

Pengelolaan Pembelajaran Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya

Ihwan¹

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP HAMZAR

Corresponding Autor: iwanw1617@gmail.com

Abstrak: “Pengelolaan Pembelajaran Dengan Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus dan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus persentase klasikal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil evaluasi dengan menggunakan tes tertulis berupa essay untuk mengetahui hasil belajar siswa cukup baik, yakni dari prasiklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata 60,21 dengan ketuntasan klasikal 39%, siklus I diperoleh nilai rata-rata meningkat sebesar 66,47 dengan ketuntasan klasikal 65 % demikian pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 81,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87 %. Dengan demikian Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya yang dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM. Hal ini tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sangat diminati oleh siswa karena terdapat games tournament yang dapat melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status dan ditambah dengan pemberian hadiah menarik yang membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memproduksi sistem nilai dan budaya ke arah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai apabila Pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Kualitas Pendidikan dapat diketahui dari 2 hal, yaitu kualitas proses dan produk. (Ibnu Syamsi, 2010).

Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa juga diberi keleluasaan dalam mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan/melakukan sesuatu sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses. (Peraturan menteri Permendiknas, 2006).

Pada proses pembelajaran, keberadaan guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Menurut Bruner, dalam Abdul Halamid menyatakan ada empat hal pokok penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi dan cara membangkitkan motivasi belajar (Abdul halamid, 2007). Guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi nyaman dan senang. Siswa

yang merasa nyaman dan senang, akan berani untuk aktif dalam pembelajaran dan akan mempunyai motivasi lebih untuk terus belajar. Siswa yang mempunyai motivasi lebih untuk belajar biasanya akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Sedangkan hasil belajar yang baik juga dipengaruhi oleh proses belajar yang baik. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa dapat menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga harus kreatif dan tidak boleh monoton sehingga siswa tidak bosan. Salah satu cara yang digunakan agar siswa menjadi aktif saat pembelajaran adalah dengan penggunaan model pembelajaran tertentu.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Menurut Suseno, dalam Resti (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan pengembangan kerjasama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Dalam permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Dengan model pembelajaran, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tepat sesuai dengan mata pelajarannya.

Pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai kejenjang perguruan tinggi. Prihantoro dkk, menyatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi (Resti Fauziah, 2019). Dalam proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih sehingga pembelajaran IPA akan lebih bermakna.

Pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran yang lazim dilakukan guru dalam mengajar IPA ialah pemberian materi secara langsung dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang paling tradisional yaitu guru berbicara dan siswa mendengarkan. Akan tetapi, penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPA tidak dianjurkan oleh Sapriati, karena untuk belajar IPA dituntut lebih aktif dan mempelajari informasi tangan pertama (*first hand information*) (Resti Fauziah, 2019).

Permasalahan seperti itu juga terjadi di SD Negeri 4 Mamben Daya, hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 2 Agustus 2023 saat pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas III diketahui bahwa pembelajaran yang terjadi masih bersifat satu arah sebab dalam proses pembelajaran guru hanya membacakan materi pelajaran dan siswa diminta untuk menyimak materi tersebut. Hal tersebut kemudian menimbulkan permasalahan lanjutan yaitu membuat siswa bersifat pasif. Siswa banyak yang kurang memahami, sehingga aktivitas belajar siswa berkurang, siswa banyak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran IPA. Permasalahan yang terjadi berkaitan tentang performansi guru dan aktivitas siswa tersebut akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa di kelas rendah. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh siswa tentang hasil belajar di kelas III terlihat bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah sementara KKM yang ditetapkan

pada mata pelajaran IPA sebesar 70. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh di mana dari 23 siswa hanya 9 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase 39% dan siswa dengan nilai di bawah KKM sebanyak 14 siswa dengan persentase 61%. Sementara ketuntasan klasikalnya adalah 75%. (Observasi, 2023).

Kurang optimalnya kreativitas guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa merupakan suatu masalah yang harus segera diatasi. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat guru menjadi lebih inovatif dan kreatif, hal ini dimaksudkan juga agar siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif lalu selanjutnya hasil belajar siswapun diharapkan akan meningkat.

Menurut Pawestri, (2009) model pembelajarn TGT (Teams Games Tournament) sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena merupakan salah satu model dan strategi pembelajaran yang mudah untuk digunakan yang nantinya akan melibatkan seluruh siswa tanpa kita harus memandang perbedaan status, memberikan pembelajaran kepada siswa untuk dapat belajar menjadi tutor sebaya dan model ini juga mengandung unsur permainan yang akan membuat siswa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selain itu memberi pelajaran yang dilakukan dengan permainan akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan santai dan menyenangkan selain itu dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dengan teman sebaya, mengajarkan untuk bersaing secara sehat, lebih peduli terhadap temannya dan akan adanya keterlibatan dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif sebagai alternatif untuk memecahkan masalah. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dimana siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap objek yang menjadi sasaran yakni peserta didik yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di dalam kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan ketika menemukan adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai upaya perbaikan pembelajaran di dalam kelas yang didasari oleh hasil refleksi terhadap pembelajaran (IGAK dan Kuswaya, 2017).

Validasi data adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Suharsimi Arikunto, 2019) Validasi data pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dengan hasil pengumpulan data pada objek yang telah dilakukan untuk mengecek keabsahan data.

Menurut IGAK Wardhani (2017) berpendapat bahwa “Analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Dalam penelitian ini setelah memberikan berbagai tes pada peserta didik atau subjek yang diteliti, penganalisa data dapat dilakukan dengan mengoreksi hasil dari tes yang dilakukan sebelumnya. Dengan begitu hasil belajar dari siswa akan terlihat dengan jelas. Untuk memudahkan pengoreksian hasil pekerjaan yang telah dikerjakan oleh siswa,

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal yang berkaitan dengan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 4 Mamben Daya, untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa, peneliti melakukan tindakan awal, yaitu melakukan observasi dengan melihat hasil ulangan harian siswa dan mengobservasi proses pembelajaran IPA di kelas III.

Berdasarkan data awal yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian yang dicapai siswa kelas III belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 dan belum juga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75 %. Adapun data yang diperoleh pada prasiklus dari 23 orang siswa, sebanyak 9 orang yang tuntas dengan presentase 39% dan sebanyak 14 orang yang tidak tuntas dengan persentase 61%.

Tabel IV.1
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Kriteria	Tahapan
	PraSiklus
Jumlah siswa yang tuntas	9
Persentase Ketuntasan	39%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	14
Persentase Ketuntasan	61%

2. Deskripsi Siklus I

a. Aktivitas Siswa

peneliti memperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk data aktivitas siswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali dalam satu siklus. Adapun data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel IV. 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I

Jumlah Skor	Skor Rata- Rata	Kategori
254	2,7	Cukup Aktif

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, kegiatan membentuk kelompok mendapatkan skor terendah dikarenakan peneliti belum bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga banyak siswa yang ribut. Hal ini menyebabkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I belum maksimal sehingga diperoleh data bahwa keaktifan siswa berada pada kategori cukup aktif dengan skor rata-rata 2,7.

b. Hasil Belajar Siswa

Tabel IV.3
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kriteria	Tahapan
	PraSiklus
Jumlah siswa yang tuntas	15
Persentase Ketuntasan	65%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
Persentase Ketuntasan	35%

Berdasarkan Tabel IV. 3 hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 65% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 35%. Nilai rata-rata siswa sebesar 66,47 sedangkan ketuntasan klasikal 65%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis nilai rata-rata belum mencapai ketuntasan minimal sebesar 70, sedangkan ketuntasan secara klasikal belum mencapai standar yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 75%. Dengan demikian peneliti akan melanjutkan kegiatan penelitian pada siklus II karena kriteria ketuntasan minimum dan ketuntasan klasikal belum sesuai seperti yang ditetapkan sekolah.

3. Deskripsi Siklus I

a. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa, peneliti melakukan observasi selama satu kali dalam satu siklus. Adapun data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel IV.4
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II

Jumlah Skor	Skor Rata- Rata	Kategori
349	3,7	Aktif

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus II mengalami perubahan yang cukup signifikan disetiap aspek. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa yang sudah memahami materi maupun penerapan permainan TGT (Teams Games Tournament) serta siswa sudah bisa berkolaborasi dengan kelompoknya masing-masing sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Adapun diperoleh data bahwa keaktifan siswa berada pada kategori aktif dengan skor rata-rata 3,7. Itu artinya telah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari skor rata-rata 2,7 menjadi 3,7 (dari kategori cukup aktif menjadi aktif).

b. Hasil Belajar Siswa

Tabel IV.5
Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Kriteria	Tahapan
	PraSiklus
Jumlah siswa yang tuntas	20
Persentase Ketuntasan	87%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Persentase Ketuntasan	13%

Berdasarkan Tabel IV.5 hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan persentase 87% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 13%. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 81,6 sedangkan ketuntasan klasikalnya 87%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 81,6. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal sudah melebihi standar yang ditetapkan sebesar 75% . hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan kegiatan penelitian ke siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian didapatkan data bahwa pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,21 dengan ketuntasan klasikal 39%. Selanjutnya pada siklus I diperoleh nilai rata-rata meningkat sebesar 66,47 dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi 65%. Demikian juga pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan dengan nilai rata-rata 81,6 dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa menjadi 87%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari prasiklus sampai pada siklus II mengalami peningkatan bertahap dilihat dari nilai individual siswa maupun nilai rata-rata yang dihasilkan. Berarti ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa ke kelas III SD Negeri 4 Mamben Daya dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul halamid,” Teori Belajar dan Pembelajaran”. Buku edisi I Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2007.
- Ibnu Syamsi, “Pendidikan Luar Sekolah Sebagai Pemberdaya Dalam Masyarakat”. 2010.
- IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit, “Penelitian Tindakan Kelas”.Tangerang Selatan:Universitas Terbuka,2017.
- Observasi, 2 Agustus 2023 di SD Negeri 4 Mamben Daya.
- Peraturan menteri Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses, Jakarta 2006.
- Pawestri,D.C., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3”. Surakarta.2009.
- Resti Fauziah, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh” 2019.
- Suharsimi Arikunto,Prosedur Penelitian”. Jakarta:Rineka Cipta, 2019.