

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP MAKHLUK HIDUP MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

Malikul Husna N

SDN Taman Harapan Serangpanjang

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Taman Harapan Serangpanjang dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Makhluk Hidup melalui Model pembelajaran team games tournament (TGT) . (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang, Tahun Pelajaran 2016/2017) Judul ini diambil karena melihat hasil belajar IPA di SD yang masih belum optimal. Proses pembelajaran yang monoton, aktivitas siswa dalam pembelajaran bersifat pasif. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui aktivitas dalam proses pembelajaran IPA dalam menggunakan Model pembelajaran team games tournament (TGT), 2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang dalam pelajaran IPA setelah menggunakan Model pembelajaran team games tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terbagi dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi proses kerja berupa penilaian aktivitas siswa, dan tes evaluasi berupa pre tes dan pos tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran Discovery Learning pada materi makhluk hidup dalam mata pelajaran IPA di kelas IV dapat meningkatkan rata rata hasil belajar sebesar 67,78 pada siklus I, siklus II menjadi 80,00% , ini berarti bahwa penerapan Model pembelajaran team games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA materi makhluk hidup di kelas IV SDN Taman Harapan Kec. Serangpanjang Kab. Subang.

Kata Kunci : hasil belajar, pembelajaran kooperatif, team games tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses belajar mengajar ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan atau dalam lingkup yang lebih khusus, tujuan pengajaran yang meliputi aspek-aspek pengetahuan sikap dan nilai serta keterampilan.

Belajar merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan. Namun sekarang, penerapan belajar yang efektif di sekolah sangat sulit diterapkan khususnya pada mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar kelas IV. Hal tersebut disebabkan pelajaran IPA di tingkat

sekolah dasar kelas IV, banyak sekali ditemukan bahasa asing yang pelafalannya sulit diingat dan dihafal. Selain itu, banyak ditemukan materi yang membahas tentang kejadian-kejadian yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan siswa menganggap materi tersebut membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang kompetensi IPA yang dilakukan siswa kelas IV SD Negeri Taman Harapan, diperoleh nilai 85% berada di bawah level I, yaitu memiliki pengetahuan Sains sangat terbatas, 7% level 2 yaitu bisa melakukan penelitian sederhana, 5% level 3 yaitu mampu mengidentifikasi masalah-masalah ilmiah secara sederhana, 3% level 4 yakni mampu memanfaatkan IPA untuk kehidupan siswa tingkat sekolah dasar. Dan belum ada yang mencapai level 5 (tertinggi) yakni, secara konsisten mampu mengidentifikasi, menjelaskan serta mengaplikasikan pengetahuan IPA dalam situasi kehidupan secara sederhana.

Untuk itu perlu diletakkan dasar kuat pada siswa jenjang SD agar memiliki kegemaran dan kreativitas dalam bidang IPA. Untuk lebih mengakrabkan siswa kepada IPA, dapat dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain dengan cara kerja sama (*edutainment*). Siswa dibimbing untuk membuat alat peraga sederhana maupun mengaplikasikan konsep IPA. Hal tersebut merupakan awal yang baik bagi siswa untuk melakukan berbagai eksperimen dan untuk lebih meningkatkan kecintaan terhadap IPA.

Guru seharusnya dapat merangsang siswa agar dapat melakukan percobaan dengan memanfaatkan apa yang ada di sekeliling mereka dan mampu mendorong siswa berpikir secara ilmiah. Belajar IPA itu tidak hanya untuk menguasai IPA, tetapi IPA mendorong hal lain pada diri siswa seperti berfikir sistematis, logis, punya daya analisis, serta sabar untuk mencoba.

Untuk merealisasikan hal tersebut di atas dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sangat banyak. Tiap-tiap model memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, tidak semua model pembelajaran dapat digunakan guru untuk menyampaikan semua materi IPA.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mengacu pada pengajaran di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar.

Ada banyak model atau tipe dalam pembelajaran kooperatif, satu diantaranya adalah Pendekatan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)*. Dalam model ini para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri dari empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Pendekatan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)*

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Taman Harapan tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Materi yang menjadi bahasan pada penelitian ini adalah Memahami sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Untuk siklus I akan dibahas materi tentang “Hubungan antara Mahluk Hidup”, yang akan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan kegiatan pembelajaran, untuk siklus II akan dibahas materi tentang “Rantai Makanan”, yang juga akan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan kegiatan pembelajaran. Begitu pula untuk siklus III akan dibahas materi tentang “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya” yang juga dibahas dalam satu kali pertemuan.

Subyek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 18 orang. Sedangkan waktu penelitian berlangsung selama 5 bulan, yaitu dari Oktober 2016 sampai dengan Pebruari 2017.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang ditujukan untuk memperdalam pemahaman yang dilakukan selama proses pembelajaran. Metode penelitian yang dipilih berlandaskan pada keinginan peneliti untuk melakukan perubahan menuju ke arah yang lebih baik pada proses pembelajaran di kelas yang dikelola oleh peneliti. Secara ringkas, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Wiriaatmadja, 2005 : 13).

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran team games tournament (TGT) pada pembelajaran IPA di kelas, dan dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai observer atau pengamat, yang memberikan saran untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Model siklus dalam penelitian ini berbentuk spiral seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Kasbolah, 1998:13) yang meliputi perencanaan (*Planning*), pelaksanaan atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam pelaksanaan penelitian, sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang (*replanning*) atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Situasi kelas

Pada siklus I, penggunaan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)*, secara umum proses belajar mengajar berjalan lancar. Semua siswa bekerja dan belajar, karena setiap siswa mempunyai keinginan untuk dapat menjawab soal dalam post tes dan mendapatkan nilai yang baik. Walaupun demikian masih ada beberapa siswa yang belum belajar secara maksimal, masih terganggu dengan kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman di sebelahnya dan juga diam saja memperhatikan siswa lain yang bekerja.

Di siklus II, proses belajar mengajar berjalan lebih lancar, karena pengalaman siswa di siklus 1 dan nilai yang didapatkannya. Untuk itu siswa belajar lebih maksimal terutama pada saat diskusi, mereka berusaha untuk dapat memecahkan soal sendiri dan didiskusikan dengan anggota kelompok pasangannya. Waktu yang digunakan untuk diskusi lebih efektif dan luasa, sehingga semua tugas bisa selesai sesuai yang diharapkan oleh guru. Motivasi siswa belajar dengan menggunakan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)* ini terlihat sangat antusias.

Prestasi Belajar Siswa

Data prestasi belajar siswa diperoleh dari post test siklus I dari post test siklus 2 sebagai berikut:

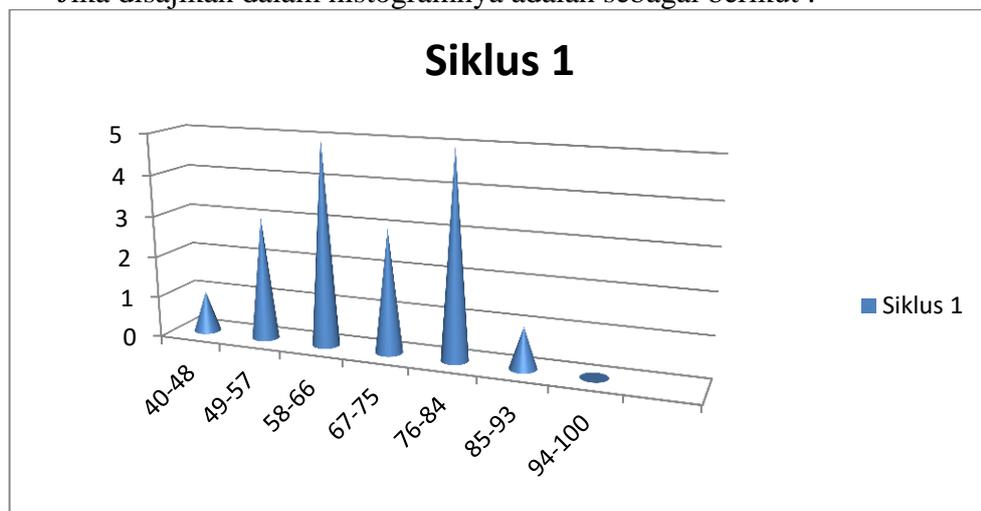
No	Nama	SIKLUS I	SIKLUS 2	KET
1	ADITYA PERMANA	60	80	Tuntas
2	AGUNG MAHARDIKA R	80	90	Tuntas
3	ARINI JUNIARNI P	70	80	Tuntas
4	CICI NOVIA C	90	100	Tuntas
5	DEDE ICA ANISA	80	80	Tuntas
6	DIANTY NURYANI	50	90	Tuntas
7	GALIH PANGETUS	60	80	Tuntas
8	HERNI SETIAWATI	80	70	Tuntas
9	INTAN NURLAELA	70	80	Tuntas
10	MUHAMAD IKSAN A	80	80	Tuntas
11	REZA IRAWAN S	60	80	Tuntas
12	RINTYA NOVA AULIA	80	80	Tuntas
13	RISNAYANTI	40	70	TidakTuntas
14	RIZKY FATUROHMAN	60	70	Tuntas
15	REDI REFLI ADITIA	70	90	Tuntas
16	SHOPI KAMAL K..	50	60	TidakTuntas
17	TEGUH FATIHUL IKSAN	60	80	Tuntas
18	WANDA HAMIDA	60	80	Tuntas
	JUMLAH	1220	1440	
	RATA-RATA NILAI	67,78	80.00	
	NILAI TERENDAH	40	60	
	NILAI TERTINGGI	90	100	

Dari data di atas dapat dianalisis berdasarkan siklus 1 dan siklus 2. Berikut tabel data hasil post test siklus 1:

Tabel 1. Tabulasi Nilai Hasil Tes Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase
40 - 48	1	5,55%%
49 - 57	3	16,67%
58 - 66	5	27,78%
67 - 75	3	16,67%
76 - 84	5	27,78%
85 - 93	1	5,55%%
94 - 100	0	0%
Jumlah	18	100%

Jika disajikan dalam histogramnya adalah sebagai berikut :



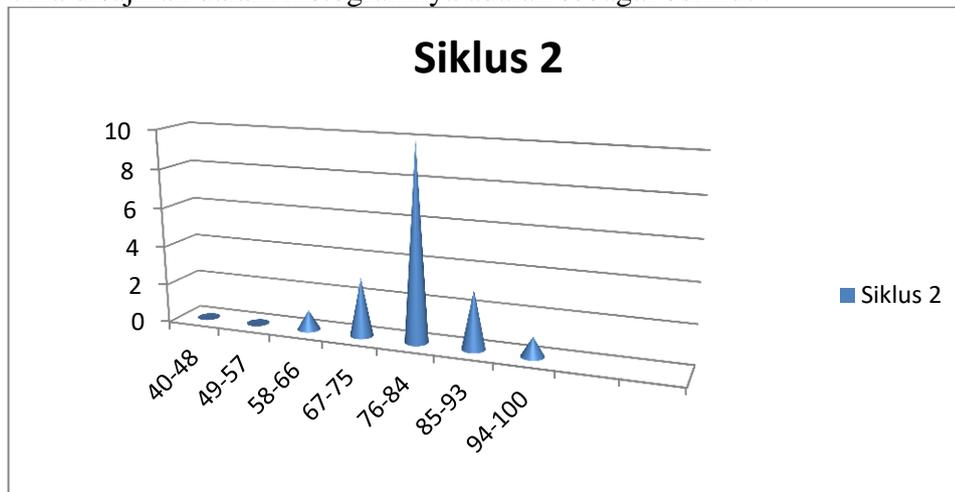
Gambar 1. Histogram Nilai Tes Siklus I

Berdasarkan data tabel di atas, siswa yang sudah mencapai atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Alam di SD Negeri Taman Harapan sebesar 69, sebanyak 10 siswa atau 55,56%. Dengan demikian penelitian ini masih perlu dilanjutkan ke siklus II karena ketuntasan pembelajaran dalam satu Kompetensi Dasar sebesar 85%

Tabel 2. Tabulasi Hasil Tes Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase
40 – 48	0	0%
49 – 57	0	0%
58 - 66	1	5,55%
67 - 75	3	16,67%
76 - 84	10	55,56%
85 - 93	3	16,67%
94 - 100	1	5,56%
Jumlah	18	100%

Jika disajikan dalam histogramnya adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram Nilai Tes Siklus II

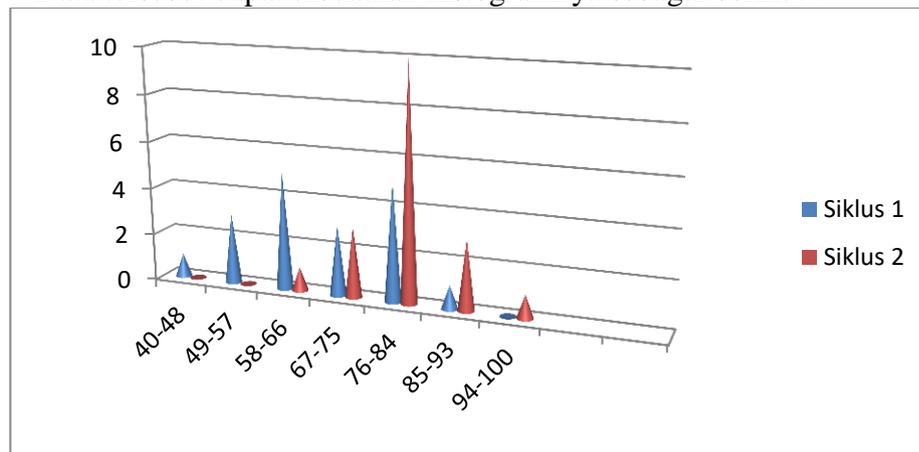
Berdasarkan data tabel di atas, siswa yang sudah mencapai atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Ilmu Pengetahuan Alam di SD Negeri Taman Harapan sebesar 69, sebanyak 16 siswa atau 88,89%. Dengan demikian penelitian ini dianggap sudah selesai karena sudah melampaui batas ketuntasan pembelajaran dalam satu Kompetensi Dasar sebesar 85%.

Dari uraian diatas, berdasarkan data yang didapatkan dan penilaian siklus I dan siklus II secara umum menggambarkan proses dan hasil penelitian secara parsial. Untuk dapat melihat hasil penelitian secara utuh, analisis data siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Tabulasi Hasil Tes Siklus I Dan Tes Siklus II

Interval	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
40 – 48	1	5,55% %	0	0%
49 - 57	3	16,67%	0	0%
58 - 66	5	27,78%	1	5,55%
67 - 75	3	16,67%	3	16,67%
76 - 84	5	27,78%	10	55,56%
85 - 93	1	5,55% %	3	16,67%
94 - 100	0	0%	1	5,56%
Jumlah	18	100%	18	100%

Data tersebut dapat dibuatkan histogramnya sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Nilai Tes Siklus I dan Siklus II

Melihat data pada tabel di atas, terdapat perbedaan data hasil tes akhir pada siklus I dan II sebagai berikut:

- Nilai rata-rata tes akhir siklus I adalah 67,78 dan nilai rata-rata tes akhir siklus II adalah 80,00. Peningkatan nilai rata-rata yaitu 12,22 (18,03%)
- Nilai tertinggi tes akhir siklus I adalah 90 dan nilai tertinggi tes akhir siklus II adalah 100. Peningkatan nilai tertinggi yaitu 10 (11,11%)
- Nilai terendah tes akhir siklus I adalah 40 dan nilai terendah tes akhir siklus II adalah 60. Peningkatan nilai terendah yaitu 20 (50,00%)
- Jumlah siswa yang mencapai dan melampaui KKM pada siklus I sebanyak 10 siswa (55,56%) dan jumlah siswa yang mencapai dan melampaui KKM pada siklus II sebanyak 16 siswa (88,89%)

Berdasarkan analisis dan pengolahan data di atas, telah terjadi peningkatan di berbagai faktor baik dari nilai rata-rata, nilai terendah dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM. Begitupun dan hasil observasi dan angket siswa yang

menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran, baik interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan materi pelajaran dan sikap siswa lebih aktif bekerja sama dalam kelompoknya. Dengan demikian penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami materi Mahluk Hidup pada siswa kelas V SD Negeri Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang semester ganjil tahun pelajaran 2016/ 2017.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat dibuat dari penelitian ini adalah bahwa penerapan *Model pembelajaran team games tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami materi Mahluk Hidup pada siswa kelas V SD Negeri Taman Harapan Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang semester ganjil tahun pelajaran 2016/ 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, M. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Undang-undang SISDIKNAS*. Jakarta: Depdiknas
- Dahar, R.W. (2006). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga
- Depdiknas. (2007). *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Djamarah,S.B. & Zain,A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hernawan, A.H. dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press
- Kasbolah, K. (1998/1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud
- Poedjiadi, A. (1997). *Pendidikan Sains*. Dalam Ali, M., Ibrahim, R., Sukmadinata, N.S., Sudjana, D., dan Rasjidin, W. (Penyunting). *Ilmu dan Aplikasi pendidikan*. Bandung: Pedagogiana press (Halaman 187-196)
- Roestiyah,N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala,S (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Sukmara, Dian. (2005). *Implementasi Program Life Skill (edisi pertama)*. Bandung: Mughni Sejahtera