

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM SISWA SD NEGERI 70 KUTA RAJA BANDA ACEH

Musdiani¹⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

e-mail: musdiani@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran. Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dimulai dengan pre test. Tujuan diadakan pre test yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan kelas. Hasil evaluasi pre test menunjukkan bahwa hanya 7 (31,81%) orang siswa yang tuntas atau memenuhi KKM sekolah dengan nilai rata-rata 71,42. Sedangkan 15 (68,18%) orang siswa lagi belum tuntas dengan nilai rata-rata 48, dan nilai rata-rata kelas 55,45. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan pada siklus I. Hasil evaluasi pada siklus I ada 17 (77,27 %) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74,11, dan 5 orang siswa (22,72 %) belum mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 56, dan nilai rata-rata kelas 70. Dengan demikian siswa kelas III SD Negeri Kuta Raja Banda Aceh telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70. Dengan demikian peneliti tidak melakukan lagi tindakan pada siklus II.

Kata Kunci: penerapan, model pembelajaran tgt, hasil belajar

Abstract

The application of a monotonous learning system is one of the obstacles and obstacles that arise in each learning process. Inaccuracy in choosing a learning model that is suitable for students' characteristics in a place of learning is also an obstacle in the learning process. This study aims to find out and improve student learning outcomes in natural resource material in class III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 22 students in grade IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. This study began with a pre test. The purpose of the pre-test is to find out the students' initial abilities before class actions. The results of the pre-test evaluation showed that only 7 (31.81%) students completed or met the school KKM with an average score of 71.42. While 15 (68.18%) more students have not yet completed with an average value of 48, and the average grade is 55.45. Then the researcher took action in cycle I. The results of evaluation in cycle I were 17 (77.27%) students who achieved the KKM score with a grade average of 74.11, and 5 students (22.72%) had not reached the value of KKM with an average value of 56, and the average grade of 70. Thus the third grade students of Kuta Raja Elementary School Banda Aceh have achieved mastery learning with an average grade of 70. Thus the researchers do not do any more actions on the cycle II.

Keywords: application, learning model, learning outcomes

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 didalamnya, 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 pengalamanm Praktek Pegalaman Lapangan (PPL) yang peneliti lakukan di sekolah SD 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 jugasangat 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 sertanyaman 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 antarsiswa, karena pembelajarannya diselengi 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 belajarnya 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 tenang.

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 latarbelakang 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".

METODE 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. 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 (Arikunto, 2002: 84). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa tentang materi sumber daya alam, alasan pemilihan objek penelitian ini karena masih rendahnya hasil belajar pada materi sumber daya alam siswa kelas IIIB SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, test, dan dokumentasi. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah: Aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. selanjutnya, test digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Setelah dilakukan tindakan, siswa dites dengan menggunakan soal yang disediakan pada akhir siklus. Hasil setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan oleh guru.

Hasil tes siswa dideskripsikan dalam bentuk data konkret berdasarkan skor minimal dan skor maksimal sehingga diperoleh skor rata-rata (*mean*). Selanjutnya diambil kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh adalah 65. Jika mengalami kenaikan, maka dapat diasumsikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N 70 Kuta Raja Banda Aceh. Data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu hasil tes siswa yang dinyatakan berupa nilai rata-rata.

Siswa dikatakan tuntas dalam belajarnya apabila memiliki ketuntasan lebih dari 65% sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika siswa didalam kelas mencapai ketuntasan lebih dari 65% Dalam penelitian ini guru menggunakan pedoman keberhasilan hasil belajar siswa sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 65 dengan ketuntasan belajar mencapai 65%. Jika dalam penelitian ini lebih dari 65% siswa mencapai standar nilai KKM yang telah ditetapkan maka penelitian ini dikatakan telah berhasil dan berakhir.

Untuk menafsirkan dan menyimpulkan hasil penelitian, ditentukan indikator keberhasilan. Penelitian dikatakan berhasil jika ada peningkatan prestasi belajar IPA sesuai dengan taraf minimal yang ditentukan, yaitu 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran TGT mencapai nilai KKM sebesar 65. Adapun kategori penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Ketuntasan Pembelajaran

| NO | Interval | Kategori |
|----|----------|-------------|
| 1 | 91 - 100 | Sangat baik |
| 2 | 81 - 90 | Baik |
| 3 | 71 - 80 | Cukup baik |
| 4 | ≤ 70 | Cukup |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis *post test* pada 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 berikut:

Tabel 2. 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 % |

Skor rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I adalah 70. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah siswa yang aktif dalam semua kegiatan, mulai dari saat memperhatikan presentasi kelas, belajar kelompok, dan permainan atau games. Selain itu, siswa tersebut sering bertanya apabila ada hal-hal atau ada materi yang belum dimengerti. Sedangkan siswa yang mendapat nilai terendah, yaitu nilai 50 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif mulai dari presentasi kelas, dalam kegiatan diskusi, kurang bersemangat dalam presentasi hasil kegiatan kelompok, masih kurang

paham dalam pelaksanaan games, dan siswa tersebut memang belum paham tentang model pembelajaran TGT.

Selain itu, dari pihak keluarga terutama kedua orangtuannya kurang memperhatikan siswa tersebut, orangtua terlalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dalam hal ini, keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54-72) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan factor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Hasil 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 gurudilakukan oleh pengamat (*observer*), data pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dinyatakan dalam persentase, data tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Pengamat | Skor | Persentase (%) |
|--------------------|--|---------------|------|----------------|
| 1 | Presentase Kelas | | | |
| | Peneliti menjelaskan materi secara menyeluruh | 3 | 4 | 75 |
| 2 | Peneliti melakukan tanya jawab terhadap materi yang diajarkan kepada siswa | 3 | 4 | 75 |
| | Belajar kelompok | | | |
| 3 | Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok | 4 | 4 | 100 |
| | Peneliti membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok | 4 | 4 | 100 |
| 4 | Permainan | | | |
| | Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan | 4 | 4 | 100 |
| 5 | Peneliti membimbing siswa melakukan permainan | 3 | 4 | 75 |
| | Turnamen | | | |
| 6 | Peneliti memberikan turnamen kepada siswa berupa soal | 4 | 4 | 100 |
| | Penghargaan | | | |
| 7 | Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa | 4 | 4 | 100 |
| Jumlah Keseluruhan | | 29 | 3 | 90,62 |
| Nilai Rata-Rata | | 3,62 | - | |

Berdasarkan Tabel 4.5 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 berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Partisipasi Siswa

| Aspek yang diamati | Skor Pengamat | 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 |
| Jumlah skor | 2 | 3 | 625 |
| Nilai rata-rata | 3,1 | - | 72,12 |

Berdasarkan Tabel 4 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. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran siklus 1 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 IIIB dengan menerapkan model pembelajaran TGT Sudah Mencapai Target Indikator Yang Diharapkan, Yaitu Sebesar 65 (70 % Dari Total Jumlah Siswa). 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 dihentikan).

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. CBSA. Bandung: Sinar Baru Algensindo Cipta.
- Hasibuan. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni, 2009, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta. Jakarta: Erlangga.
- 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 RajaGrafindo Persada*.
- Sardiman.A.M, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka
- Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
- Wahyudin, dkk. 2007. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, 2006. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Gramedia, Jakarta.