

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Berbantuan Media *Find*

My Place

Atrin Trisnawati*, Arnelia Dwi Yasa*, B. Shinta Marga Astarina*
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
atrintrisna12@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to improve science learning outcomes through a cooperative model of teams games tournament type for class IV SDN Bandungrejosari 4 Malang City for the 2023/2024 academic year. This type of research is classroom action research consisting of cycle I and cycle II. The subjects of this research were Class IV students at SDN Bandungrejosari 4, Malang City, consisting of 26 students. This Classroom Action Research consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques are carried out by means of tests, observation and documentation. The data obtained was analyzed using descriptive qualitative analysis techniques. Learning activities in the pre-cycle reached 25 with an average score of 58.40. The first cycle reached 70% with an average value of 74.35. In the second cycle students achieved 95% with an average score of 83.75. From several efforts made by the teacher, it turns out that students have improved, although not significantly, but have met the standard KKM score and met the target set by researchers, namely 75.*

Key Words: *Learning outcomes; Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Model*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model kooperatif tipe teams games tournament kelas IV SDN Bandungrejosari 4 Kota Malang tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN Bandungrejosari 4 Kota Malang yang terdiri 26 siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tes, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis secara deskriptif kualitatif. Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 25 dengan nilai rata-rata 58,40. Siklus pertama mencapai 70% dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus kedua siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 83,75. Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi sudah memenuhi nilai standar KKM dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75.

Kata kunci: Hasil Belajar; Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pendahuluan

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar. Ilmu pengetahuan khususnya IPAS telah berkembang pesat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya terlepas dari pengertian secara umum, banyak orang yang berpikir bahwa teknologi itu adalah hanya mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi memiliki makna sebagai proses yang memiliki nilai tambah, salah satunya adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin

keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut telah menjadikan para pendidik untuk dapat merancang serta melaksanakan pendidikan yang terarah pada penguasaan konsep IPAS yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut harus menuntut kreativitas serta kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Melalui pendidikan IPAS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2015: 39).

Menurut Eka Rizki Widayanti (2016: 184), pembelajaran IPA di SD, hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Oleh karena itu pengalaman belajar IPAS harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut. Pada kegiatan pembelajaran IPAS, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik berpikir secara kritis, aktif serta kreatif. Pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa merasa senang ketika proses belajar, pada saat akhir pelajaran atau bagian evaluasi guru akan memberikan beberapa soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sejauh mana pada saat proses pembelajaran dapat memahami pelajaran. Dalam menyajikan sebuah pembelajaran di kelas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau dengan strategi saja, tetapi juga guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran. Dalam model pembelajaran dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik maksimal.

Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi atau contoh soal, jika siswa sudah paham maka guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan kemudian di nilai dan hal tersebut terus dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan maksimal. Padahal, siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akan tetapi, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh siswa. Perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, agar siswa aktif ketika proses pembelajaran. Untuk mengubah model pembelajaran ini sangat sulit bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lain.

Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe

TGT (*Teams Games Tournament*). Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Donni, 2017: 307-308). Dalam model ini peserta didik memainkan permainan – permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

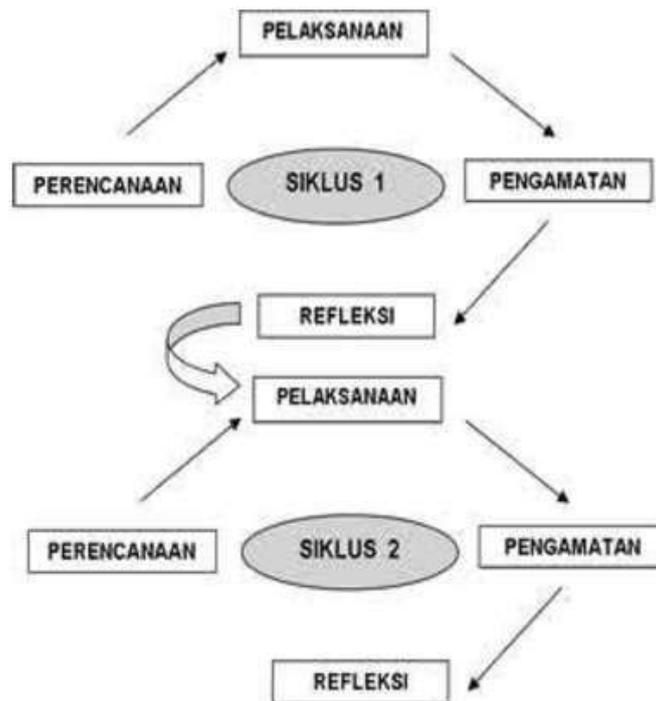
Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sudah banyak sekali, diantaranya melalui artikel jurnal-jurnal nasional yang sudah terakreditasi, dan juga skripsi mahasiswa dari berbagai kampus di Indonesia terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas. Hasil rata-rata dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) baik dari segi motivasi siswa, keefektifan dalam pembelajaran, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perlunya dilakukan pengorganisasian data, menggali informasi sebanyak mungkin dari penelitian yang diperoleh terdahulu dan mendekati data yang komprehensif. Sehingga perlu adanya analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar peningkatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa serta bagaimana proses pembelajaran tersebut dilakukan di sekolah dasar. Akan tetapi, tidak banyak penelitian untuk mengkaji kembali hasil penelitian-penelitian yang sudah ada dan menguji kembali keefektifan dari hasil penelitian tersebut. Penelitian berdasarkan data-data yang sudah ada dapat menghasilkan teori baru mengenai tema yang diteliti, selain itu juga dapat digunakan sebagai penguatan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan.

Metode Penelitian

Penelitian dimulai dari tanggal 24 April 2024 sampai tanggal 30 April 2024, tempat pelaksanaan penelitian adalah di SDN Bandungrejosari 4 Kota Malang yang terletak di jalan Danuri No.18, Desa Bandungrejosari Kecamatan Sukun Kota Malang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bandungrejosari 4 pada tahun ajaran 2023-2024. Adapun jumlah peserta didik 26 siswa.

Pendekatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi dan tes. Tes berupa soal evaluasi terdiri dari pilihan ganda, isian, dan uraian yang dilakukan pada akhir siklus yang bertujuan untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart

Pada tahap perencanaan peneliti membuat modul ajar yang akan digunakan pada saat siklus. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang mana untuk pengumpulan data menggunakan teknik berupa tes individu. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Analisis data menggunakan data kuantitatif dengan menetapkan KKM, Menghitung hasil nilai siswa, dan menghitung hasil rata-rata peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Skor rata-rata hasil belajar fiqih siswa pada siklus I adalah 74,35. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah siswa yang aktif dalam semua kegiatan, mulai dari saat memperhatikan presentasi kelas, diskusi kelompok, dan games. Selain itu, siswa tersebut sering bertanya apabila ada hal-hal atau ada materi yang belum dimengerti. Sedangkan siswa yang mendapat nilai terendah, yaitu nilai 50 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Mulai dari presentasi kelas, siswa tersebut justru berbicara dengan teman yang duduknya berdekatan, asik sendiri dengan benda yang ada dihadapannya. Selain itu, siswa tersebut kurang aktif dalam kegiatan diskusi, kurang bersemangat dalam presentasi hasil kegiatan kelompok, masih kurang paham dalam pelaksanaan games, dan siswa tersebut memang belum paham tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, dari pihak keluarga terutama kedua orangtuannya kurang memperhatikan siswa tersebut, orangtua terlalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dalam hal ini, keluarga menjadi salah satu

faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antarlain: faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat). Apabila dilihat dari ketuntasan belajar siswa, dari 20 siswa kelas IV yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa (70%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 6 siswa (30%). Dari data siklus I, membuktikan adanya peningkatan hasil belajar Fiqih siswa kelas V dari kondisi awal sebesar 25% yaitu dengan nilai rata-rata pra tindakan sebesar 58,40 menjadi 74,35. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS dikarenakan adanya ketertarikan siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Para siswa termotivasi untuk belajar, baik karena motivasi nilai, interaksi belajar bersama teman-teman, adanya games maupun penghargaan (reward) yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tindakan pada siklus II terdapat perubahan data yang diperoleh menunjukkan rerata skor hasil belajar mata pelajaran IPAS 83,75 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Pada siklus II ini, dari 20 siswa 19 (95%) dinyatakan tuntas dan 1 siswa (5%) dinyatakan belum tuntas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu dari 74,35 menjadi 83,75. Sedangkan bila dibandingkan pada saat sebelum tindakan, rata-rata nilai kondisi awal 58,40 menjadi 83,75. Tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 4. Pelaksanaan dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan materi perubahan wujud benda.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dengan Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas IV SDN Bandungrejosari 4 Kota Malang Tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 25 dengan nilai rata-rata 58,40. Siklus pertama mencapai 70% dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus kedua siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 83,75. Hal ini peneliti mengamati hasil evaluasi pada siklus kedua ternyata siswa sudah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan tingkat keberhasilan sudah mencapai 95%. Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi sudah memenuhi nilai standar KKM 75 dan memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75.

Daftar Rujukan

Astuti, Wahyu dan Firosalia Kristin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah

- sekolah Dasar. Vol 1(3). Pp. 155- 162. Maher, B. A. (Ed.). (1964–1972). *Progress in Experimental Personality Research (6 vols.)*. New York: Academic Press
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 3(1) Januari 2017, pp. 1-5
- Putri, N., Chrisyarini, B., & Sulistyowati, D. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Virtual*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(4), 11-19. Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/3949>
- Darmayanti, K. A dkk. 2016. Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol 2(1). Tahun 2016, pp. 1-10
- Yulia, Y. (2018). *Sociology as a marketing feast*. In M. Collis, L. Munro, & S. Russell (Eds.), *Sociology for the New Millennium*. Paper presented at The Australian Sociological Association, Monash University, Melbourne, 7-10 December (pp. 281-289). Churchill: Celts.
- Hidayat, Syarif. 2012. *Profesi Kependidikan Teori dan Praktik di Era Otonomi*. Jakarta: PT Pustaka Mandiri
- United Arab Emirates architecture. (n.d.). Retrieved June 17, 2010, from UAE Interact website: <http://www.uaeinteract.com/>
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibnu Soleh, Maulana dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 2(1).
- Juni Priansa, Donni. 2017. *Pengembangan Strategi& Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kumalasari, Ranty. 2011. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Klegen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa. 2016. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwandari, Amanda dan Dyah Tri Wahyuningtyas. 2017. *Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa kelas II SDN Saptorrenggo 02*.
- Universitas Telkom Bandung. 2019. *Bagian Pengembangan Pembelajaran (Center For Teaching and learning Excellence)*. (online), (http://ctle.telkomuniversity.ac.id/docs/teachin-resources/sosial_humaniora/metode-teams-games_tournament-pada_matakuliah_matematika-ekonomi/, diakses pada tanggal 8 maret 2020 pukul 14:20 WIB).
- Utami, Putri. 2019. *Meta-analisis Penggunaan Model Kooperatif Dalam Pembelajaran Biologi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyu Listyarini, Dwi, dkk. 2018. Pengaruh Model teams games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan*. Vol. 3(5) Mei 2018, hal. 538-543
- Wilujeng, Sri. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournamnet (TGT). *JEE*. Vol. 2(1) 2013, pp. 45-53.
- Yamin. 2014. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani.