

Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VI SDN 2 Adirejo

Dewi Ainun Pintakasari

Universitas Sebelas Maret
dewiainunp@gmail.com

Article History

accepted 30/07/2022

approved 30/08/2022

published 30/09/2022

Abstract

This study aims to improve science learning outcomes using the TGT (Teams Games Tournament) model for fourth grade students of SDN 2 Adirejo. The type of research used is classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles, namely cycle I and cycle II. From the results of the study, it was found that after using the model, the average student learning outcomes increased in cycle I and cycle II. In the first cycle the average student learning outcomes were 63.25 and in the second cycle the average student learning outcomes were 81. In addition, the percentage of students' completeness was also close to perfect. So that the use of the Teams Games Tournament model can improve student learning outcomes in science lessons at SDN 2 Adirejo.

Keywords: TGT, learning outcomes, IPA, elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas IV SDN 2 Adirejo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa setelah penggunaan model, rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,25 dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa adalah 81. Selain itu, persentase ketuntasan siswa juga mendekati sempurna. Sehingga penggunaan model Teams Games Tournament ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SDN 2 Adirejo.

Kata kunci: TGT, hasil belajar, IPA, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak sekali cara yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Salah satunya yaitu penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Kurniasih (dalam Sholihah, Ai, 2016), "*Teams Games Tournament* (TGT) adalah gaya atau metode kolaboratif yang mudah digunakan, tidak memiliki perbedaan status, mencakup semua kegiatan siswa, termasuk peran siswa sebagai tutor sebaya, dan menggabungkan elemen permainan."

Menurut Hamdani (dalam Astuti dan Kristin, 2017) Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Dalam situasi seperti saat ini, banyak guru yang masih tidak dapat menerapkan model pembelajaran dengan benar, mengakibatkan siswa kurang berminat untuk belajar, dan hasil belajar tidak dapat ditingkatkan. Banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru dan lebih tertarik untuk bermain. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi harapan karena guru yang kurang dapat mengkondisikan kelas dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Sudjana (dalam Lestari, Indah 2013), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Nasution (dalam Lestari, Indah 2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar. Selanjutnya Proits (dalam Nurhasanah dan Sobandi, 2016) mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari.

Dengan demikian hasil belajar adalah kegiatan yang berkaitan dengan perubahan perilaku manusia yang disebabkan oleh pengalaman. Itu akan disimpan pengetahuan, perilaku dan keterampilan melalui jalur latihan yang selalu ada mendarat dengan maksud dan tujuan tertentu.

Menurut Powler (dalam Widayanti dan Slameto, 2017) IPA ialah ilmu yang berhubungan dengan gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan yang dikumpulkan dan disusun secara teratur dimana pengetahuan itu saling berkaitan sehingga antara satu dengan lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Susanto (dalam Sobron, dkk, 2019) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia guna memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan. Margunayasa (dalam Sudana & Wesanawa, 2017) Dalam pembelajaran IPA guru dituntut untuk mengajak siswa memanfaatkan alam sebagai sumber belajar.

Hasil pembelajaran IPA di SDN 2 Adirejo belum memenuhi harapan. Masih banyak siswa yang tidak suka belajar IPA karena belajar IPA sulit dan dianggap kurang penting untuk dipelajari. Ditambah dengan metode pengajaran tradisional yang dipilih guru, siswa menjadi acuh tak acuh untuk mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran IPA yang benar, hasil belajar siswa perlu diperkuat untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal ini sangat penting bagi siswa agar mereka dapat menerapkan materi yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran IPA di SD, hendaknya tidak hanya fokus pada pencapaian akademik saja, akan tetapi harus mengembangkan keterampilan proses yang nantinya dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif, menemukan sendiri

konsep, dan sikap ilmiah yang nantinya dapat berpengaruh terhadap proses pendidikan maupun produk pendidikan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa, perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yaitu *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPA di SDN 2 Adirejo tahun ajaran 2021/2022. Dimana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas IV SD 2 Adirejo.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan SDN 2 Adirejo tahun ajaran 2021/2022 kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang terdiri dari laki-laki 12 orang dan perempuan 8 orang. Alasan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini karena pada umumnya peserta didik tidak menyukai Pelajaran IPA, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak optimal.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan mulai 1 Agustus 2021 sampai dengan 16 Agustus 2021. Prasiklus dilaksanakan Selasa, 1 Agustus 2021, Siklus 1 dilaksanakan Senin, 7 Agustus 2021, dan Siklus 2 Rabu, 16 Agustus 2021.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda. Wawancara dilakukan ketika pengumpulan data berupa masalah atau keluhan guru dan siswa terhadap permasalahan yang ada di kelas IV SDN 2 Adirejo. Tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan dengan model *Teams Games Tournament* yaitu pada siklus I dan Siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mata pelajaran IPA, dibantu oleh teman sejawat dalam menemukan kekurangan guru dan peserta didik sehingga memberikan saran-saran perbaikan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Pada pembelajaran prasiklus dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis di diperoleh jumlah nilai keseluruhan 1120 dengan rincian nilai tertinggi 90 dari hasil rerata kelas yang diperoleh 56. Peserta didik yang mendapatkan skor 90 jumlah 1 orang atau 5%. Peserta didik yang mendapat skor 75 jumlah 3 orang atau 15%. Peserta didik yang mendapat skor 70 jumlah 2 orang atau 10%. Peserta didik yang mendapat skor 60 jumlah 3 orang atau 15%. Peserta didik yang mendapat skor 55 jumlah 2 orang atau 10%. Peserta didik yang mendapat skor 50 jumlah 3 orang atau 15%. Peserta didik yang mendapat skor 45 jumlah 3 orang atau 15% dan peserta didik yang mendapat nilai 30 berjumlah 3 orang atau 15%. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 75. Keberhasilan dalam pembelajaran hanya mencapai 20%.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Nilai Pelajaran IPA Prasiklus

No.	Nilai	Turus	Frekuensi
1	30	///	3
2	45	///	3
3	50	///	3
4	55	//	2
5	60	///	3
6	70	//	2
7	75	///	3
8	90	/	1
JUMLAH		20	20

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat yang telah disepakati bahwa dalam melakukan pengamatan observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil yang diobservasi adalah sebagai berikut : 1) Model pembelajaran belum variatif. 2) Media yang digunakan belum menarik 3) Nilai-nilai peserta didik belum mencapai hasil yang diinginkan, secara umum yang didapat dibawah rata rata KKM 75. 3) Guru mengamati penguasaan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan masih belum mendalam. 4) Beberapa peserta didik masih belum fokus dalam pembelajaran, terlihat berbincang bincang dengan temannya. 5) Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan saat diberi kesempatan bertanya. 5) Peserta didik belum sepenuhnya termotivasi dan konsisten untuk termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah dilakukan evaluasi, ternyata pemilihan metode yang kurang tepat menjadi faktor penyebabnya yaitu hanya menggunakan metode ceramah, sehingga tidak ada peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan para peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti perlu menambahkan metode pembelajaran yang ada dengan yang lebih banyak melibatkan dan menarik minat peserta didik. Dengan hasil ini penulis melanjutkan pada siklus 1.

Pada pembelajaran Siklus 1, digunakan model pembelajaran Model pembelajaran kooperatif tipe Tames Games Tournament (TGT). Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin dalam Kadir (dalam Astuti dan Kristin, 2017) sebagai berikut: (1) Guru mengajar seperti biasa. (2) Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen. (3) Masing-masing siswa menuju kemeja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama. (4) Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. (5) Guru mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Pada siklus 1 ini diperoleh jumlah nilai keseluruhan adalah 1265 dengan rincian nilai tertinggi 90 rerata kelas yang diperoleh 63,25. Peserta didik yang tuntas dalam belajar berjumlah 5 orang dari 25. Dengan jumlah peserta didik perempuan 3 orang atau 15% dan laki – laki sejumlah 2 orang atau 10%. Jumlah belum mencapai ketuntasan sebanyak 15 orang dari 20 peserta didik atau 75%. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 75.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Nilai Pelajaran IPA Siklus 1

No.	Nilai	Turus	Frekuensi
1	40	/	1
2	45	///	3
3	60	//////	6
4	65	///	3
5	70	//	2
6	75	///	3
7	80	/	1
8	90	/	1
JUMLAH		20	20

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 dilakukan beberapa hal yang terjadi permasalahan adalah nilai hasil belajar siswa tidak optimal tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal hal ini disebabkan 1) Peserta didik tidak memahami materi yang telah dipelajari. 2) Siswa belum termotivasi 2) Ruang kelas yang kurang nyaman. 3) Media yang digunakan kurang menarik. 4) Guru harus bisa memberikan umpan balik sehingga peserta didik merespon materi yang disampaikan.

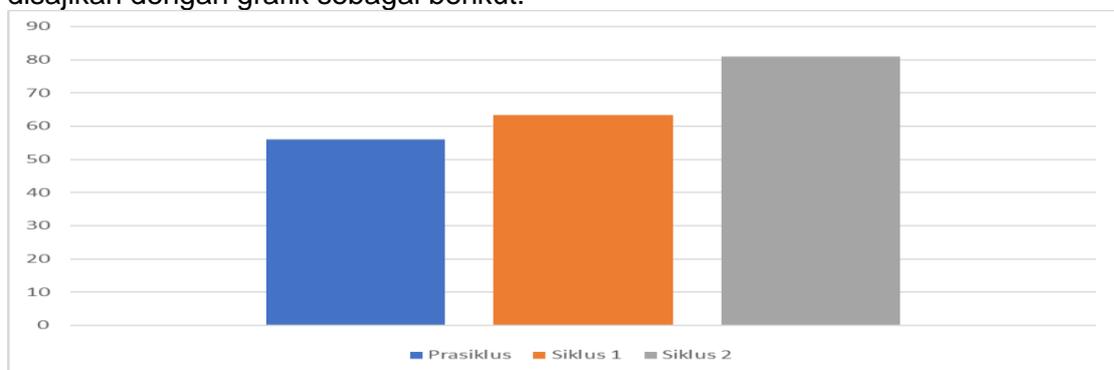
Dengan tidak mencapainya hasil ini maka penulis melanjutkan ke siklus 2. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021. Permasalahan yang ditemukan pada siklus I antara lain peserta didik masih bingung membedakan jenis sumber daya alam yang diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti berdiskusi dengan teman sejawat selaku pengamat penulis mencoba tetap menerapkan model pembelajaran Tames Games Tournament (TGT). Hasil pembelajaran Siklus 2 diperoleh jumlah nilai keseluruhan adalah 1620 dengan rincian nilai tertinggi 95 rerata kelas yang diperoleh 81. Peserta didik yang tuntas dalam belajar berjumlah 16 orang dari 20. Dengan jumlah peserta didik perempuan 8 orang atau 40 % dan laki – laki sejumlah 8 orang atau 40 %. Jumlah belum mencapai ketuntasan sebanyak 4 orang dari 20 peserta didik atau 20 %. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 75.

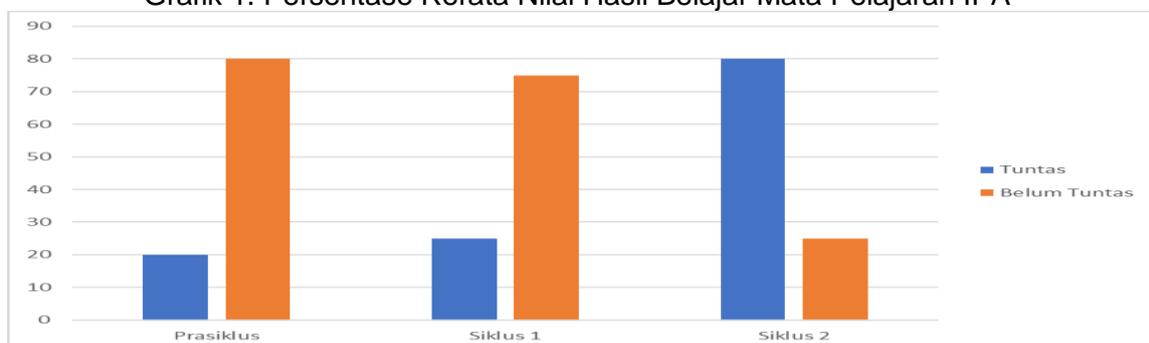
Tabel 3. Hasil Evaluasi Nilai Pelajaran IPA Siklus 2

No.	Nilai	Turus	Frekuensi
1	70	/	4
2	75	///	3
3	80	/////	5
4	85	///	4
5	90	//	1
6	95	///	3
JUMLAH		20	20

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil belajar dan pengamatan pembelajaran peserta didik dalam yang dapat menjawab dan tidak dapat menjawab pertanyaan jika disajikan dengan grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Persentase Rerata Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA



Grafik 2. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Setiap Siklus

Tabel 4. Presentase Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Kriteria	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	4	20%	5	25%	16	80%
2	Belum Tuntas	16	80%	15	75%	4	20%
3	Nilai Rata-Rata	56		63,25		81	

Berdasarkan tabel diatas pada pra siklus diperoleh nilai rerata kelas yang diperoleh 56 dengan hasil belajar yang tuntas hanya 4 peserta didik atau 20%. Pada siklus 1 perolehan hasil rerata kelas naik menjadi 63,25 dengan ketuntasan 5 orang atau 25%. Pada siklus 2 dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) perolehan rerata kelas naik secara signifikan menjadi 81 dengan ketuntasan belajar 16 orang atau 80%.

Hasil Penelitian Tindakan ini juga sejalan dengan penelitian Sri Wilujeng (2013) yang memperoleh ketuntasan peserta didik hingga 90,90%. Selain itu, penelitian ini juga sesuai dengan yang disampaikan oleh Widayanti dan Slameto (2016) dan juga penelitian Astuti dan Kristin (2017).

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Adirejo melalui pembelajaran siklus I dan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil itu terbukti dari peningkatan hasil belajar dari mulai Pra siklus dengan rata-rata 56 dan persentasenya adalah 20%. Siklus I yaitu terdapat rata-rata 63,25 dengan persentase ketuntasan 25% dan Siklus II yaitu dengan rata-rata 81 dan persentase 80%.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik antara lain : 1) Dengan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas hendaknya guru termotivasi untuk mempersiapkan pembelajaran yang lebih baik. 2) Guru membiasakan menganalisis hasil belajar peserta didik secara terus menerus, berkala, terprogram, dan berkesinambungan. 3) Guru hendaknya mampu menyajikan materi pelajaran IPA dengan Teams Games Tournament (TGT) sehingga kemampuan peserta didik dapat terus meningkat. 4) Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas memberi kontribusi dan manfaat bagi perbaikan proses pembelajaran 5) Penelitian hendaknya merupakan hasil perbaikan pembelajaran yang dapat bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah atau hambatan dalam proses belajar mengajar, dan 6) Mengadakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme seorang guru sebagai tenaga pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3): 155-162.
- Sri Wilujeng. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*. JEE 2 (1) (2013).

- Widayanti, E.R. & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria*. 6(3): 182-195.
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2016.
- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 3(2): 115-125.
- Sholihah, Ai. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 1 Agustus 2016.
- Sudana, I.P.A & Wesnawa, I.G.A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.1(1): 1-8.