

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IV MIS MT AZ – ZAKY MEDAN

Amir Danis¹, Dwi Lestari²

¹STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Indonesia, Email: danisamir829@gmail.com

²STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Indonesia, Email: dwiilestaricr@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa pada materi Siklus Hidup. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Modern Terpadu Az-Zaky pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah hasil tes belajar IPA dan lembar observasi KBM siswa dan guru. Metode penelitian menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dalam tindakan kelas yang telah dilaksanakan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti tes awal (sebelum tindakan) siswa yang dikatakan tuntas sebanyak 12 siswa (40%) dengan nilai rata-rata 63,63. Pada tes II (setelah tindakan siklus I) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (60%) dengan nilai rata-rata perolehan 70,93. Sedangkan pada tes III (setelah tindakan siklus II) juga mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa (90%) dengan nilai rata-rata 84. Disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV materi Siklus Hidup Hewan.

Kata kunci: Metode pembelajaran, TGT, Hasil Belajar IPA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan mata pelajaran inti yang wajib diikuti oleh peserta didik. Mata pelajaran ini diajarkan di semua sekolah, yang dimulai dari jenjang sekolah dasar. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengenal alam dengan baik dan mampu membekali siswa dengan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menanamkan sikap bekerja sama. Melalui pembelajaran IPA siswa diharapkan mampu menghadapi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada era globalisasi ini.

Diketahui bahwa rendahnya hasil belajar IPA yang diraih siswa berdasarkan hasil Survey pada tanggal 15 Januari 2021 di MIS Modern Terpadu Az-Zaky Kampung Bahari Kecamatan Medan Labuhan peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV Hamzah dan diketahui melalui data Penilaian Akhir Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 persentase siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA hanya 40% yaitu 12 siswa. Adapun persentase hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV MIS

Modern Terpadu Az-Zaky tercantum dalam tabel 1.1 berikut:

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persen tase
1	≥ 70	Tuntas	12	40%
2	< 70	Belum Tuntas	18	60%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa persentase siswa yang belum tuntas sebesar 60% yaitu sebanyak 18 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dikarenakan siswa merasa pelajaran IPA merupakan pelajaran sulit. Sehingga menumbuhkan pemikiran siswa malas untuk mempelajari mata pelajaran IPA, kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, perlu diterapkannya pendekatan dan model pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Berkaitan dengan hal tersebut model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang menarik untuk peneliti gunakan dalam penelitian ini, karena dengan diperkuat beberapa penelitian yang relevan menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV.

Melalui *Teams Games Tournament* siswa akan belajar dengan menggunakan kuis – kuis dan sistem skor dimana peserta didik berlomba – lomba sebagai wakil dari *team* mereka dan *team* lain dalam menyelesaikan suatu kasus yang diberikan guru. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Dengan memperhatikan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action*) dengan judul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IV MIS Modern Terpadu Az - Zaky Kampung Bahari Kecamatan Medan Labuhan Tahun Pelajaran 2020/2021**”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan melakukan diskusi dan turnamen di dalam kelas sebagaimana adanya, tanpa merubah situasi kelas dan jadwal pelajarannya. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah penggunaan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi siklus hidup hewan di kelas IV MIS MT Az-Zaky. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa. Desain penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*)

yang dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah. Pada penelitian tindakan dibagi 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), dan observasi (*observe*) serta refleksi (*reflect*). Tindakan pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pembelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran IPA di MIS MT Az-Zaky, guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Metode ceramah cenderung membosankan dan menyebabkan suasana kelas menjadi kurang aktif dan pasif. Oleh karena itu peneliti sengaja mengadakan perbaikan pada mata pelajaran IPA khususnya materi siklus hidup hewan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah. Pada penelitian tindakan dibagi 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), dan observasi (*observe*) serta refleksi (*reflect*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dari tes tertulis dan data kualitatif diambil dari catatan harian, dan lembar observasi. Data diambil dari satu kelas yang terdiri dari 30 siswa.

a) Data Kuantitatif

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode TGT juga dapat dilihat dari persentase hasil belajar IPA setiap siklus melalui rumus berikut:

Persentase siswa yang berkompeten sebelum tindakan siklus I:

$$P = \frac{12}{30} \times 100\% = 40\%$$

Persentase siswa yang berkompoten setelah tindakan siklus I:

$$P = \frac{18}{30} \times 100\% = 60\%$$

Persentase siswa yang berkompoten setelah tindakan siklus II:

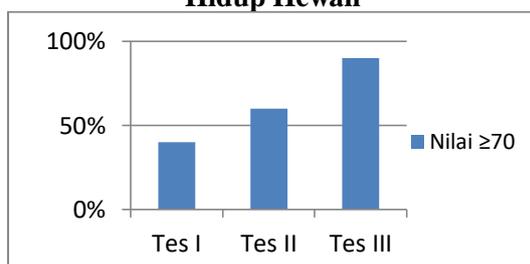
$$P = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$$

Hasil penelitian dari sebelum peneliti melakukan tindakan kelas hingga setelah pelaksanaan siklus II pada mata pelajaran IPA kelas IV materi siklus hidup hewan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 2
Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Hewan

No	Tes	Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70	Persentase
1	Tes I (Sebelum Siklus I)	12	40%
2	Tes II (Setelah Siklus I)	18	60%
3	Tes III (Setelah Siklus II)	27	90%

Grafik 1
Persentase Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Hewan



Ada dua belas siswa yang mendapat nilai ≥ 70 pada tes pertama yaitu sebanyak 40%. Persentase nilai IPA siswa setelah menggunakan metode TGT meningkat. Hal ini terlihat pada akhir siklus I (tes II). Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 adalah 60%. Kemudian pada akhir siklus II (tes III), jumlah siswa yang mendapat ≥ 70 adalah 90%. Data

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA meningkat.

b) Data Kualitatif

1. Catatan Harian

Ditemukan bahwa siswa masih kurang paham dalam mengikuti arahan guru tentang metode belajar dengan TGT pada pertemuan pertama. Masih pada siklus I peneliti menggunakan metode TGT dan menjelaskan aturan pembelajaran terkait metode TGT yang akan dilaksanakan. Kemudian para siswa memberikan respon yang baik dan mereka tertarik untuk mengikuti turnamen yang merupakan bagian dari langkah TGT, meskipun beberapa dari mereka masih mengganggu teman-temannya dan tidak memperhatikan pelajaran. Pada siklus II siswa lebih memperhatikan dan menikmati jalannya turnamen di dalam kelas, sehingga proses KBM berlangsung dengan baik.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi dianalisis untuk mengetahui situasi dan masalah yang ditemukan selama proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Lembar observasi diisi oleh observer. Selama penelitian dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir, siswa semakin banyak memberikan perhatian dan respon yang baik kepada guru ketika proses belajar mengajar dilakukan. Mereka juga menanggapi guru dengan memberikan pertanyaan ketika guru memberi mereka kesempatan untuk bertanya. Hal tersebut menyebabkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan nilai mereka meningkat dari setiap pertemuan meskipun ada beberapa siswa yang tidak sepenuhnya memperhatikan dalam proses pembelajaran. Dari lembar observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode TGT telah membantu guru untuk menciptakan suasana yang baik dalam proses belajar mengajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Pada siklus I, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT belum

berjalan dengan baik, terutama pada pertemuan I. Hal ini dikarenakan pendidik kurang memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien. Siswa juga baru pertama kalinya belajar dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sehingga setiap tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT masih terasa kaku dan belum dipahami oleh peserta didik, menyebabkan siswa tidak bisa bergerak cepat untuk menjawab setiap pertanyaan pada saat kerja kelompok maupun saat turnamen.

Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Pendidik menggunakan waktu cukup efektif. Pada saat kerja kelompok, siswa sudah mulai membagi tugas, siswa juga sudah mulai paham dengan aturan permainan sehingga siswa antusias dan bergerak cepat pada saat turnamen berlangsung dengan harapan kelompok masing-masing meraih skor tertinggi.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan diperkuat oleh peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar, tidak merasa bosan, siswa berani tampil di depan kelas, berani bertanya, mengemukakan pendapat serta memotifasi siswa untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan guru saat menerangkan materi dan belajar dalam kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

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* (TGT) sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Modern Terpadu Az – Zaky Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil rata – rata pada tes pertama (tes awal siklus I) yaitu 63,63

dengan persentase siswa yang meraih nilai lebih dari 70 sebesar 40%. Pada tes kedua memperoleh nilai rata-rata 70,93 dengan persentase siswa yang memperoleh nilai diatas 70 sebesar 60%. Semakin meningkat pada tes ketiga dengan nilai rata-rata siswa adalah 84 dengan persentase siswa yang memperoleh nilai diatas 70 sebesar 90%. Jadi, hasil persentase siswa dari tes kedua dan tes ketiga mengalami peningkatan sebesar 30%.

2. Setelah melaksanakan tindakan siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktifitas siswa dikelas mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari catatan harian dan peningkatan hasil persentase setiap siklus pada lembar observasi. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 66% dan pada siklus II perolehan persentase rata-rata meningkat menjadi 84,5%. Jadi, persentase peningkatan KBM yang terjadi di kelas pada saat peneliti melaksanakan siklus I dan siklus II yaitu sebesar 18,5% meningkat menjadi lebih baik.

Berdasarkan kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MIS Modern Terpadu Az – Zaky, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA khususnya dan untuk semua mata pelajaran di MIS Modern Terpadu Az-Zaky.
2. Jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) seorang guru harus mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
3. Games yang dipilih sebaiknya menarik, sehingga dapat menambah motifasi belajar siswa dan mampu membangun kekompakan antar siswa dalam kelompok.

4. Siswa diharapkan dapat lebih memperhatikan ketika pendidik menjelaskan materi dan aktif mengikuti pembelajaran di kelas dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV.Yrama Widya. Cet.III.
- Aqib,Z. dan M.Chotibuddin. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV.Budi Utama
- Arifin, Z. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Cet.VII
- Hamdani,Dr. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Pustaka Setia
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Nurdin,I. dan Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumiati,Dra. dan Asra. 2018. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Valerina, D.O. dan Sulaiman. 2018. *Jelajah SAINS Jilid 4 untuk SD/MI Kelas IV*. Bogor: Yudhistira.
- Wisudawati, A.W. dan Eka,S. 2018. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet.II.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor

37 Tahun 2018 tentang KI dan KD pada Kurikulum 2013

- Donggeari,P.J, dkk. 2015. “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangkara*”. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 6. (Akses: 23 Januari 2021, 11.37 wib).
- Pratiwi,E.A. 2018. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*”. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 4, Nomor 2, Januari 2018. (Akses: 23 Januari 2021, 11.40 wib).
- Rochmana,S. dan Ma’as Shobirin. 2017. “*Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya (Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang)*”. Elementary Journal. Vol. 3 Edisi Juli-Desember 2017. (Akses: 27 Januari 2021, 11.47).
- Anis Widiastuti, 2014. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten*”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, h. 54. (Akses: 15 Januari 2021, 09.42).
- Rusdiana, 2018. “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV dengan Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) SDN 2 Balerejo Batanghari Lampung Timur*”. Skripsi. Lampung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN), h. 97-98.