

**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**

Resti Fauziah<sup>1</sup> dan Aprian Subhananto<sup>2</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Objek penelitian adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kutaraja dengan jumlah 22 siswa. Instrumen penelitian ini berupa angket pengamatan aktivitas guru, angket partisipasi siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: rata-rata aktivitas guru 3,62, rata-rata Partisipasi siswa 3,12, dan hasil belajar mencapai KKM 65 sebanyak 77,27% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sumber daya alam di SD Negeri 70 Kutaraja Banda Aceh.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Sumber Daya Alam*

---

<sup>1</sup> Resti Fauziah, Mahasiswa PGSD STKIP Bina Bangsa Getsempena

<sup>2</sup> Aprian Subhananto, Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Email: aprian@stkipgetsempena.ac.id

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat (Korayanti, 2013:1). Oleh karena itu, proses pendidikan yang berkesinambungan dan dilakukan secara *continue* akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya mengena dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa, tidak hanya penambahan kuantitas materi akademik akan tetapi juga adanya perubahan moral pada siswa, serta perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran (Wahyudin, 2007 : 81).

Proses pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas siswa dalam segala hal yang mencakup di dalamnya, oleh karena itu berbagai model serta metode dalam pendidikan selalu diinovasi agar lebih meningkatkan kualitas sesuai dengan karakteristik siswa yang majemuk. Akan tetapi, proses pendidikan yang telah berjalan belum memenuhi target kompetensi seperti yang telah dituliskan dalam setiap kompetensi pendidikan serta kurikulum yang berlaku. Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi awal, serta pengalaman Praktek Pegalaman Lapangan (PPL) yang peneliti lakukan di

Sekolah Dasar Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh, pada bulan Maret 2015 lalu. Terlihat bahwa hampir 60 % siswa sekolah SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan seperti pada target yang telah disusun oleh para dewan guru sekolah tersebut.

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal. Hal ini juga sangat sering disebabkan oleh adanya mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga modelnya juga relatif monoton atau statis (Korayanti, 2013:2). Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (*teacher centered*) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tugas seorang guru profesional adalah menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif serta nyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi dan terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat (Trianto, 2007:54). Dengan demikian hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan. Untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang tepat dan sesuai untuk diterapkan, karena dengan penerapan model pembelajaran dimaksud siswa dapat berperan aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Model pembelajaran ini juga dapat membangkitkan semangat siswa mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antar siswa, karena pembelajarannya diselingi dengan permainan-permainan yang menarik, sehingga terjadi kerja sama dalam kelompok. Secara tidak langsung melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat ditumbuhkan rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri dan berkelompok.

Setelah semuanya dirancang sedemikian rupa terhadap pembelajaran, selanjutnya komunikasi antara guru dengan siswa juga harus diperhatikan. Sebab sebagaimana dikatakan oleh Sardiman (2011:23), komunikasi guru dalam belajar ini juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi tersebut. Dengan kata lain, setelah siswa dipersiapkan untuk belajar menurut kegiatan pembelajaran, guru juga mempersiapkan beberapa hal penting menyangkut dengan itu semua, semisal menentukan metode yang menarik, komunikasi

yang mengandung nilai motivasi serta mendesain suasana belajar dengan nyaman dan tentram.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni, 2009:63). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa kelas III SD. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Sumber Daya Alam dan pemanfaatannya dalam kehidupan, yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Siswa pada usia ini suka bermain dengan kelompoknya dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, diikuti permainan, disusul turnamen, dan ditutupi dengan penghargaan. Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman tentang konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Sebagai dampaknya, model pembelajaran TGT

(*Teams Games Tournament*) dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan di atas, dirasa perlu melihat dan mengetahui lebih dekat terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), untuk itu penelitian diberi judul; “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”.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Tinjauan Tentang Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Oemar, 2004:27). Pendapat tersebut menerangkan bahwa, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Selanjutnya Dalyono (2009:49), mendefinisikan belajar sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Sedangkan Slameto (2003:2) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku serta kemampuan yang relatif tetap. Dalam penelitian ini, belajar adalah usaha yang dilakukan secara sengaja untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan penerapan yang sifatnya relatif tetap.

#### **b. Prinsip-prinsip Belajar**

Dalam konteks pembelajaran, prinsip di dalamnya selalu dimulai dengan tujuan yang diharapkan. Sebab, konsep belajar secara sederhana adalah mengubah pikiran yang tidak tahu menjadi tahu. Dalam pandangan yang lebih luas lagi, prinsip-prinsip dalam belajar sebagaimana diterangkan oleh Burhanudin, (2007:16) adalah:

- 1) Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang belajar, bukan orang lain, untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif,
- 2) Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah pada proses belajar,
- 3) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar lebih berarti,
- 4) Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Sementara prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2002:42)

adalah sebagai berikut: 1) perhatian dan motivasi, 2) keaktifan, 3) keterlibatan langsung/ berpengalaman, 4) pengulangan, 5) tantangan, 6) balikan dan penguatan, 7) perbedaan individual. Dalam penelitian ini, lebih menekankan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu adanya proses interaksi, pengalaman dan perubahan perilaku dalam diri siswa yang digunakan sebagai acuan untuk membantu siswa belajar secara maksimal.

#### c. Tujuan Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk mencapai hasil, karena itu dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi langsung antara guru dengan siswa. Untuk mencapai hasil apa yang diinginkan dalam belajar ditentukan oleh banyak faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Belajar sebagaimana dikatakan Winkel (2006:29) bahwa belajar itu merupakan suatu proses mental yang mengarah kepada penguasaan, pengetahuan, kecakapan/skill, kebiasaan atau setiap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku ke arah yang baik.

Sementara itu, Slameto (2003:74) dalam teori yang dikembangkan olehnya menunjukkan beberapa hal mendasar yang ditimbulkan dari proses belajar, yaitu 1) belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*behaviour*), 2) perubahan perilaku relatif permanen, 3) perubahan perilaku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan tersebut

bersifat potensial, 4) perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.

Menurut Gagne dalam Hasibuan, (2006:5), tujuan belajar adalah dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik,
- 2) Strategi kognitif, mengatur cara belajar dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sejenisnya,
- 5) Sikap dan nilai berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan tingkah laku terhadap orang lain, barang atau kejadian.

Dari beberapa pandangan di atas terhadap tujuan belajar, dapat dirumuskan kembali bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, dari hasil belajar tersebut akan dapat mengembangkan perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, berupa penambahan-penambahan atau kemahiran. Sehingga hasil

akhir dalam belajar itu adalah perubahan secara menyeluruh dan tuntas, baik itu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.

## 2. Tinjauan Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah hal-hal yang telah dicapai seseorang (siswa). Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni, kognitif, afektif, dan psikomotorik (Oemar, 2001:4). Kemudian, Syah (2005:141), mendefinisikan hasil belajar adalah taraf keberhasilan sebuah proses mengajar atau taraf yang menentukan keberhasilan sebuah program pengajaran. Bloom dalam Azwar (1996:8) memberikan definisi hasil belajar adalah mengungkap keberhasilan orang dalam belajar. Menurut Bloom dalam Suprijono, (2009:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif dapat diketahui melalui tes. Dalam penelitian ini ranah kognitif yang diukur meliputi tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003:54-72), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor – faktor intern ( yang ada dalam diri individu)
- a) Faktor jasmaniah, misalnya kesehatan dan cacat tubuh.

- b) Faktor psikologis, misalnya inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor- faktor ekstern ( yang ada di luar individu )
  - a) Faktor keluarga, misalnya cara orang tua mendidik, suasana rumah, perhatian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang budaya.
  - b) Faktor sekolah, misalnya metode, kurikulum, hubungan guru dengan siswa/ sebaliknya, disiplin sekolah, dll.
  - c) Faktor masyarakat, misalnya teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan kegiatan siswa dalam masyarakat.

Dalyono (2009:55-60) menyebutkan faktor-faktor yang menentukan hasil belajar, yaitu 1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri). Yang termasuk dalam faktor internal yaitu kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. 2) Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri). Yang termasuk dalam faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, faktor-faktor yang menentukan prestasi belajar adalah faktor eksternal yaitu faktor sekolah dan yang paling fokus pada penelitian ini adalah tentang penggunaan model pembelajaran.

### c. Prinsip-prinsip Pengukuran Hasil Belajar

Gronlund dalam Azwar, (1996:18-22) merumuskan prinsip-prinsip dasar dalam hasil belajar, yaitu:

- 1) Tes harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional.
- 2) Tes harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran.
- 3) Tes harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan,
- 4) Tes harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
- 5) Reabilitas tes harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan dengan hati-hati.
- 6) Tes harus dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar para siswa.

Dalam penelitian ini, dalam penyusunan soal untuk posttest I dan posttest II memperhatikan prinsip-prinsip dasar hasil belajar terutama poin 1, 3, 4, dan 6.

### 3. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2005:11-16) menyebutkan berbagai tipe dalam pembelajaran kooperatif. Tipe-tipe tersebut yaitu:

- a. STAD ( *Student Team-Achievement Division* )
- b. TGT ( *Teams Games-Tournament* )
- c. Jigsaw II
- d. TAI ( *Team Accelerated Instruction* )

- e. CIRC ( *Cooperatif Integrated Reading And Composition* )
- f. GI ( *Group Investigasi/ penyelidikan kelompok*),
- g. Co-op Co-op
- h. NHT

Dari beberapa model yang telah disebutkan di atas, penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT. Alasan memilih model tipe TGT adalah karena anak usia SD berada pada masa peralihan yaitu dari fase bermain ke fase sosial, jadi anak lebih nyaman dengan model pembelajaran yang divariasikan dengan permainan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan menumbuhkan kreatifitas siswa serta memunculkan imajinasi akademik dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dan saling membantu temannya untuk menguasai materi pelajaran, dan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi serta berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya.

### 4. Tinjauan Tentang TGT

Secara umum prinsipnya sama dengan pembelajaran STAD. TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Slavin (2005:163-167) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan

kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya.

Dalam model pembelajaran TGT yang diungkapkan Slavin, terdiri dari 5 komponen yaitu presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnamen*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi secara garis besarnya saja, biasanya dilakukan dengan cara pengajaran secara langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Dalam presentasi kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa dalam kerja kelompok dan pada saat permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok (Slavin, 2005:166).

b. Belajar kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari lima atau enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Fungsi utama dari kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman satu kelompoknya, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan dan yang paling penting pada tahap ini, siswa saling berdiskusi, bertukar pikiran dalam hal pemahaman atau beda pendapat (Slavin, 2005:167).

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh saat presentasi kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi nomor. Pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan ini akan dikemas dalam bentuk kartu bernomor. Permainan ini akan dimainkan pada meja-meja yang terdiri dari 5 sampai 6 anak dengan kemampuan akademik yang sama, tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Peraturan dalam permainan ini adalah masing-masing siswa sudah berada dalam meja turnamen. Masing-masing siswa mengambil nomor undian yang telah disediakan (Slavin, 2005:168).

Nomor undian ini berfungsi untuk menentukan pembaca pertama dan penantang. Siswa yang mendapat nomor undian tertinggi akan mendapat kesempatan sebagai pembaca pertama. Permainan berlangsung searah jarum jam dan dimulai dari pembaca pertama. Pada saat permainan berlangsung, pembaca pertama mengacak kartu dan mengambil kartu yang paling atas. Setelah itu membacakan soal dengan keras sesuai nomor yang diambil, termasuk pilihan jawabannya jika bentuk soal pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan berdasar kartu yang ia ambil, dan apabila pembaca ragu akan jawabannya boleh menebak jawaban karena apabila jawabannya salah tidak dikenai hukuman.

d. Turnamen

Turnamen biasanya berlangsung setelah guru memberikan dan menyelesaikan presentasi kelas serta tim telah menyelesaikan tugas-tugas dalam LKS. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa dalam meja turnamen. Pemenang pada tiap meja turnamen akan “naik tingkat” atau berpindah ke meja selanjutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 1). Siswa yang mendapat skor tertinggi kedua tetap berada pada meja yang sama sedangkan siswa yang mendapat skor paling rendah akan “diturunkan” atau berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa yang kemampuan akademiknya rendah (Slavin, 2005:167).

e. Penghargaan kelompok

Sebelum memberikan penghargaan kelompok, terlebih dahulu guru harus menghitung rerata skor kelompok. Kelompok akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mencapai rata-rata tertentu. Keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang mengakulturasikan antara belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Selain itu, dalam tipe ini memasukkan unsur permainan (*game*) yang diharapkan dapat menambah semangat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Slavin, 2005:168).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran TGT memberikan suatu penghargaan. Penghargaan diberikan kepada kelompok dan siswa yang mendapat poin tertinggi yang dikumpulkan selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini didasarkan pada teorinya Slavin yang telah disesuaikan dengan kondisi siswa kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Rencana proses model pembelajaran TGT yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Presentasi kelas

Dalam tahap ini, guru menyajikan materi, menyampaikan tujuan, atau menyampaikan kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Materi yang disampaikan guru yaitu tentang “Sumber Daya Alam” secara singkat dan jelas. Tujuan dari penyajian materi ini adalah sebagai pengantar sebelum siswa berdiskusi dengan kelompoknya.

b. Belajar kelompok

Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi lima kelompok. Pembagian jumlah anggota pada tiap kelompok disesuaikan dengan jumlah kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Dimana jumlah kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh sebanyak 22 anak, jadi terdapat 4 kelompok, 2 kelompok beranggotakan 5 siswa sedangkan 2 kelompok lagi beranggotakan 6 siswa dengan kemampuan akademik, jenis

kelamin, dan suku / ras yang berbeda. Tiap kelompok mendapatkan LKS untuk didiskusikan bersama kelompok masing-masing. Peran guru pada tahap belajar kelompok yaitu mengawasi serta memantau jalannya belajar kelompok. Selain itu, guru memberikan bimbingan dan arahan apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah itu, membahas hasil kerja kelompok, dimana perwakilan tiap kelompok maju untuk membacakan hasil kerja kelompok masing-masing.

#### c. Permainan (*games*)

Pada tahap permainan, siswa sudah duduk sesuai tingkat kemampuan akademik yang sama yaitu berdasarkan hasil pre-test. Di atas meja sudah disiapkan tumpukan kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi “Sumber Daya Alam” beserta kunci jawabannya. Kunci jawaban diletakkan dengan posisi tertutup.

Sebelum tiap kelompok memulai permainan, terlebih dahulu tiap perwakilan kelompok mengambil nomor undian yang sudah disiapkan oleh guru. Untuk siswa yang mendapat nomor undian terbesar akan mendapat kesempatan sebagai pembaca pertama, terbesar kedua sebagai penantang pertama, terbesar ketiga sebagai penantang kedua, terbesar keempat sebagai penantang ketiga, dan yang mendapat nomor terendah sebagai pembaca kedua. Permainan dimulai dari pembaca 1 dengan cara mengacak kartu

bernomor, setelah itu mengambil kartu yang berada di tumpukan paling atas.

Kemudian pembaca 1 membacakan pertanyaan dan menjawabnya. Apabila jawaban dari pembaca 1 menurut penantang 1 salah, maka penantang 1 mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan. Akan tetapi, apabila jawaban penantang 1 masih salah giliran penantang 2 menjawab pertanyaan dan apabila jawaban penantang 2 ternyata salah, maka tugas penantang 3, untuk menjawab pertanyaan. Tugas pembaca 2 dalam permainan penelitian ini adalah membacakan kunci jawaban. Jika tiap peserta menjawab pertanyaan dengan benar, maka diberi skor 10. Permainan dilanjutkan pada soal berikutnya, akan tetapi posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadinya sebagai penantang 1 sekarang menjadi pembaca 1, penantang 2 menjadi penantang 1, penantang 3 menjadi penantang 2, pembaca 2 menjadi penantang 3, pembaca 1 menjadi pembaca 2, dan seterusnya.

Pergantian posisi dilakukan sampai soal yang disediakan oleh guru habis. Guru mengamati secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa dapat mengawasi kebenaran jawaban, serta memberikan evaluasi apabila permainan tidak berlangsung sesuai dengan aturan yang telah ditentukan oleh guru.

#### d. Turnamen

Siswa dikelompokkan dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda. Tim turnamen dikompetisikan dengan

cara mengerjakan soal ulangan dengan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Turnamen dilaksanakan dengan cara mengerjakan soal ulangan yang berkaitan dengan ateri sumber daya alam. Pada setiap turnamen akan dipilih peserta terbaik yaitu peserta dengan nilai tertinggi.

e. Perhargaan

Guru memberikan penghargaan berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik atau kelompok yang meraih predikat sebagai “Tim Super“ dan kepada siswa yang memperoleh skor tertinggi. Penghargaan dalam penelitian ini berupa peralatan alat tulis.

## **5. Karakteristik Siswa Kelas III SD**

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun hingga kira-kira 11 atau 12 tahun. Oleh karena itu, pada usia ini anak pertama kalinya mendapatkan pendidikan formal. Masa-masa tersebut dinamakan masa usia anak sekolah dasar. Karena masa ini anak telah menyelesaikan masa-masa pendidikan kanak-kanak dan mulai berkembang ke pembelajaran yang lebih matang dan berkembang di sekolah tingkat lanjut dan setelah itu anak akan mengalami masa matang.

Menurut Darmodjo, (1992:21) anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan

badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama. Maka dari itu, seorang guru harus dapat memahami karakteristik serta kebutuhan tiap siswa. Selain itu, guru harus menyelami perbedaan karakteristik siswa, karena setiap siswa memiliki sifat yang berbeda-beda dan mampu mengolah serta *memanage* perbedaan siswa dalam proses pembelajaran agar semua siswa dapat menangkap ilmu yang diajarkan dengan perbedaan karakteristik siswa.

Piaget dalam Nasution, (2005:7-8) menjelaskan tentang perkembangan intelektual anak yang dapat dibagi ke dalam empat fase, yaitu

- a. Fase Sensomotorik ( 0 – 2 tahun)
- b. Fase Pra-Operasional ( 5 – 6 tahun)
- c. Fase Operasional Konkrit (7 – 11 tahun)
- d. Fase Operasional Formal (11 – 15 tahun).

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, perkembangan kognisi pada anak usia sekolah dasar untuk kelas rendah termasuk kelas III berada pada stadium operasional konkret, anak dapat berpikir secara abstrak, dapat menduga apa yang akan terjadi, serta dapat menyelesaikan masalah secara sekaligus.

Menurut Suryobroto dalam Djamarah, (2002:90) masa usia sekolah dianggap sebagai masa intelektual atau masa keserasian

bersekolah. Pada masa ini anak masih sangat mudah untuk menerima proses pembelajaran di sekolah ataupun pengetahuan baru yang didapatnya, karena pada usia itu anak sedang mengalami masa usia matang untuk masuk ke pendidikan formal. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Pada masa ini dapat dibagi menjadi dua fase yaitu masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (kira-kira umur 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun) dan masa-masa kelas tinggi sekolah dasar (kira-kira umur 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun).

Djamarah (2002: 91) menuliskan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar masa kelas-kelas tinggi adalah:

- a. adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret,
- b. amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar,
- c. ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya,
- d. gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama.

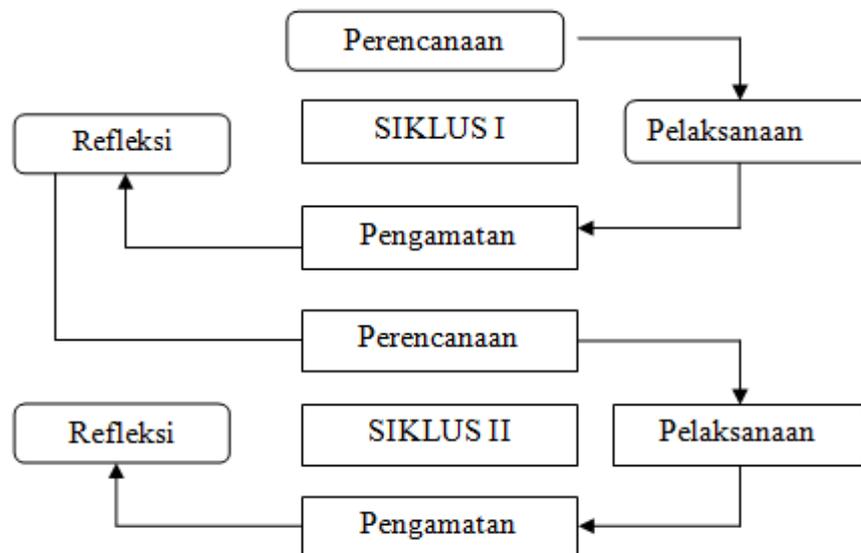
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD berada pada tingkat operasional konkret. Siswa pada tingkatan ini memiliki cara berpikir konkret dan praktis, rasa ingin tahu yang tinggi, dan memerlukan bimbingan atau arahan dari guru.

Berdasarkan teori tentang karakteristik siswa kelas III SD yang mulai membentuk kelompok, maka model pembelajaran TGT cocok diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.

### **C. Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Arikunto menegaskan PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, dkk, 2009:3). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Sanjaya (2011: 13) yang mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas dengan tujuan untuk peningkatan mutu pembelajaran di kelas.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart dimana setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling terkait (Suharsimi Arikunto, 2002: 84). Adapun alurnya dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2002: 84)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini adalah seperti yang terlihat berikut ini.

### 1. Perencanaan

- Menentukan pokok bahasan dan materi yaitu tentang Sumber Daya Alam.
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan.
- Menyiapkan media atau alat bantu berupa kartu bernomor yang berisi soal.
- Mempersiapkan soal untuk siswa, yaitu soal untuk pre test dan posttest.

### 2. Perlakuan (Tindakan)

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan berdasarkan panduan perencanaan yang telah disusun. Dalam pelaksanaan tindakan ini bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan tindakan ini,

peneliti dibantu oleh guru kelas dan satu rekan peneliti. Teman sejawat bertugas membantu mengamati aktivitas guru, partisipasi siswa serta mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

### 3. Observasi atau Pengamatan

Observasi atau Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh guru. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui secara langsung partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Pencatatan hasil penelitian digunakan untuk merefleksi hasil pembelajaran dan merencanakan tindak lanjut yang harus dilakukan.

### 4. Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul

kemudian dilakukakan evaluasi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru IPA. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Jika dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian dihentikan. Tapi jika indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

#### D. Hasil Penelitian

##### Deskripsi Pra Siklus

Pra siklus atau pre test adalah kegiatan yang dilakukan sebelum siswa diberi tindakan. Tujuan diadakan prasiklus yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan kelas. Kegiatan prasiklus dilakukan pada hari Kamis, 26 November 2015. Dalam kegiatan prasiklus ini, siswa diberikan soal awal / soal pre test. Soal pre test terdapat pada lampiran. Berikut ini akan disajikan hasil nilai pre test.

**Tabel 1. Nilai Hasil Pre Test**

No	Kode Siswa	Skor Perolehan	Ketuntasan	
			Ya	Tidak
1	R-01	40		√
2	R-02	60		√
3	R-03	40		√
4	R-04	70	√	
5	R-05	70	√	
6	R-06	70	√	
7	R-07	40		√
8	R-08	50		√
9	R-09	40		√
10	R-10	40		√
11	R-11	60		√
12	R-12	30		√
13	R-13	60		√
14	R-14	60		√
15	R-15	70	√	
16	R-16	50		√
17	R-17	60		√
18	R-18	40		√
19	R-19	70	√	
20	R-20	80	√	
21	R-21	50		√
22	R-22	70	√	
<b>Jumlah</b>		<b>1.220</b>	<b>7</b>	<b>15</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>55,45</b>	<b>71,42</b>	<b>48</b>
<b>Persentase</b>		<b>-</b>	<b>31,81 %</b>	<b>68,18 %</b>

Untuk menghitung nilai rata-rata nilai Pre test digunakan rumus Arikunto (1996:67)

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1220}{22}$$

$$\bar{x} = 55,45$$

Keterangan :  $\bar{x}$  = rata-rata

$\sum x_i$  = jumlah nilai data

$n$  = banyak data

*Pre test* dilaksanakan pada hari Kamis, 26 November 2015 jam pelajaran ke 4-5 yaitu pada pukul 09.05-10.15 WIB. Dalam pelaksanaan *pre test* dengan materi Sumber Daya Alam, siswa dikondisikan duduk rapi sesuai tempat duduknya. Selain itu, masing-masing siswa menyiapkan alat tulis. Dalam pelaksanaan *pre test*, masing-masing siswa mengerjakan soal yang dibagikan dengan kemampuannya sendiri tanpa mencontek pekerjaan teman lain. Pelaksanaan *pre test* berjalan kondusif, dimana siswa serius dalam mengerjakan soal pre test sampai waktu yang diberikan habis. Dari hasil *pre test* yang telah dilaksanakan oleh siswa, dapat dianalisis bahwa, nilai rata-rata kelas hanya sebesar 55,45 dimana nilai tersebut masih jauh di bawah standar yang sudah ditetapkan oleh sekolah, yaitu rata-rata untuk nilai IPA kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh adalah sebesar 65.

#### 4.2 Deskripsi Siklus I

Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2002:84), bahwa dalam PTK setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan,

observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

##### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini.

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk satu kali pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media berupa peta persebaran sumber daya alam.
- 3) Menyusun soal dan kartu soal untuk games dan turnamen.
- 4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan peneliti
- 5) Menyiapkan lembar observasi partisipasi siswa
- 6) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 7) Mempersiapkan soal untuk siswa, yaitu soal *post test*.
- 8) Menyusun kelompok untuk siklus I. Penyusunan kelompok berdasarkan nilai per test yang telah dilaksanakan sebelumnya. Dalam pembagian kelompok, siswa dikelompokkan berdasarkan pemerataan klasifikasi akademik dan jenis kelamin. Berikut daftar kelompok untuk siklus I.

**Tabel 2. Daftar Nama Kelompok Siklus I**

NO	KEL I MANGGIS	KEL II SEMANGKA	KEL III APEL	KEL IV ANGGUR
1	R-01	R-07	R-12	R-17
2	R-02	R-08	R-13	R-18
3	R-03	R-09	R-14	R-19
4	R-04	R-10	R-15	R-20
5	R-05	R-11	R-16	R-21
6	R-06			R-22

### **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yang membahas tentang materi Sumber daya alam. Pada pelaksanaan ini guru melakukan kegiatan-kegiatan berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memotivasi siswa dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa baik dari pembelajaran sebelumnya maupun pengetahuan yang didapat siswa dari kehidupan sehari-hari. Kegiatan awal ini guru memberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 2) Guru membagikan siswa menjadi 4 kelompok, terdiri dari 5 sampai 6 orang tiap kelompok dengan kemampuan setiap kelompok berbeda-beda, dari kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Tiap kelompok mengerjakan LKS dan didiskusikan dengan teman kelompok, setelah berdiskusi mengerjakan LKS perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi didepan kelas secara bergantian.
- 3) Kegiatan selanjutnya adalah permainan (*games*), sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan dan cara bermain. Masing-

masing perwakilan kelompok mengambil nomor undian. Siswa yang mendapat nomor undian terbesar menjadi pemain pertama membacakan kartu soal dan menjawabnya, terbesar kedua menjadi pemain kedua dan seterusnya. Siswa yang mendapat nomor undian terkecil bertugas sebagai pembaca jawaban apabila jawaban dari tiap pemain salah.

4) Guru mempersiapkan kelompok turnamen, dimana anggota yang masuk kedalam tahap turnamen adalah siswa yang mendapat skor tertinggi yang diperoleh dari tiap kelompok. Pada tahap ini siswa mengerjakan soal *post tes*. Terlihat siswa saling berkompetisi untuk mengumpulkan poin di tahap turnamen.

5) Diakhir pembelajaran, guru melakukan penilaian terhadap hasil kerja yang telah dilakukan oleh siswa. Perhitungan nilai bertujuan untuk mengetahui skor perolehan yang didapat tiap kelompok. Guru mengumumkan kepada semua siswa bahwa penghargaan atau *reward* diberikan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.

Kelompok yang meraih predikat sebagai "Tim Super" pada siklus I ini adalah kelompok yang mendapat skor tertinggi yaitu kelompok MANGGIS.

Tabel 3. Nilai Hasil Pos Test

No	Kode Siswa	Skor Perolehan	Ketuntasan	
			Ya	Tidak
1	R-01	60		√
2	R-02	70	√	
3	R-03	70	√	
4	R-04	70	√	
5	R-05	70	√	
6	R-06	80	√	
7	R-07	60		√
8	R-08	60		√
9	R-09	70	√	
10	R-10	80	√	
11	R-11	70	√	
12	R-12	70	√	
13	R-13	70	√	
14	R-14	80	√	
15	R-15	70	√	
16	R-16	50		√
17	R-17	70	√	
18	R-18	80	√	
19	R-19	80	√	
20	R-20	90	√	
21	R-21	50		√
22	R-22	70	√	
<b>Jumlah</b>		<b>1.540</b>	<b>17</b>	<b>5</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>70</b>	<b>74,11</b>	<b>56</b>
<b>Persentase</b>		<b>-</b>	<b>77,27 %</b>	<b>22,72 %</b>

Untuk menghitung nilai rata-rata nilai Pre test. Digunakan rumus Arikunto (1996:67)

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1540}{22}$$

$$\bar{x} = 70$$

Keterangan :  $\bar{x}$  = rata-rata

$\sum x_i$  = jumlah nilai data

$n$  = banyak data

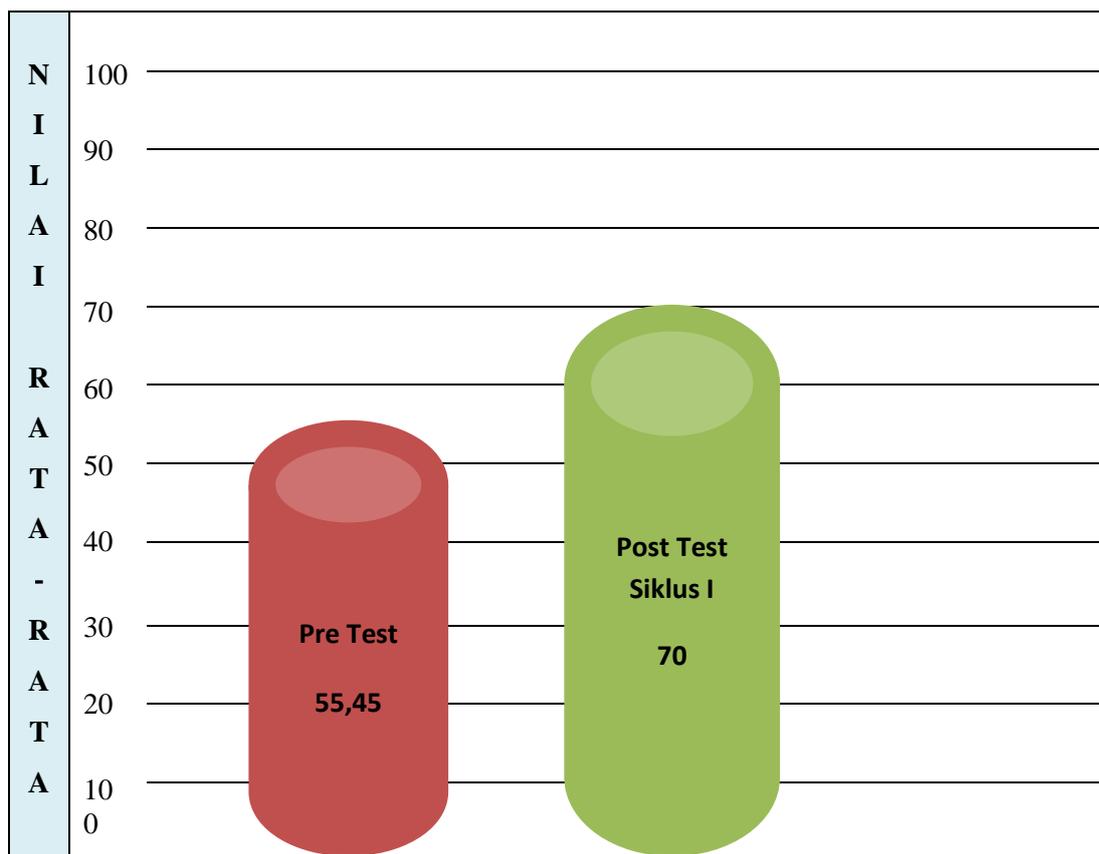
Hasil analisis *post test* siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata kelas 70. Apabila dilihat dari pertemuan kali ini,

ketuntasan belajar dari 22 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 17 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Secara terperinci hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel di berikut ini.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Siklus I

NILAI TERTINGGI	NILAI TERENDAH	NILAI RATA- RATA	BELUM TUNTAS		TUNTAS	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
90	50	70	5	22,72 %	17	77,27 %

Peningkatan prestasi belajar antara kondisi awal (*pre test*) dan *post test* siklus 1 dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar dari Pre Test Sampai Post Test

### c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan menggunakan instrument

pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan oleh pengamat (*observer*), data pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dinyatakan dalam persentase, data tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Pengamat	Skor ideal	Persentase (%)
<b>1</b>	<b>Presentase Kelas</b>			
	Peneliti menjelaskan materi secara menyeluruh	3	4	75
	Peneliti melakukan tanya jawab terhadap materi yang diajarkan kepada siswa	3	4	75
<b>2</b>	<b>Belajar kelompok</b>			
	Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	100
	Peneliti membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok	4	4	100
<b>3</b>	<b>Permainan</b>			
	Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan	4	4	100
	Peneliti membimbing siswa melakukan permainan	3	4	75
<b>4</b>	<b>Turnamen</b>			
	Peneliti memberikan turnamen kepada siswa berupa soal	4	4	100
<b>5</b>	<b>Penghargaan</b>			
	Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa	4	4	100
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>29</b>	<b>32</b>	<b>90,62</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>3,62</b>	<b>-</b>	

Berdasarkan Tabel.5 dalam melakukan aktivitasnya guru memperoleh skor rata-rata sebesar 3,62 (90,62%) dan termasuk dalam

kategori baik. Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Pengamatan Partisipasi Siswa

Aspek yang diamati	Skor Pengamatan	Skor Ideal	Persentase (%)
1. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.	3	4	75
2. Memahami materi yang disajikan	3	4	75
3. Mampu bekerjasama dengan kelompok	3	4	75
4. Siswa berfikir bersama dalam menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru	3	4	75
5. Melakukan permainan atau <i>game</i> dengan teman kelompok	4	4	100
6. Mampu bersaing dengan kelompok lain dimeja turnamen	4	4	100
7. Menjawab pertanyaan yang diberikan	2	4	50
8. Memberikan kesimpulan akhir dari materi yang sudah dipelajari	3	4	75
<b>Jumlah skor</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>625</b>
<b>Nilai rata-rata</b>	<b>3,12</b>	<b>-</b>	<b>72,12</b>

Berdasarkan Tabel 6 hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) memperoleh skor rata-rata 3,12 (72,12%) yang termasuk dalam kategori baik.

#### **d. Refleksi**

Setelah siklus pertama selesai, peneliti bersama dengan guru kelas III mengolah dan mendiskusikan hasil lembar observasi (baik observasi terhadap partisipasi siswa maupun terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT) dan hasil *post test* siklus I. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran siklus I sudah mengalami peningkatan tiap pertemuannya. Berdasarkan hasil *post test* siklus I, ada 17 siswa yang tuntas, sehingga ketuntasan belajar sudah mencapai 77,27 % dari total jumlah siswa. Di samping itu nilai rata-rata mencapai 70. Hasil tersebut tentu saja sudah mencapai target yang sudah ditetapkan sebelumnya. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran IPA kelas III dengan menerapkan model pembelajaran TGT ***Sudah Mencapai Target Indikator Yang Diharapkan, Yaitu Sebesar 65 (70 % Dari Total Jumlah Siswa)*** ) Adapun evaluasi terhadap pelaksanaan siklus I.

- 1) guru dalam kegiatan presentasi kelas, menjelaskan materinya dengan baik dan tertib, sehingga materi yang disampaikan ke siswa mudah difahami. Mengakibatkan siswa maksimal dalam mengerjakan soal-soal dalam LKS.
- 2) pembagian kelompok siklus I sudah merata. Hal ini terlihat dalam diskusi mengerjakan soal LKS, ada beberapa

kelompok yang tidak membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan soal LKS.

- 3) dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa sudah sering untuk bertanya dengan siswa lain dalam satu kelompok yang tingkat akademiknya tinggi, begitu sebaliknya siswa yang tingkat akademiknya tinggi juga memberitahu atau menjelaskan kepada siswa yang tingkat akademiknya rendah, sehingga diskusi kelompok menjadi lancar,
- 4) penghargaan yang diberikan oleh guru sudah menarik perhatian siswa,
- 5) implementasi waktu dalam penggunaan model pembelajaran TGT sudah sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, sehingga waktu yang digunakan selama pembelajaran menjadi tepat,

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa siklus I **SUDAH BERHASIL**. Keberhasilan pada siklus I berasal dari pihak guru dan siswa, *maka dengan demikian tidak perlu lagi diperbaiki atau diadakan lagi pada siklus II (penelitian peneliti hentikan).*

#### **E. Simpulan dan Saran**

##### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “ ***Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh Khususnya Pada Materi Sumber Daya Alam***”. Hasil belajar meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan

akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan siswa dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada siklus I, sehingga peneliti tidak perlu melakukan lagi siklus II. Karena pada hasil evaluasi siklus I ada 17 siswa (77,27 %) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan 5 orang siswa (22,72 %) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian siswa kelas III SD Negeri

Kuta Raja Banda Aceh telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70.

## 2. Saran

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini, dapat disampaikan saran bagi guru kelas terutama guru kelas III yang ingin menerapkan model TGT pada pembelajaran IPA agar menekankan kepada siswa untuk dapat terlibat pada kegiatan menjawab pertanyaan guru karena siswa ketika sudah dilakukan *games*, siswa tidak fokus dengan pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Azwar. Saifudin. 1996. *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Burhanudin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmodjo, 1992. *Memahami karakteristik Siswa Sd*. Bandung: Refika Adiana.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasibuan. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni, 2009, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta.
- Korayanti, 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
- Mansyur, dkk. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2004. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sanjaya. 2011. *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Rosda Karya
- Sardiman.A.M, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik (Alih bahasa: Narulita Yusron)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyitno dan Rachmadi AS, 2010: 3. *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III SD*. Jakarta: Yudhistira

Suyitno, Amin, 2007. *Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya di SMP*, Semarang: UNNES

Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Wahyudin, dkk. 2007. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Winkel, 2006, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Gramedia, Jakarta.