



**STUDENTS' RESPONSE TO THE IMPLEMENTATION OF TEAMS  
GAMES AND TOURNAMENT(TGT)-BASED OUTDOOR STUDY AT  
MTsN 3 PACITAN**

**Pradana, D.A<sup>1</sup> dan Fauziah, H.N<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut  
Agam Islam Negeri Ponorogo**

E-mail : [dandi.pct01@gmail.com](mailto:dandi.pct01@gmail.com) and [haninhusein@gmail.com](mailto:haninhusein@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The objective of this paper is to determine students' response to the implementation of Teams Games and Tournament (TGT)-based outdoor study in natural science subject. Data were collected by questionnaire and interview, then tabulated in Microsoft Excel and analyzed descriptively. Results of the study showed that the average of the questionnaire were 3,86. These results indicate that the students' response were very good. Teams Games and Tournament (TGT) based on outdoor study made students more happy, motivated, skilled, and active to participate in learning, because they could play and saw real examples of the material being studied.*

**Keywords:** *Respons, Teams Games Tournament, Outdoor Study*

**PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk pelayanan terhadap peserta didik yang berkaitan langsung dengan potensi, minat, dan bakat dari setiap peserta didik, selain itu proses pembelajaran juga memiliki tujuan yang harus dicapai. Agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai, seorang guru harus mampu menguasai

semua komponen pembelajaran dengan sangat baik sehingga antara komponen satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis dan sesuai dengan yang diinginkan. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang ditempuh peserta didik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti pada saat ini guna memahami fenomena-fenomena yang terjadi pada alam sekitarnya secara

ilmiah dan sistematis. Penemuan teknologi-teknologi juga harus mempertimbangkan fakta-fakta, prinsip-prinsip, dan konsep-konsep ilmu pengetahuan yang ada (Khusniati dan Pamelasari, 2014:169). Maka peserta didik berperan penting dalam keterlaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada saat ini peserta didik terbilang aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam diri mereka. Pada saat ini guru mengharapkan setiap peserta didik untuk memiliki keterampilan 4C guna mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keterampilan 4C berisi tentang berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan dalam berkomunikasi (*communication*), kemampuan membuat sesuatu atau kreativitas (*creativity*), dan kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim (*collaboration*) (Zubaidah, 2017:3).

Untuk meningkatkan keterampilan 4C guru diharapkan mengarahkan peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengemukakan pendapatnya atau berargumentasi ketika berdiskusi di dalam kelas. Selain itu, untuk meningkatkan keterampilan 4C maka kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan harus berisi tentang konsep-konsep dan *trend issue* yang berkembang pada saat ini. Sehingga peserta didik mempunyai keterampilan dalam berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dan memiliki kerja sama yang baik satu sama lain.

Pada saat ini peserta didik cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi yang dilakukan di dalam kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya keberanian peserta didik dalam bertanya pada teman atau guru karena berbagai alasan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan respons peserta didik

sehingga dapat aktif dan lebih berani dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini peserta didik masih pada tahap peralihan dari masa anak-anak menuju remajadan cenderung senang bermain dan mengetahui hal baru. Dengan dilatihnya kemampuan argumentasi peserta didik dapat menambah kemampuan psikomotorik peserta didik (Harahap, 2016:140). Berdasarkan pengamatan awal dan hasil wawancara kepada guru yang dilakukan di MTS Negeri 3 Pacitan pada tanggal 28 September dan 9 November 2019, ditemukan beberapa permasalahan di dalam proses pembelajaran IPA kelas VII yaitu, kurangnya minat belajar sehingga banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kemampuan argumentasi mampu meningkatkan kemampuan argumentasi peserta didik. Selain itu guru sebagai pemberi materi dalam pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, dan mampu mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Widhiastuti dan Fachrurrozie, 2014:48). Dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan hendaknya lebih aktif dan inofatif sehingga kemampuan argumentasi peserta didik dapat ditingkatkan. Hal tersebut sesuai dengan *National Research Council* bahwa dalam proses pembelajaran IPA peserta didik diajak lebih aktif dalam belajar dan melakukan sesuatu bukan hanya guru yang memberikan materi kepada peserta didik (Budiyono, 2014:84). Berdasarkan hal itu peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Teams Game and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* untuk meningkatkan kemampuan argumentasi peserta didik pada materi pencemaran lingkungan.

Menurut Slavin model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

adalah pembelajaran kooperatif yang dalam penerapannya berisi tentang permainan dan kuis-kuis yang berisi tentang materi yang disampaikan, dimana peserta didik bersaing dengan kelompok lain yang dalam pembagian kelompoknya sesuai dengan kemampuan peserta didik (Triowathi dan Wijayanti, 2018:111). Dan metode pembelajaran *outdoor study* menurut Indra Munawar adalah kegiatan pembelajaran di luar kelas yang menyenangkan bagi peserta didik, karena peserta didik dapat melihat secara langsung contoh nyata dari materi yang dipelajari, menikmati kegiatan pembelajaran, dan mengagumi semua ciptaan Allah SWT yang berada di sekitar mereka. Selain itu pembelajaran *out door study* dapat pula berisi tentang observasi atau pengamatan, diskusi secara langsung, dan permainan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran (Lisdayeni, Darsono, dan Sinaga, tt:1). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *outdoor study* pada mata pelajaran IPA.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei 2020. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Februari di MTs Negeri 3 Pacitan yang terletak di Jl. Raya Punung-Pacitan, Pacitan. Pengambilan data dilakukan dengan cara membagikan kuisioner dan wawancara terhadap 32 peserta didik kelas VII. Lembar kuisioner disusun dengan menggunakan skala *Likert* berjenjang 4. Data yang telah diperoleh kemudian ditabulasi dalam *Microsoft Excel* dan dianalisis secara deskriptif.

Tabel 1 Kriteria Nilai Respon Peserta Didik (Ali, 2009:16)

Skor	Interpretasi
$3 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik

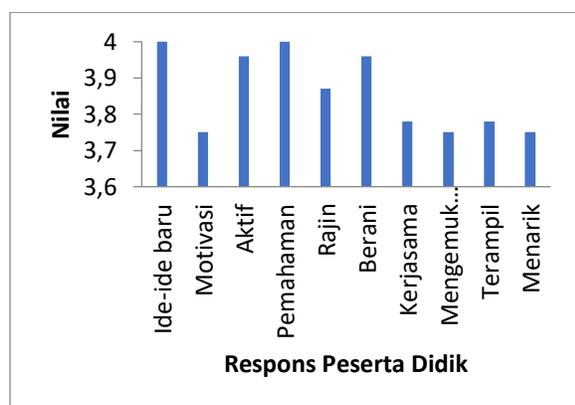
$2 \leq \text{skor} < 3$	Baik
$1 \leq \text{skor} < 2$	Cukup
$1 \leq \text{skor} < 1$	Kurang baik

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil kuisioner sebesar 3,86. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* sangat baik. Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* membuat peserta didik lebih senang ketika mengikuti pelajaran, karena peserta didik diajak bermain dan melihat contoh nyata dari materi yang dipelajari. Menurut Saco model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya mengandung permainan yang membuat peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, sehingga peserta didik merasa nyaman, dan senang (Nirmalasari, tt:3). Model pembelajaran ini juga membuat peserta didik antusias dan mampu menemukan ide-ide baru dan mudah dalam memahami konsep-konsep IPA. Hal tersebut karena dalam proses pembelajaran peserta didik diajak untuk memahami konsep-konsep IPA dengan mudah disertai contoh nyata dari materi yang dipelajari dan aktif dalam kegiatan berdiskusi dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Menurut Nur dan Wikandari model pembelajaran TGT cocok digunakan dalam pembelajaran IPA untuk menemukan ide-ide baru dan konsep pembelajaran IPA yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar (Kristiana, Nurwahyuani, dan Dewi, 2017:80).

Berdasarkan gambar 1 diketahui bahwa rata-rata respon peserta didik sebesar 3,86. Nilai respon tertinggi terdapat pada indikator penemuan ide-ide baru dan pemahaman materi peserta didik dengan nilai sebesar 4. Nilai respon terendah

terdapat pada indikator motivasi, mengemukakan pendapat, dan menarik dengan nilai sebesar 3,75.



Gambar 1. Nilai Respon Peserta Didik

Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran dan tidak merasa bosan. Hal ini karena dalam proses pembelajaran peserta didik aktif dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan di luar kelas sambil bermain dan melihat contoh nyata dari materi yang dipelajari. Menurut Nurhayati (2012) model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran aktif dan tidak membosankan.

Dengan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *outdoor study* peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena peserta didik diajak aktif untuk mengikuti pelajaran dengan memahami konsep-konsep pelajaran serta melihat contoh nyata dari materi yang dipelajari. Dengan pemahaman materi yang baik maka peserta didik lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan memahami materi dengan mudah. Menurut Slavin model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) membuat peserta didik lebih aktif, senang, dan berani dalam

berargumentasi, karena saling membantu mengasah pengetahuan yang mereka pelajari saat itu (Muzaemah, 2018:35).

Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *outdoor study* juga membuat peserta didik untuk lebih terampil dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi secara berkelompok dan meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Hal tersebut karena peserta didik diajak untuk aktif dalam mengikuti pelajaran, mengaplikasikan pengetahuan, dan melakukan pengamatan terhadap permasalahan-permasalahan di sekitar mereka. Menurut Ngurah dan Suranto penerapan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan setiap anggota kelompok dan menumbuhkan kemauan untuk berkreasi selama proses pembelajaran (Prastini, Retnowati, 2018:168). Dengan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *outdoor study* kerjasama antar peserta didik dan kemampuan dalam memahami materi pelajaran lebih baik. Hal ini karena pembelajaran yang diterapkan bersifat aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Menurut Suherman pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) menghasilkan suasana pembelajaran yang komunikatif dan mampu meningkatkan kerjasama antar peserta didik (Wahyudi, Rina, dan Ardi, 2018:5).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi baiknya respons peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) yaitu, pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, motivasi yang diterima peserta didik, mudah dalam memahami materi, dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh Rahmida 2011 yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa senang dan pembelajaran tidak membosankan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* sangat baik, hal ini berdasarkan hasil rata-rata kuisioner sebesar 3,86. *Teams Games and Tournament* (TGT) berbasis *out door study* mendapat respon yang sangat baik karena model pembelajaran ini bersifat aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan

### DAFTAR PUSTAKA

Ali Muhammad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi* 1:16.

Budiyono Agus. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Argument Based Science Inquiry (Absi) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berargumentasi Siswa SMA. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. 1: 84.

Harahap Musaddad . (2016). Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Thariqah*. 2: 140.

Khusniati, M. dan S.D. Pamelasari. (2014). Penerapan Critical Review terhadap Buku Guru IPA Kurikulum 2013 untuk Mengembangkan Kemampuan Mahasiswa dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Berpendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2: 169.

Kristiana Ina, Atip Nurwahyuni, dan Endah Rita Sulistya Dewi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Pendidikan Biologi*.2 :80.

Marhamah Ofi Shofiyatun. (2017). Penerapan Model Argument-Driven Inquiry (ADI) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berargumentasi Siswa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang. *Jurnal Pendidikan dan Biologi*. 2: 40.

Muzaemah. (2018). Penerapan Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 1: 35.

Nirmalasari Julia. tt. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Bhasa dan Seni UNESA*, 1: 3.

Nurhayati Ni Wayan Eva. (2012). Penerapan Model embelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012. *Kumpulan Artikel Mhasiswa Pendidikan Teknik Informatika*,2: 233.

Prastini Made dan Tri Hartini Retnowati. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif TGT Di SMPN 1 Secang. *Jurnal Harmoni Sosial*, 1: 168.

Sajidan dan Afandi. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Ipa untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi”, *Prosiding*

*Seminar Nasional Pendidikan Sains*,  
1: 16-17.

- Triowathi Noni dan Astuti Wijayanti.  
(2018). Implementasi Team Games  
Tournament (TGT) Dalam  
Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil  
Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*. 2: 111.
- Wahyudi Widi, Nova Rina, dan Havid Ardi.  
(2018). Penerapan Model  
Pembelajaran Tipe TGT dalam  
Pembelajaran Permainan Bola Besar  
Berorientasi Sepak Takraw untuk  
Meningkatkan Kerjasama dan  
Keterampilan Bermain. *Journal of*

*Teaching Physical Education in  
Elemntary School*, 2: 5.

- Widhiastuti Ratih dan Fachrurrozie.  
(2014). Teams Games Tournament  
(TGT) Sebagai Metode Untuk  
Meningkatkan Keaktifan Dan  
Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan  
Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 1: 48.
- Zubaidah Siti. (2017). Keterampilan Abad  
Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan  
melalui Pembelajaran. *Jurnal Jurusan  
Biologi FMIPA Universitas Negeri  
Malang*, 1: 3.