

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI WUJUD BENDA DAN SIFATNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS IV SD

¹Desi Puspitasari, ²Dine Trio Ratnasari, ³Tjut Afrida,

^{1), 2), 3)} STKIP Setiabudhi Rangkasbitung, Jl. Budi Utomo No. 22 L
Komplek Pendidikan Kab. Lebak 42314 Banten

Email : ¹⁾puspitadesi413@gmail.com, ²⁾dinetrio@gmail.com,
³⁾tjut_afrida@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di SDN 1 Cijoro Pasir. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa khususnya materi wujud benda dan sifatnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar wujud benda dan sifatnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan 2 siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Pengumpulan data ini menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar evaluasi/tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 62,5 dengan persentase belajar kalsikal 66% dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 73,8 dengan persentase 88%. Ditinjau dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: Model Kooperatif TGT, Hasil Belajar IPA, Wujud Benda dan Sifatnya.

ABSTRACT

This research is motivated by several problems that occur in the learning activities of SDN 1 Cijoro Pasir. The problems found are the lack of learning outcomes and student learning activities, especially the material form of objects and their nature. The purpose of this research is to improve activities and learning outcomes of objects and their properties by using a Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model ini science subjects for class IV. This research is a classroom action research (CAR) which is carried out in 2 cycles consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data collection techniques using observation and tests. The data analysis used is quantitative data. This data collection uses instruments in the form of student activity observation sheets and evaluation/test sheets. The results showed that the average value of students in cycle I was 62.5 with a percentage of classical learning of 66% and in cycle II the average value obtained by students wa 73.8 with a percentage of 88%. In terms of these data, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model can improve atudent learning outcomes in science subjects.

Keywords: TGT Cooperative Model, Science Learning Outcomes, The Shape Of Objects and Their Nature

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu ilmu terapan (*applied science*). Ilmu pendidikan (belajar, mengajar, dan sekolah) menerapkan ilmu-ilmu hasil riset dan temuan ilmu-ilmu lain, seperti psikologi, neourosains, dan ilmu murni lain, di antara riset dan temuan ilmu-ilmu tersebut, ada dua yang penting, yaitu *Positive Psycology* yang digagas oleh Martin Seligman dan *Multiple Intelligences* yang ditemukan Howard Gardner (Alwi, 2014). Pendidikan di Indonesia adalah suatu pendidikan yang memiliki tujuan yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional tersebut, salah satu upayanya adalah dengan mengembangkan pengetahuan siswa melalui IPA.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya (M. Thobroni, 2016: 15). Menurut Winkel, belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman (Siti Ma'rifah, 2018: 32).

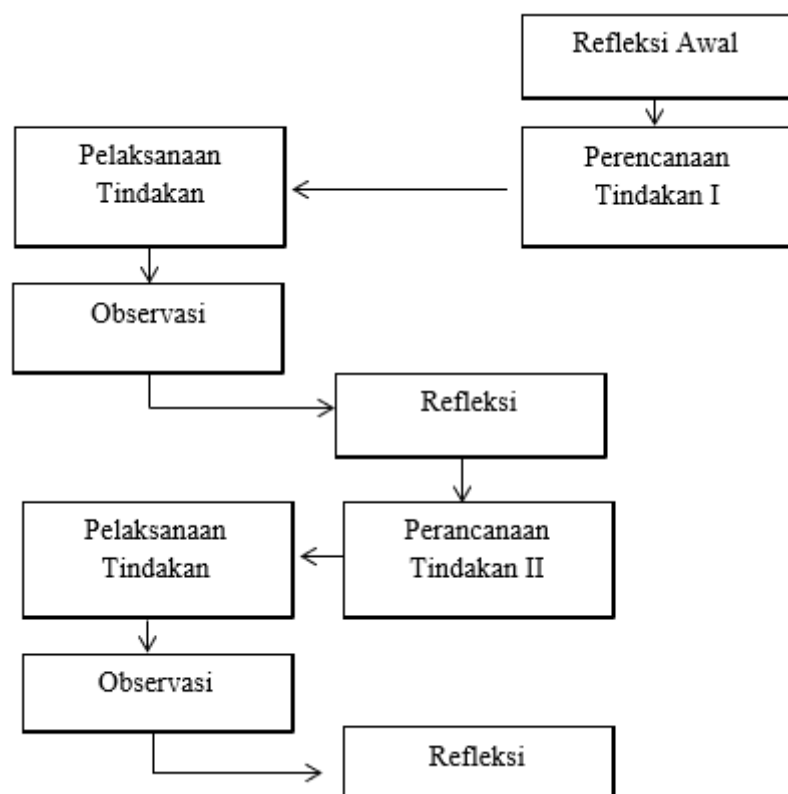
Kata IPA merupakan singkatan kata Ilmu Pengetahuan Alam. Kata ilmu pengetahuan alam adalah terjemahan dari kata bahasa inggris "*natural sciene*" yang secara singkat disebut sains. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam. *Sciene* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, ilmu pengetahuan alam atau sains itu sendiri secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Kanisius Supardi, 2017: 161).

Menurut Saco (dalam Aunnurahman, 2019) dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilaksanakan di SDN 1 Cijoro Pasir, ditemukan bahwa guru umumnya masih menggunakan metode ceramah, termasuk dalam pembelajaran IPA sehingga proses pembelajaran yang berlangsung masih terkesan monoton dan menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam belajar, merasa cemas akan gagal dalam belajar, dan rendahnya hasil belajar siswa yang dicapai terutama bagi siswa yang kemampuannya masih dibawah kemampuan siswa rata-rata. Dari beberapa poin tersebut maka perlu adanya suatu perbaikan dan perlu adanya suatu aksi pembaharuan terhadap permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir tersebut.

Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2014: 130).



Gambar 3.1
Desain PTK Model Kemmis

Trinato (dalam Fathul Jannah, 2015: 29) mengemukakan penelitian tindakan kelas berasal dari istilah Inggris yaitu *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika Serikat Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis.

Penelitian tindakan termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan. *Action research* mempunyai kesamaan tema dengan penelitian: *participatory research, collaborative inquiry, emancipator research, action learning*. Secara sederhana, *action research* merupakan “*learning by doing*” yang diterapkan dalam konteks pekerjaan seseorang. Guru menerapkan *action research* pada kegiatan belajar mengajar di kelas, sedangkan kepala sekolah menerapkan *action research* untuk memperbaiki manajemen sekolah (Ellys Siregar, 2014: 3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir, Kecamatan Rangkasbitung, Kabupaten Lebak dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV materi Wujud Benda dan Sifatnya. Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan terhadap siswa, bahwa kemampuan awal siswa melalui pretest yang telah dilakukan diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Azahra Oktaviana Setia	50	Tidak Tuntas
2	Bulan Purnamasari	35	Tidak Tuntas
3	Deva Alifa Destiana	35	Tidak Tuntas
4	Herdiansyah	35	Tidak Tuntas
5	Ibrahim Wahyu Ramadhan	90	Tuntas
6	Indah Purnamasari	20	Tidak Tuntas
7	Indriyani Nasuha	35	Tidak Tuntas
8	Junika Dwi Rahma	50	Tidak Tuntas
9	Kendedes	75	Tuntas
10	Khaiban Hanna	40	Tidak Tuntas
11	M. Adlie Baskoro	70	Tuntas
12	M. Ilham Septian	60	Tidak Tuntas
13	M. Khairul Fadillah	45	Tidak Tuntas
14	Natan Syalik	70	Tuntas
15	Rafael Alzaki	75	Tuntas
16	Rifat Maulidan	30	Tidak Tuntas
17	Sakila Naila Zahra	45	Tidak Tuntas
18	Zahra Cantika Humaira	55	Tidak Tuntas
KKM			70
Rata-rata kelas			50,83
Persentase ketuntasan			28 %
Siswa belum tuntas			72 %

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar ulangan harian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada 18 siswa kelas IV, siswa yang tuntas yaitu sebanyak 5 siswa dengan persentase 28% dan ada 13 siswa yang belum tuntas dengan persentase 72%. Adapun yang dinyatakan tuntas yaitu siswa yang mendapat nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Rata-rata yang diperoleh dari data ulangan harian yaitu 50,83.

Tabel 4.4
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80-100	4	22,22
Baik	70-79	8	44,44
Cukup	60-69	0	0
Kurang	50-59	1	5,55
Sangat Kurang	0-49	5	27,77
Total		18	

Tabel di atas menunjukkan terdapat 4 siswa atau 22,22% yang termasuk dalam kategori sangat baik, terdapat 8 siswa atau 44,44% yang termasuk kategori baik, terdapat 1 siswa atau 5,55% yang termasuk dalam kategori kurang, dan terdapat 5 siswa atau 27,77% yang termasuk dalam kategori sangat kurang.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan sifatnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir, Kec. Rangkasbitung, Kab. Lebak pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 12 siswa (67%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 sebanyak 6 siswa (33%) dengan kategori tidak tuntas. Berikut diagram ketuntasan siswa siklus I kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir.

Tabel 4.7
Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	80-100	5	27.77
Baik	70-79	11	61.11
Cukup	60-69	0	0
Kurang	50-59	2	11.11
Sangat Kurang	0-49	0	0
Total		18	

Tabel di atas menunjukkan terdapat 5 siswa atau 27,77% yang termasuk dalam kategori sangat baik, terdapat 11 siswa atau 61,11% yang termasuk kategori baik, terdapat 2 siswa atau 11,11% yang termasuk dalam kategori kurang.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan sifatnya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir, Kec. Rangkasbitung, Kab. Lebak pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 16 siswa (89%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 sebanyak 2 siswa (11%) dengan kategori tidak tuntas. Berikut diagram ketuntasan siswa siklus II kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir.

Tabel 4.8
Data Gabungan Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

No	Nama	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Azahra Oktaviana Setia	50	75	75
2	Bulan Purnamasari	35	70	70
3	Deva Alifa Destiana	35	30	70
4	Herdiansyah	35	20	50
5	Ibrahim Wahyu Ramadhan	90	90	95
6	Indah Purnamasari	20	35	50
7	Indriyani Nasuha	35	75	75
8	Junika Dwi Rahma	50	55	70
9	Kendedes	75	80	85
10	Khaiban Hanna	40	25	70
11	M. Adlie Baskoro	70	75	85
12	M. Ilham Septian	60	70	70
13	M. Khairul Fadillah	45	45	70

14	Natan Syalik	70	80	90
15	Rafael Alzaki	75	85	85
16	Rifat Maulidan	30	75	75
17	Sakila Naila Zahra	45	70	75
18	Zahra Cantika Humaira	55	70	70
	Rata-Rata	50,83	62,5	73,8

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir, Kec. Rangkasbitung, Kab. Lebak terdapat peningkatan hasil siswa yang merupakan dampak dari pemberian model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis belajar sambil bermain secara kelompok. Hal ini diterapkan agar siswa mampu belajar bekerja sama dalam mengerjakan soal, melatih keberanian siswa dalam mengerjakan soal, dan terampil dalam mengerjakan soal.

Hasil perolehan data hasil belajar setelah dihitung, maka keberhasilan tes pra siklus sebelum tindakan, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 28% dari keseluruhan siswa. Tindakan siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,5 dengan ketuntasan belajar mencapai 67%. Tindakan siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 73,8 dengan ketuntasan belajar mencapai 89%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan indikator keberhasilan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 70%. Maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa adalah 73,8 dan ketuntasan belajar sebesar 89% telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Cijoro Pasir.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA pada setiap siklusnya. Dari prasiklus sebelum tindakan, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 28% dari keseluruhan siswa. Sedangkan pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 67% dengan nilai rata-rata kelas 62,5. Pada siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebanyak 16 siswa atau 89% telah tuntas dengan rata-rata kelas sebesar 73,8. Untuk angka ketuntasan belajar siswa dari prasiklus yang tuntas sebanyak 5 (28%) siswa, yang tuntas pada siklus I sebanyak 12 (67%) siswa dan pada siklus II sebanyak 16 (89%) siswa yang tuntas dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M. (2014). *Anak Cerdas Bahagia Dengan Pendidikan Positif*. Jakarta Selatan: Penerbit Noura Books (PT Mizan Publika).
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*. 12 (42), 117-134.

- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Mater Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*. *Profesi Pendidikan Dasar*. 3(81), 134-140.
- Azmiyawati, C. Omegawati, WH. (2009). *IPA Salingtemas 4: Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Devi, PK. Anggraeni, S. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dr. Afi Parnawi, M.Pd. (2019). *Paikologi Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA).
- Dr. Dina Gasong, M.Pd. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Dr. Rusman, M.Pd. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ellys Siregar, M.Pd. (2014). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas. 20(15), 1-8.
- Faizah, SN. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thulab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(62), 175-185.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkaran Widyaiswara*. 4(759), 104-117.
- Hanafy, MS. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(411), 66-79.
- Haryanto. (2013). *SAINS Untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Erlanga.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. 4(70), 5-11.
- Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM*. 1(27), 27-32.
- Kelana, JB. Wardani, DS. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kumala, FN S.Si M.Pd. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Kota Malang: Penerbit Ediide Infografika.
- Nidawati. (2013). Belajar dalam Persepektif Psikologi dan Agama. *Jurnal Pionir*. 1(16), 13-28.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Iteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*. 2(25), 85-93.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(573), 171-187.
- Pane, A., & Dasopang, MD. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(1329), 333-352.
- Perni, NN. (2018). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(20), 1-9.
- Prof. Dr. Aunurrahman, M.Pd. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi Atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *Jurnal SAP*. 1(114), 206-216.
- Rochmana, S. Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya. *Elementary*. 3, 91-106.
- Siti Ma'rifah Setiawati, S.Psi. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. "Helper" *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*. 35 (25), 31-46.
- Suardi, M. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(13), 160-172.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan Model *Cooperative* Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *TA'DIB*. 26(154), 113-136.
- Tanjung, DS. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan. *Jurnal AMIK MBP*. IV, 68-79.
- Thobroni, M. 2016. Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wedyawati, N. Lisa, Y. (2019). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA).
- Wulandari, D. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko Dengan Menggunakan Model *Make A Match*. 1, 113-120.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 1(36), 53-57.