

Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Pengkelak Mas

Asmat^{1*}

¹SDN 1 Pengkelak Mas, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
asmatspd01@gmail.com

Abstrak Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dilihat dari hasil belajar siswa yang dibawah KKM. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 orang siswa kelas V SDN 1 Pengkelak Mas. Pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu pengolahan data melalui angka rata-rata dan persentase, serta menggunakan 5 skala kategori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 67,28% yang berada pada kategori sedang, pada siklus II sebesar 76,8% dengan kategori sedang dan telah mencapai ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal, sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SDN 1 Pengkelak Mas.

Kata Kunci: team games tournaments (TGT), hasil belajar

Abstract *The low motivation of students in science subjects can be seen from students' learning outcomes under the KKM. The purpose of this study was to find out student learning outcomes after applying Team Games Tournaments (TGT) learning to the fifth-grade science subject in elementary school. This study used classroom action research with two cycles of four stages: planning to implement, observing, and reflecting. The research subjects were 25 students of class V at SDN 1 Pengkelak Mas. Data collection using multiple-choice tests amounted to 20 questions. Data analysis was carried out using quantitative descriptive analysis, namely data processing through average numbers and percentages, and using 5 category scales. The results showed that the student learning outcomes in the first cycle were 67.28% which were in the medium category, in the second cycle they were 76.8% in the medium category and had achieved classical mastery. Based on these results it can be concluded that there is an increase in classical learning outcomes, so it is concluded that TGT learning can improve science learning outcomes for SDN 1 Pengkelak Mas students..*

Keywords: team games tournaments (TGT), learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Dalam penyelenggaraannya, pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. dalam konteks ini, guru dituntut untuk membentuk suatu perencanaan kegiatan pembelajaran sistematis yang berpedoman pada kurikulum yang saat itu digunakan. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Jusuf, Sobari & Fathoni, 2020).

Pada pelaksanaannya dilapangan, proses pembelajaran yang ada masih banyak menerapkan metode konvensional dengan menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga dengan metode ini siswa hanya akan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Dapat dikatakan siswa menjadi individu yang pasif. Sehingga pembelajaran berjalan tidak sesuai yang diharapkan, siswa tidak aktif dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membelajarkan siswa dan memiliki rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen, contohnya tujuan, model, strategi, metode, materi dan sebagainya (Ratin, 2022). Untuk itu berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukan. Salah satu diantaranya adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran untuk menarik minat dan hasil belajar atau sistem pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari deskripsi, pemahaman, dan prediksi fenomena alam, berdasarkan bukti empiris dari pengamatan dan eksperimen. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Iszul et al., 2020), pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi (Mujakir, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan metode, teknik atau strategi yang digunakan dalam penyampaian materi mata pelajaran tersebut agar tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Serta mempertimbangkan adanya keaktifan dan keterlibatan siswa, sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan (Nurhayati, Asep, & Awarliansyah., 2022). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Astuti & Kristin (2017) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa berhasil tidaknya suatu pembelajaran disekolah bergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA yang dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada kelas V pada semester terakhir masih dibawah Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKM) yaitu 6, sedangkan KKM pada mata pelajaran tersebut adalah 75. Sehingga, mengingat permasalahan tersebut, guru harus mencoba untuk mencari solusi agar KKM tersebut terpenuhi dan siswa juga termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA dan bersifat *student approach* adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Fathurrohman (2015) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya berupaya mencapai tujuan dari tiap individu yang dalam hal ini adalah siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang bernaung pada teori konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya dalam suatu kelompok kecil.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournaments (TGT)*. Menurut Sholihah dalam Sri *et al.*, (2022), TGT adalah strategi untuk pembelajaran yang bermanfaat dan tidak sulit untuk diterapkan, menyertakan semua siswa tanpa memandang perbedaan status dan bersifat permainan. Menurut Hamdani dalam Wahyu & Firosalia (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*. Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem game akademik. Komponen TGT meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, game, turnamen dan penghargaan kelompok. Dengan pembelajaran TGT di kelas, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Suryanata *et al.*, (2017), model pembelajaran kooperatif TGT ialah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memandang status siswa, mengajak siswa untuk menjadi tutor sebaya dan permainan. Model pembelajaran TGT membantu membentuk kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok, kolaborasi, dan kompetisi. Tahapan dalam penerapan model pembelajaran TGT terdiri dari, (1) penyampaian materi, (2) pembagian tim, (3) game, (4) kompetisi antar kelompok, (5) *rewards*. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas akan membangun motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar peserta didik pun menjadi optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap nilai peserta didik pada mata pelajaran IPA dan terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara kelas yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan yang tidak (Alyannida & Harlinda, 2022). Hasil Penelitian Nurhayati, Asep, & Awarliansyah (2022) juga menjelaskan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran TGT sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar, maka pada penelitian ini, dilakukan penelitian tentang penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Pengkelak Mas.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus dalam penelitian. Tahapan pelaksanaan penelitian pada setiap siklus terdapat empat langkah, Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*). Perencanaan dilakukan dengan melakukan analisis terhadap siswa, sekolah, pembelajaran, dan kebutuhan belajar yang diperlukan, serta mempersiapkan komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), bahan ajar, media, metode pembelajaran dan lainnya. Kemudian setelah melakukan perencanaan, tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan penelitian yang dilakukan dengan dua tahapan atau dua siklus pembelajaran. Selama tahapan pelaksanaan, peneliti melakukan pengamatan atau observasi guna merekam atau mengamati proses pembelajaran. Tahapan akhir yaitu refleksi, pada tahapan ini yang dilakukan adalah mengkaji hasil dari pengamatan atau observasi selama proses pembelajaran. Apabila ada kendala pada pelaksanaan siklus pertama, maka akan dicari alternatif untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus kedua, begitupun seterusnya.

Pada penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang terlibat adalah siswa kelas V SDN 1 Pengkelak Mas sebanyak 25 orang siswa terdiri dari 17 perempuan dan 8 laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Jenis tes yang digunakan adalah tes *multiple choice* atau pilihan ganda dengan soal 20 butir dan setiap soal diberi bobot 2 sehingga skor maksimal ideal berjumlah 40. Pemberian tes tersebut dilakukan pada setiap siklus tujuannya adalah untuk mengetahui pemahaman siswa atau hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penganalisisan data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu pengolahan data melalui pemerolehan rata-rata (*mean*), dan persentase, pada hasil persentase tersebut dikonversikan dengan cara membandingkan nilai rata-rata persentase. Berikut adalah kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 yang akan digunakan (Nih, 2022).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

No	Persentase	Kriteria Hasil Belajar Siswa
1	90-100%	Sangat Tinggi
2	80-89%	Tinggi
3	65-79%	Sedang
4	55-64%	Rendah
5	0-54%	Sangat Rendah

Sedangkan ketuntasan klasikal yang menjadi target adalah mencapai $\geq 75\%$, apabila telah mencapai target tersebut maka penelitian ini dihentikan dan dianggap berhasil. Walaupun, penelitian dihentikan dan dianggap berhasil, pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) tetap akan diterapkan dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian menjelaskan hasil penelitian dua siklus yang telah dilakukan melalui penerapan pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA SD, kemudian menjelaskan pembahasan dari hasil dalam penelitian.

3.1 Hasil

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dengan diawali dari proses siklus I. Pada siklus I, diterapkan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPP dengan menerapkan pembelajaran TGT. Pembelajaran siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, sedangkan pengukuran hasil belajar dilaksanakan pada hari kedua dengan jumlah soal 20 butir dan masing-masing diberikan 2 bobot per soal, sehingga jumlah skor maksimal siswa adalah 40. Berdasarkan hasil tes siklus I diperoleh rata-rata tingkat hasil belajar siswa adalah 67,28%. Apabila dikonversikan ke dalam table PAP, kriteria hasil belajar siswa pada siklus I berada pada rentangan 65-79% atau berada pada kategori sedang.

Setelah melaksanakan siklus I dan melakukan perbaikan terhadap beberapa proses pembelajaran yang kurang atau mengalami kendala, beberapa kendala, yaitu belum terbiasanya siswa menggunakan pembelajaran TGT, waktu yang tidak sesuai dengan perkiraan dan persiapan yang kurang maksimal. Kemudian dilanjutkan dengan siklus II untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Pelaksanaan siklus II hampir sama dengan siklus I hanya saja penyempurnaan semua kendala dilakukan pada siklus II. Berdasarkan tes yang dilakukan pada siklus II diperoleh klasikal hasil belajar yaitu, 76,8%. Apabila dikonversikan ke dalam PAP, maka hasil belajar siswa pada siklus II berada pada rentangan 65-79% atau sedang. Tetapi secara target klasikal walaupun rentangn berada pada kategori sedang, rata-rata nilai siswa telah mencapai target klasikal yaitu 76,8%, dimana telah memenuhi $\geq 75\%$. Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa menggunakan pembelajaran TGT pada pembelajaran IPA. Berdasarkan dari pelaksanaan siklus I dan II dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 67,28% dan meningkat 9,52% menjadi 76,8% pada siklus II.

3.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara klasikal. Hasil belajar secara klasikal diperoleh 67,28% pada siklus I dan 76,8% pada siklus II, dan menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 9,52%. Adanya peningkatan hasil belajar pada siswa tidak terlepas dari penerapan pembelajaran TGT. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT telah banyak memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar pada siswa, hal ini berdasarkan penelitian Indrowati (2022) menerangkan bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan TGT pada mata pelajaran IPA, hasil belajar pada mata pelajaran tersebut mengalami peningkatan. Tetapi diantara siswa yang belum mencapai KKM adalah siswa yang belum memahami konsep, dan belum fokus pada saat belajar kelompok.

Hasil penelitian Siti & Fatkhul (2022) juga menjelaskan pemerolehan hasil penelitian dari kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran TGT dengan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, kelas eksperimen memiliki pengaruh yang besar dan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal tersebut sejalan dengan teori yang telah disampaikan bahwa metode TGT memanfaatkan aspek kognitif kelompok kecil, sifat memotivasi dari permainaninstruksional, semangat kompetitif turnamen dan keakraban siswa. Jadi, pembelajaran dengan model pembelajaran TGT ini sederhana tidak memerlukan fasilitas yang khusus, hanya memerlukan keaktifan siswa dan kepercayaan diri siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Pengkelak Mas. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata persentase hasil belajar siswa siklus I dan II yang mengalami peningkatan serta nilai secara klasikal telah mencapai target klasikal.

REFERENCES

- Alyannida, A., & Harlinda, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.29210/022080jppi0005>.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran TeamsGames Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155–162. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>.
- Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indrowati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 1 Semester 2 SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Cendekia Pendidik*, 1(2), 32-37. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v1i2.2528>.
- Iszur, F., Mohammad, T., Akhwani., & Nafia'ah. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3). 408-416. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>.
- Jusuf, H., Sobari, A., & Fathoni, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa di Era Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.212>.
- Mujakir, M. (2017). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Lantanida Journal*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i1.1443>.
- Ni Luh, D. (2022). Model pembelajaran problem based learning meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 369-375. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.49468>.
- Nurhayati., Asep, S. E., & Aswariansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 6(5), 9119-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>.
- Ratin, W. J. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(4), 817-826. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2178>.
- Siti, N., & Fatkhul, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di MI/SD; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193-204. <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v2i1.972>.
- Sri, D. P., Intan, S., & Alfati, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3), 12-18. <https://jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/21502>.
- Suryanata, I. K. A., Suartama, I. K., & Putri, D. A. W. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 5(2), 235. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>.
- Wahyu, A., & Firosalia, K., (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1 (3), 155-162. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>.