tournament*).

Permainan (*games*) dalam metode pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini nantinya diberikan pertanyaan pertanyaan akademik terkait dengan materi IPA yang diajarkan yaitu “Siklus Hidup Hewan” dengan perolehan skor yaitu apabila siswa dapat memberikan argumen, maka mendapatkan point (5), dan siswa dapat menjawab benar mendapatkan perolehan point (5), dimana skor ini diperoleh secara individu dan itu nanti di akumulasi menjadi nilai total pada masing masing kelompok untuk penentuan kategori dan juara perlombaan.

Sistem pertandingan (*Tournament*) dalam Metode TGT (*Team Game Tournament*) ini dilakukan setelah guru menerangkan pembelajaran terkait dengan “Siklus Hidup Hewan” , sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk tadi yang beranggotakan 3-6 kelompok. Terdapat pengkategorian skor yang didapatkan dalam kategori akumulasi poin yang sudah didapatkan dari masing masing

kelompok pada permainan (*Games*), nantinya di kelompokkan dalam kategori tersebut. Guru dalam hal ini menjadi fasilitator dan mengarahkan serta sebagai seorang juri dalam proses pertandingan berlangsung.

Pembangkit motivasi dan penyemangat sebagai apresiasi siswa salah satunya dengan penghargaan kelompok (*team recognition*). penghargaan kelompok ini menjadi bukti apresiasi terhadap sebuah pertandingan/perlombaan. Penghargaan kelompok ini didapatkan melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya (terkini).<sup>18</sup> Penghargaan ini merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji. Menurut Mulyasa, penghargaan adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut.<sup>19</sup> Dalam hal ini anak menjadi lebih semangat dalam belajar dan terpacu untuk memperbaiki dalam setiap kondisi dan siswa juga termotivasi serta berperan aktif dalam pembelajaran.

Setelah di analisis dan di bahas terkait dengan penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pembelajaran IPA MI Al Fattah Juwana Pati ini yang sudah dilakukan melalui beberapa aspek pengembangan indikator mulai dari tahap penyajian kelas yang interaktif, inovatif dan fleksibel, belajar dalam kelompok (*Team*), Sistem permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*), pemberian penghargaan kelompok siswa lebih bisa mengeksplor kemampuan yang sudah dimiliki masing masing individu terutama dalam keterampilan mengungkapkan pendapat dan berpikir kritis dalam menyikapi suatu persoalan yang konkrit selain itu dalam pembelajaran yang berbasis kelompok ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta didukung dengan pemberian yang nantinya menjadikan anak lebih inovatif, kreatif, dan interaktif dalam pembelajaran.

## 2. Keterampilan Berpendapat Siswa Kelas IV di MI Al Fattah Juwana Pati

Keterampilan mengemukakan pendapat merupakan bagian dari pengungkapan pikiran, perasaan, kebutuhan dan hak hak yang dimiliki seseorang bersifat langsung, jujur, dan sesuai dengan tanpa

---

<sup>18</sup> Lia Yuliarti, *Konsep Reward dan Punishment Dalam Mendidik Anak di Lingkungan Keluarga Menurut Perspektif Pendidik Islam*. Skripsi. IAIN Ponorogo. 2021. Hlm 31

<sup>19</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011. Hlm 77.

adanya kecemasan atau kecenderungan yang tidak berdasar namun disertai dengan adanya kemampuan untuk dapat menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak menyingkari hak mereka dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan.<sup>20</sup> Keterampilan berpendapat ini menjadi salah satu aspek yang sangat luar biasa dalam penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*), karena melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sesuai dengan keterampilan abad 21 yaitu *communication*. Dalam hal ini siswa nampak sangat antusias dalam pembelajaran, dan siswa juga menjadi lebih percaya diri serta lebih leluasa menyampaikan pendapatnya dalam artian menyampaikan penguatan atas jawaban yang sudah diberikan dan lebih aktif.<sup>21</sup>

Kegiatan pembelajaran aktif dengan adanya keterampilan berpendapat mempunyai indikator yang mendasari keterampilan mengemukakan pendapat ditandai dengan beberapa prosedur diantaranya cara mengemukakan pendapat dengan baik berarti mengungkapkan pendapatnya dengan pemikiran yang rasional/ masuk akal. Hal ini berkaitan dengan bahasa yang digunakan. Selanjutnya dapat 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. Tentunya dari berpikir kritis dalam mengemukakan pendapat secara analitis, mengemukakan pendapat secara logis juga penting, karena berarti mengemukakan pendapat secara masuk akal, dalam mengemukakan pendapat disamping diperlukan berpikir secara analitis dan logis juga diperlukan berpikir secara kreatif. Dari cara 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>22</sup>

Hasil perhitungan yang sudah dilakukan keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati sesuai dengan hasil angket data sudah valid dan reliabel, selain itu juga dalam kategori “Cukup baik” dengan nilai 44 yang berada pada interval 44-45. Berdasarkan uji hipotesis deskriptif *two tail test* diperoleh

---

<sup>20</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 : 108.

<sup>21</sup> Hasil Observasi DI MI AL Fattah Juwana Pati Pada tanggal 03 Januari 2023.

<sup>22</sup> Jos Daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta: Erlangga, 1984).

perhitungan data sebesar 1,279 yang sekaligus memberikan pengaruh keterampilan berpendapat siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati sebesar 44% yang dijabarkan dalam pengembangan aspek indikator keterampilan berpendapat siswa diantaranya yaitu mengungkapkan pendapat dengan bahasa yang baik, mengemukakan pendapat secara analitis, mengemukakan pendapat secara logis, mengemukakan pendapat secara kreatif.

Mengungkapkan pendapat terdapat beberapa etika yang harus dilakukan diantaranya yaitu penyampaian pendapat yang baik. Dalam indikator keterampilan mengemukakan pendapat ini terdapat sub indikator didalamnya yaitu siswa mampu mengungkapkan pendapat dengan bahasa yang baik. Dalam penerapannya proses pembelajaran dengan materi “Siklus Hidup Hewan” siswa sudah mulai bisa mengemukakan pendapat dengan baik, meskipun masih harus dalam pengarahan oleh guru.<sup>23</sup> Faktor yang mendasari siswa dalam pengungkapan pendapat faktor bawaan dalam hal ini faktor keturunan yang diturunkan oleh orang tua dalam memperlihatkan kemampuan berbicaranya<sup>24</sup>, selain itu juga ada faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu pola asuh orang tua, peniruan, pendidikan di sekolah anak tersebut.<sup>25</sup>

Mengemukakan pendapat juga perlu adanya suatu data analitis dan perlu adanya pendalaman serta pemahaman terhadap masalah dan kebiasaan yang harus ditekankan agar masalah yang dianalisis terperinci secara maksimal.<sup>26</sup> Sesuai dengan sub indikator dalam keterampilan berpendapat ini siswa mampu mengemukakan pendapat berdasarkan analisis bisa dengan tulisan maupun dengan lisan berdasarkan suatu permasalahan konkrit yang dihadapi. Terdapat beberapa faktor yang mendasari diantaranya yaitu faktor bawaan yang berarti daya intelegensi anak yang turun dari orang tua kandung, jenis kelamin yang mempengaruhi pengekspresian berpendapat serta faktor lain yang mempengaruhi yaitu peniruan (*Modeling*), hiburan (*entertainment*) yang dalam hal ini bisa

---

<sup>23</sup> Jos daniel Parera, *Belajar Mengemukakan Pendapat*, (Jakarta : Erlangga,1984),200.

<sup>24</sup> Wina sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*,(Jakarta: Kencana Prenada Group,2008),140.

<sup>25</sup> Karnadi, *Pengaruh jenis kelamin dan kreativitas terhadap kemampuan mengungkapkan pendapat pada anak pada tingkat Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar ,10(2), 2009:120.

<sup>26</sup> Siswandi, Herman Joseph. 2006. “Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Metode Diskusi Panel dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas)”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No.07/Th.V/Desember 2006, hlm 24–35

menganalisis suatu hal berdasarkan apa yang mereka tonton atau media digital bahkan media cetak yang semakin banyak menjumpai beberapa media yang berkaitan dengan berpikir kritis, anak tersebut pasti anak otomatis terpacu, serta pendidikan di sekolah.<sup>27</sup>

Setelah menganalisis suatu permasalahan yang konkrit, selanjutnya dalam mengemukakan pendapat harus disertai pengertian yang logis (masuk akal).<sup>28</sup> Sub indikator dalam mengemukakan secara logis ini siswa mampu mengemukakan pendapat (hasil pemikiran) secara logis, rasional/masuk akal, secara benar dan tidak mengada-ada berdasarkan ide gagasan gagasannya.<sup>29</sup> Siswa dalam hal ini memang mengalami beberapa kendala karena rata-rata anak masih bingung dalam menyikapi beberapa permasalahan sehingga pendapat masih ada yang kurang detail dan benar, faktor yang mendasari mengemukakan pendapat tersebut diantaranya faktor keturunan yang meliputi keterampilan berbicara dan intelegensi anak, faktor jenis kelamin, peniruan (*modeling*), tutor sebaya (*peer influencer*), serta pendidikan yang ada di sekolah.

Pendapat yang logis juga dipengaruhi seberapa kreatif peserta didik dalam mengolah kata.<sup>30</sup> Berpikir kreatif dalam hal ini menemukan hasil pemikiran yang bervariasi, sesuatu yang baru, dan inovatif. Berpikir kreatif ini dalam penerapannya termasuk suatu kemampuan yang dibidang mempunyai keterampilan yang kompleks antara daya kognitif dan psikomotor. Mengemukakan pendapat secara kreatif ini anak mulai bisa mengembangkan pola dan kemampuan berpikirnya dalam menyikapi suatu permasalahan, sesuai dengan yang disampaikan oleh Munandar dalam wowo Sunaryo Kuswana yang mengatakan mengemukakan pendapat secara kreatif adalah kemampuan dimana menemukan banyak kemungkinan jawaban, dimana terdapat penekanan pada aspek psikomotor anak, ketepatan, keberagaman jawaban.<sup>31</sup> Dalam proses pembelajaran,

---

<sup>27</sup> Santoso, dkk, 1999. “*Tingkat Kecemasan Komunikasi anak dalam Lingkup Akademis*”. Laporan Penelitian. Lembaga Penelitian Universitas Diponegoro (Undip) Semarang.

<sup>28</sup> Jos daniel Parera, 215..

<sup>29</sup> Sugiyanto, R. “*Penerapan Metode Bertanya dalam Kegiatan Praktek Lapangan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat siswa*”. Jurnal Geografi. Volume 6 No. 2 Juli 2009, hlm 80–90.

<sup>30</sup> Camelina Fitria, *Profil Keterampilan berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan masalah Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian (Sanguin, Koleris, Melankolis, dan Phlegmatis)*, MATHEdunesia, 3(3), 2014.

<sup>31</sup> Wowo sunaryo kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam berfikir*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 64-66.

mengemukakan pendapat secara kreatif menjadi hal yang melibatkan pemikiran HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam aspek kognitif dan psikomotor siswa. Siswa diharapkan bisa memberikan pendapatnya baik dari segi tulisan maupun lisan secara bervariasi dan kreatif. Faktor yang mempengaruhi dalam mengemukakan pendapat secara kreatif yaitu faktor keturunan/bawaan meliputi intelegensi dan keterampilan berbicara, Jenis kelamin, peniruan terhadap hal disekitarnya serta pendidikan disekolah.

Berdasarkan hasil analisis terkait dengan keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA tentang “Siklus Hidup Hewan” kelas IV MI Al Fattah Juwana dalam hal ini memang penerapan keterampilan berpendapat siswa yang sudah di analisis dari penjabaran pengembangan dari beberapa aspek indikator serta faktor yang mempengaruhi tersebut secara garis besar kemampuan keterpaduan kemampuan kognitif dan psikomotor anak siswa bisa mengembangkan pemikiran luas terkait dengan pemahaman IPA, siswa lebih bisa mengembangkan gagasan dengan bahasa yang kreatif, serta siswa dapat berdiskusi, menanggapi dan memberikan opsi dalam menyelesaikan sebuah persoalan konkrit yang dialami, tetapi masih perlu pengawasan dan bimbingan guru agar keterampilan mengemukakan pendapat anak lebih maksimal dalam pembelajaran.<sup>32</sup>

### **3. Pengaruh Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keterampilan Berpendapat Siswa Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati**

Penerapan Metode pembelajaran dalam proses pembelajaran memang menjadi sebuah cara yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran. Cara ini dilaksanakan karena untuk menjadikan pembelajaran lebih bervariasi, inovatif dan pembelajaran yang aktif. Hal tersebut bisa dilakukan salah satunya dengan penggunaan metode TGT (*Team Games Tournament*) yang menjadi terobosan baru dalam menjadikan pembelajaran aktif dengan melibatkan dengan penuh aktivitas siswa yang kemudian di padukan dengan aspek keterampilan berpendapat siswa karena melatih siswa lebih produktif, aktif serta melatih siswa untuk berpikir kritis dan melatih siswa untuk memiliki daya intelektual serta komunikasi yang bagus sesuai dengan aspek keterampilan abad 21.

---

<sup>32</sup> Yarmonahammadian, M. H. (2015). *Scrutiny of Critical Thinking. International Education Studies*, Vol. 8, Vol.3, Hal..93-102.

Proses pembelajaran yang berlangsung dikelasterdapat beberapa aspek pendukung dalam mencapai pembelajaran yang maksimal 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>33</sup> adabeberapa tahapan yang dilakukan dalam penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA di MI Al Fattah Juwana Pati terdapat persiapan yang meliputi penyajian materi, menempatkan kedalam kelompok belajar, penempatan menuju meja perlombaan, serta terdapat prosedur kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu pembelajaran, belajar kelompok,perlombaan,rekognisi kelompok, dan terdapat penekanan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam keterampilan berpendapat siswa pembelajaran dan efektifitas pembelajaran Metode TGT (*Team Games Tournament*)

Persiapan yang harus dilakukan dalam Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) diawali dengan pemilihan materi IPA. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam indikator yaitu salah satunya ada penyajian kelas, dalam hal ini berkaitan persiapan 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. Didalam meteri tersebut menjelaskan berbagai Siklus hidup pada hewan.<sup>34</sup>

Setelah menentukan materi apa yang cocok diterapkan dalam penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*), guru membagi siswa keladam beberapa kelompok dengan jumlah 3-6 anak, fungsi dari kelompok ini untuk meningkat koordinasi dalam pelaksanaan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) serta memenuhi kaidah *Cooperative learning*.

Setelah terbentuk semu kelompok dengan bebera anggota didalamnya, dengan anggota masing masing kelompok yang

---

<sup>33</sup> Robert E. Slavin, “*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*”, (Bandug:Nusa Media, 2010),39.

<sup>34</sup> LKS Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD/MI, (Jakarta : Pustaka Perada, 2022).

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*).

Dalam pembelajaran juga harus disertai prosedur/Urutan Kegiatan TGT (*Team Games Tournament*) Dalam Pembelajaran IPA dengan pembelajaran dimana 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.

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.

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.

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 merknognisi kelompok tersebut mampu melampaui ukuran (kriteria) yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>35</sup>

Penekanan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Keterampilan Pendapat. terdapat pengimplementasian 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 diarah kognitif dan psikomotor yang berkolaborasi menjadi sebuah gagasan/ide/pendapat.<sup>36</sup> Sistem pembelajaran dengan

---

<sup>35</sup> Asih Widi Wisudawati, dkk, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 60.

<sup>36</sup> Nugroho Wahyu Putra, " KETERAMPILAN BERPENDAPAT SISWA KELAS XI SMAN 17 SURABAYA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN

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>37</sup>

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, motivasi belajar siswa serta pembentukan karakter yang nantinya akan berguna di masyarakat.<sup>38</sup>

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya menjelaskan bahwa dari berbagai prosedur dalam pengimplementasian Metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana ini mulai dari pengembangan indikator metode TGT (*Team Games Tournament*) beserta sub indikator dan pengembangan indikator keterampilan berpendapat siswa beserta sub indikatornya, ditinjau juga dari berbagai faktor yang mempengaruhi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penggunaan metode inovatif tersebut siswa bisa lebih interaktif, siswa lebih mudah memahami pembelajaran, siswa lebih termotivasi dengan adanya pembelajaran dengan sistem kelompok selain itu juga siswa lebih bisa berpikir kritis serta bisa dengan kreatif dan bervariasi dalam mengungkapkan suatu pendapat.

Berlandaskan dari perolehan perhitungan data dan pengamatan di lapangan yang sudah dilakukan terkait dengan variabel bebas (penerapan metode TGT) memiliki hubungan yang signifikan dan berdistribusi positif atau searah dengan variabel terikat (keterampilan berpendapat siswa), meskipun dalam penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa masih belum optimal, tapi berdasarkan responden dan beberapa tahapan pembelajaran serta efektivitas pembelajaran sudah mencapai cukup baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) ini bisa digunakan sebagai metode

---

KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI LAJU REAKSI", *Unesa Journal of Chemical Education*, 3(1), (2014): 106-1013.

<sup>37</sup> Muhammad Faturrohmah, *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran*, ( Yogyakarta : KALIMEDIA, 2018), 115.

<sup>38</sup> Asih Widi Wisudawati, eka sulistiyowati, *Metodologi pembelajarn IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara , 2017), 61.

pembelajaran yang inovatif, tidak hanya dari segi kognitif saja, tetapi juga dapat berpengaruh baik pada aspek psikomotorik peserta didik salah satunya dalam peningkatan keterampilan berpendapat siswa.

