

HASIL BELAJAR IPA KELAS IV BERBASIS TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UPTP SDN 070974 GUNUNGSITOLI

Yasmina Hulu
UPTP SDN 070974 Gunungsitoli

Gmail :yasminahulu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh akibat belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar Negeri 070974 Gunungsitoli. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh ceramah serta penugasan secara individual. sehingga siswa kurang terlibat pada pembelajaran serta kurang antusias/tertarik. Untuk membentuk proses pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih semangat serta aktif serta tercapainya tujuan pembelajaran, peneliti menerapkan strategi pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament (TGT). Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 070974 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini artinya penelitian tindakan kelas mengaplikasikan contoh yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian dilaksanakan pada dua siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Satu siklus terdiri berasal empat termin aktivitas, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, termin pengamatan, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas VI SD Negeri 070974 Gunungsitoli pada pembelajaran IPA semester gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 20 siswa yang terdiri berasal 11 putra serta 9 putri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipergunakan yaitu lembar observasi kegiatan siswa pada menerapkan strategi pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament. Sedangkan untuk akibat belajar siswa memakai lembar tes hasil belajar yaitu berupa test tertulis (pre-test dan pos-test). Akibat penelitian memberikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan berasal daur I sampai siklus II. pada siklus I yang akan terjadi belajar siswa yaitu 66,66% serta pada daur II menjadi 83,33%. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan seni manajemen pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament dapat meningkatkan akibat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar Negeri 070974 Gunungsitoli.

Pendahuluan

Aplikasi proses pembelajaran IPA kelas VI SD Negeri 070974 Gunungsitoli menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik rendah dalam akibat belajarnya. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi di siswa, kurang antusias, kurang bergairah serta cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik berasal peserta didik terhadap pertanyaan serta penerangan pengajar dan pemusatan pemikiran yang kurang. Pembelajaran IPA sangat perlu diberikan kepada seluruh siswa mulai berasal jenjang Sekolah Dasar. Hal ini ditujukan untuk membekali siswa dengan akal budi logis, analitis, sistematis, kritis serta kreatif dan kemampuan bekerja sama. Kemampuan yang diperoleh asal pembelajaran IPA dibutuhkan mampu membantu menghadapi kemajuan teknologi, berita dan komunikasi pada era globalisasi waktu ini.

Team Games Tournament secara umum sama saja dengan STAD, kecuali satu hal, yaitu Team Games Tournament menggunakan turnamen saja demikian serta memakai kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba menjadi wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelum setara seperti mereka. Team Games Tournament sangat tak jarang dipergunakan dengan dikombinasikan dengan STAD menggunakan menambahkan turnamen tertentu di struktur STAD yang umumnya (Asih : 2014).

Konsep membentuk lingkungan belajar yg menyenangkan bagi peserta didik merupakan dengan cara belajar sambil bermain. karena dunia bermain adalah dunia yg di senangi sang anak-anak. Proses belajar sembari bermain akan membangun suasana belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan bagisiswa. Pendidik hendaklah bisa mengkolaborasikan contoh ataupun metode pembelajaran yang sinkron, yang dapat membentuk anak suka dalam belajar. Pengkolaborasi contoh maupun metode ini penting dilakukan agarkualitas pembelajaran di mata pelajaran apapun sebagai optimal. galat satu matapelajaran yg perlu mendapat perhatian lebih merupakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).Memperhatikan pentingnya pembelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional, maka perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas guna menaikkan yang akan terjadi belajar, membangkitkan kreatifitas dan ilham-idesiswa, menyenangkan bagi peserta didik, melalui contoh pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament, tim peserta didik gerombolan . Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament selain buat membangun tanggung jawab eksklusif serta tanggung jawab grup jua untuk merubah pembelajaran yang selama ini poly yang dilaksanakan oleh pengajar. Dimana pengajar tidak adalah satu-satunya sumber belajar (teacher centered) bagi peserta didik, sebab rekan sebaya (peer teacher) juga sebagai asal pengetahuan bagi dirinya.

Teknik ini memberi peserta didik kesempatan buat bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain. Alasan peneliti menggunakan TGT dalam PTK yg akan dilakukan artinya buat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar, serta peserta didik lebih suka dalam proses belajar sebab pembelajarannya menggunakan permainan dan turnamen yang membuat siswa semangat buat memperoleh nilai baik dibandingkan dengan kelompok yang lain. model TGT ialah model belajar berkelompok dengan tournament buat memperoleh nilai yg lebih tinggi. Tujuan peneliti memakai contoh TGT yaitu sebelumnya melihat dari anak tetangga yang di saat itu akan diadakan perlombaan LCT taraf Sekolah Dasar ditingkat kecamatan, kelas V rajin belajar agar dia bisa dipilih untuk mewakili sekolahnya. Peneliti melihat dari situ lah bersemangat buat memakai contoh kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dilihat dari kelebihan TGT merupakan proses belajar berlangsung menggunakan keaktifan asal peserta didik. sesuai uraian diatas peneliti mengadakan penelitian menggunakan judul “menaikkan akibat Belajar IPA kelas VI dengan memakai Team Games Tournament (TGT) Sekolah Dasar Negeri 070974 Gunung Sitoli Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa hasil belajar merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran maka dapat diidentifikasi menjadi berikut :Kurang nyamotivasi pada peserta didik, kurang antusias, kurang bergairah serta cenderung tidak aktif pada belajar, berdasarkan prasurey yg dilakukan peneliti presentase hasil belajar siswa masih banyak yang berada dibawah KKM yaitu 65%. dan peserta didik yg kurang mampu memanfaatkan saat sebaik-baiknya, pelajaran yg dipelajari hari itu jua kurang diperhatikan.

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini ialah apakah team game tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswadi kelas VI. sesuai latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan buat menaikkan akibat belajar IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe team game tournament kelas VI.

Definisi Operasional

Hasil belajar

Hasil belajar adalah proses menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan-aktivitas evaluasi atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan buat mengetahui taraf keberhasilan yang dicapai selesainya mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. akibat belajar artinya tingkat perkembangan mental yg lebih baik Jika dibandingkan pada ketika sebelum belajar (Dimiyanti : 2009).

Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament ialah satu tipe pembelajaran cooperative learning yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yg beranggotakan lima-6 orang siswa yg memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta suku atau ras yang berbeda (Rusman : 2011). Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament yaitu : Penyajian, gerombolan (team), Permainan (games), Tournament, Penghargaan.

Dengan langkah-langkah diatas Pembelajaran Team Games Tournament, dapat berguna bagi siswa buat menumbuhkan pemahaman untuk dominasi pembelajaran yang diterima secara teoritik dan praktek. Pembelajaran Team Games Tournament juga dapat memotivasi seluruh siswa buat belajar dan membantu saling belajar, berdiskusi, berdebat, menggeli ide, keterampilan-keterampilan bermanfaat energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab dan menghargai satu sama lain.

Metode Penelitian

Pengumpulan data merupakan cara kerja dalam penelitian untuk memperoleh data atau keterangan-keterangan dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan tes. Analisis adalah suatu kegiatan untuk meneliti, memeriksa, mempelajari, membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Analisis dilakukan untuk memperkirakan apakah semua aspek pembelajaran yang terlibat didalamnya sudah sesuai dengan kapasitasnya. Mengumpulkan data dari hasil pengamatan selama siklus I, II dan seterusnya hingga berhasil.

Judul penelitian yang akan dilakukan “Peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri 070974 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2020/2021”. Maka penelitian ini akan dilakukan: Penelitian ini akan dilakukan dikelas VI SD, Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 15 November 2021. Peneliti mengambil kelas VI sebagai subyek yang diteliti. Adapun jumlah subyek adalah siswa 20 siswa, dengan rincian 11 laki-laki dan 9 perempuan dengan tingkat kemampuan belajar IPA yang bervariasi.

Hasil dan Pembahasan

Pengamatan/Observasi

Setelah pembelajaran pada siklus I berakhir, maka pendidik mengadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa selamasatu siklus. Data hasil belajar siswa terlampir. Adapun ringkasan hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 1
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Kriteria	JumlahSiswa	Persentase
1	<70	Belum Tuntas	7	33,33 %
2	≥ 70	Tuntas	13	66,66 %

	Jumlah		20	
--	--------	--	----	--

Berdasarkan tabel di atas bisa ditinjau bahwa peserta didik yg memperoleh nilai <70 dan dinyatakan belum tuntas belajar sebanyak 7 peserta didik menggunakan persentase 33,33%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas belajar sebanyak 13 siswa menggunakan persentase 66,66%. asal data tersebut bahwasannya hasil belajar siswa belum mencapai target yang direncanakannya itu melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM)70 dengan target mencapai 70%.

Tabel 2
Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Kriteria	JumlahSiswa	Persentase
1	<70	Belum Tuntas	4	16,66%
2	≥ 70	Tuntas	16	83,33%
	Jumlah		20	

Secara visual diketahui bahwa dari 20 siswa 16 diantaranya telah memperoleh nilai ≥ 70 . Hal ini dapat dimaknai bahwa 83,33% siswa telah tuntas belajar. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai <70 sejumlah 4 siswa dengan persentase 16,66% dinyatakan belum tuntas belajar.

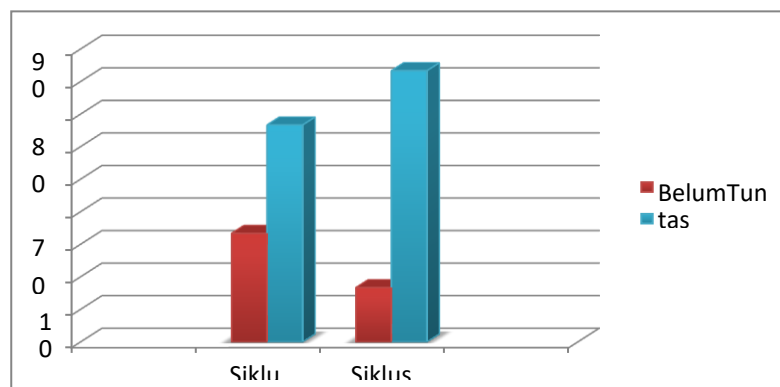
Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Kriteria	SiklusI	SiklusII	Keterangan
1	Belum Tuntas	33,33 %	16,66 %	16,67 %
2	Tuntas	66,66 %	83,33 %	16,67 %

Gambar 2
Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Secara visual diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I adalah 66,66 % dan yang belum tuntas sebesar 33,33 %. Hasil belajar siswa dikategorikan belum tuntas karena masih dibawah target keberhasilan yaitu 70%. Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh sesuai dengan KKM yaitu ≥ 70 . Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II tidak seluruhnya tuntas 83,33% tuntas dan 16,66 % belum tuntas. Berdasarkan persentase ketuntasan siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditargetkan peneliti, sehingga penelitian tidak merencanakan tindakan selanjutnya dan dikatakan berhasil.

Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya memperbaiki pencapaian target. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain: lebih menekankan pada penjelasan materi, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, memberikan motivasi kepada siswa dan membangun rasa percaya diri pada siswa untuk lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah mencapai target dan dikatakan tuntas yaitu 83,33%.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 16,67 %. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* belum berjalan dengan baik, terutama pada pertemuan 1. Hal ini dikarenakan pendidik kurang memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien. Siswa baru pertama kalinya belajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga setiap tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa tidak bisa bergerak cepat pada saat kerja kelompok maupun pada saat turnamen, hal ini disebabkan karena pada saat mengerjakan tugas kelompok siswa mengandalkan teman yang paling pintar pada kelompok masing-masing, serta siswa kurang faham dengan aturan permainan. Pada pertemuan ke-2 sudah adanya peningkatan. Melalui bimbingan pendidik siswa sudah mulai kompak dalam mengerjakan tugas kelompok. Akan tetapi siswa masih belum paham dengan aturan permainan sehingga pendidik harus terus menjelaskan aturan permainan setiap turnamen berlangsung.

Pada siklus ke II proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Pendidik menggunakan waktu cukup efektif. Akan tetapi terjadi kebosanan pada siswa, sehingga peneliti melakukan upaya-upaya perbaikan seperti pada penyajian materi, peneliti melakukan demonstrasi. Pada pertemuan ke dua peneliti mengajak siswa belajar di luar kelas. Pada saat kerja kelompok, siswa sudah mulai membagi tugas, siswa sudah mulai faham dengan aturan permainan sehingga siswa bergerak cepat pada saat turnamen berlangsung. Pada siklus dua ini hasil belajar siswa relatif meningkat, akan tetapi ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum stabil artinya dalam mengerjakan soal masih ragu atau tidak percaya diri.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar, tidak merasa bosan, siswa berani tampil di depan kelas, berani bertanya, mengemukakan pendapat serta memotivasi siswa untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan pendidik saat menerangkan materi, dan belajar dalam kelompok. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* memacu siswa untuk bersaing merebutkan kemenangan. Seperti taufik yang begitu bersemangat setiap kali turnamen berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai berikut : Siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Dan Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 070974 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2020/2021. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar

66,66%, dengan nilai rata-rata 66,08 dan pada siklus II sebesar 83,33%, dengan nilai rata-rata 75,45, atau mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 16,67%.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Hadis dan Nurhayati. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004

Agus Budiastawa Purta . Kusmariyatni dan Citra Wibawa. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”, *e-Journal MIMBARPGSD Universitas Pendidikan Ganesa*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa), Volume 2.1/2014.

Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.

Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

E. Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008. Hamruni. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investama, 2012.

<https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-team-games-tournament-tgt-2/> diunduh pada 10 November 2016.

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013. Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.

MuhibbinSyah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PTRajaGrafindo, 2003.

Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2013. Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press, 2010.

Nana Sudjana. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2010.

Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Robert E. Slain. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, diterjemahkan oleh Narulita Yusron, dari judul asli *Cooperative Learning: theory, reseachand practice*. Bandung: Nusa Media, 2005.

Rostina Sundayana. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014. Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2011.

S. Margono, *Metodeologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013.

Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012. Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2009.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.

Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010