

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di SDK Wilain Dengan Menggunakan Metode Kooperatif TGT (Team Games Tournament)

Efrems Hendro Loe Loko

STKIP Nusa Timor

Alamat: Jln. Cendana No.8 (Gedung SMA PGRI Kota Soe)

***Abstract.** Education is a means and container for developing human resources (HR), therefore it needs to get attention and support from both the government, community and family. In the world of education today there are still many learning methods that use conventional learning models, namely students only listen to the teacher explaining the subject matter, without any action or activity as a learning experience. Learning activities like this, cause the results achieved by students in learning are not maximized, because students are only able to memorize facts, concepts, principles and theories. This study discusses efforts to improve student learning outcomes through TGT type cooperative learning. This study aims to obtain information about improving science learning outcomes for third grade students in the 2022/2023 school year through cooperative learning of the TGT type. The formulation of the problem in this study is: can the learning outcomes of class III students at SDK WILAIN be improved through the TGT Cooperative model. The object of research in this study were all Class III students of SDK WILAIN, totaling 16 people. The research instruments used in data collection were observation guidelines and test results after the action was taken. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the initial survey conducted by the author, teachers who only used the lecture method resulted in low interest in learning and student learning outcomes in class III. Likewise for science subjects at SDK WILAIN, according to the documentation in the form of subject scores obtained from subject teachers, only 5 people (31.25%) out of 16 students showed high interest in learning that met the KKM (Minimum Completeness Criteria determined by For this reason, a new learning strategy is needed to improve the quality of the science learning process so that it has an impact on student learning outcomes. By using the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning method, it is hoped that it can increase student learning interest.*

The results showed that there was an increase in student learning outcomes before and after the implementation of the TGT cooperative model. The score of students' interest in learning in class III SDK WILAIN before applying the cooperative model was 31.25%, which met the minimum completeness criteria or were in the low category. While the learning outcomes of third grade students at SDK WILAIN after implementing the TGT cooperative model were 87.5% which were in the high category. So the application of the TGT cooperative model can improve the learning achievement of class III students at SDK WILAIN.

Keywords: Learning Outcomes, Natural Sciences (IPA) and Team Games Tournament (TGT)

Abstrak. Pendidikan merupakan sarana dan wadah pembinaan sumber daya manusia (SDM), oleh karena itu perlu mendapatkan perhatian dan penanganan baik oleh pemerintah, masyarakat maupun keluarga. Dalam dunia Pendidikan saat ini masih banyak pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, tanpa adanya suatu tindakan atau kegiatan sebagai pengalaman dalam belajar. Kegiatan belajar seperti ini, menyebabkan hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran belum maksimal, karena siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip dan teori.

Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023 melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah hasil belajar siswa kelas III SDK WILAIN dapat ditingkatkan melalui model Kooperatif tipe TGT.

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas III SDK WILAIN yang berjumlah 16 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pedoman observasi dan hasil test setelah dilakukan tindakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh penulis, guru yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan minat belajar dan hasil belajara siswa kelas III menjadi rendah. Begitu juga untuk mata pelajaran IPA di SDK WILAIN, sesuai dokumentasi berupa nilai mata pelajaran yang diperoleh dari guru mata pelajaran, hanya 5 orang (31,25%) dari 16 siswa yang menunjukkan minat belajar yang tingyang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditemukan oleh sekolah. Untuk itu diperlukan adanya strategi pembelajaran baru guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*(TGT), diharapkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe TGT. Skor minat belajar Siswa kelas III SDK WILAIN sebelum penerapan model koopertif adalah 31, 25% yang memenuhi Kriteria ketuntasan Minimum atau berada pada kategori rendah. Sedangkan hasil belajar siswa bSiswa kelas III SDK WILAIN sesudah penerapan model kooperatif TGT adalah 87,5% yang berada berada pada kategori tinggi. Jadi penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III di SDK WILAIN.

Kata kunci: Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Team Games Tournament (TGT)

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai.

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Pelajaran IPA memegang peranan penting yang menentukan perkembangan manusia, karena IPA berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Dalam pembelajaran IPA masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran secara konvensional. IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan alam sekitar, dimana siswa akan lebih sering berhubungan dengan lingkungan tersebut. Agar pembelajaran IPA mencapai hasil yang maksimal, maka pembelajaran IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajarannya untuk menemukan atau menerapkan ide-idenya sendiri melalui proses dan sikap ilmiah.

Kreativitas menjadi prioritas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Wadah yang dipandang mampu mengembangkan kreativitas adalah pendidikan. Fungsi pendidikan nasional dalam Undang-undang Nomor 20. Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, salah satunya adalah bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cakap dan kreatif. Kreativitas merupakan faktor yang sangat penting dihayati perkembangannya karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia diperlukan, baik itu untuk perwujudan diri secara pribadi maupun untuk kelangsungan kemajuan bangsa.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh penulis, Guru yang hanya menggunakan metode ceramah mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah. Begitu juga untuk mata pelajaran IPA di SDK WILAIN, hanya 5 dari 16 siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang hanya tuntas 31,25% saja. Untuk itu diperlukan adanya strategi pembelajaran baru yang digunakan oleh guru guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA. Diharapkan dengan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*(TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuam Alam (IPA) Di Kelas III SDK Wilain Tahun Ajaran 2022/2023.

KAJIAN TEORITIS

a. Pengertian belajar

Menurut Slamento (2010:35) belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan, kegiatan belajar dapat dihayati oleh orang yang sedang belajar dan juga bisa diamati oleh orang lain.

Menurut Trianto (2011:134) belajar sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuh atau karakteristik seseorang.

Pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa. Untuk menciptakan dan menghasilkan kegiatan belajar dan pembelajaran yang berprestatif dan menyenangkan, perlu diketahui berbagai landasan yakni prinsip dan teori belajar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusmono (2017:18) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu”.

c. Hakikat Pembelajaran IPA

Cakupan yang terdapat dalam IPA meliputi alam semesta keseluruhan, bendabenda yang ada di permukaan bumi, di luar angkasa, baik yang dapat dinikmati oleh indra mata maupun yang tidak dapat diamati oleh indera mata. Merujuk pada hakikat IPA, maka nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut :

1. Kecakapan bekerja dan berfikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
2. Keterampilan dan kecakapan dalam pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk menyelesaikan masalah.
3. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan sehari-hari (dalam Trianto, 2014 :141-142).

Dari uraian tersebut maka hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan memberikan antara lain :

1. Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa.
2. Pengetahuan, yaitu tentang dasar dan prinsip dan konsep-fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan dan hubungan antara sains dan teknologi.
3. Kemampuan dan keterampilan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah, dan melakukan observasi.
4. Sikap ilmiah, antara lain kritis, jujur, terbuka dan lain sebagainya.
5. Kebiasaan mengembangkan berfikir kritis untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.
6. Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan, keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi (dalam Trianto, 2014 : 143)

d. Model pembelajaran Kooperatif

1. Karakteristik Model pembelajaran Kooperatif

Karakteristik model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok kecil agar saling menukar pikiran satu sama lain. (Rusman 2011), Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran 16 yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuannya yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*. Tom V. Savage mengemukakan bahwa “cooperative learning adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok” (Rusman, 2011:203). Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah kerja sama dalam kelompok, siswa dituntut untuk saling berbagi pengetahuan mereka kepada siswa yang lain, sehingga mereka saling belajar bersama dalam kelompoknya, dan tidak belajar sendiri-sendiri sesuai pengalaman masing-masing, akan tetapi saling bertukar pikiran untuk bersama-sama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015:163) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di

mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran TGT atau *team games tournament* yang berarti turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas Johns Hopkins (Huda, 2015:117). Sementara itu, Isjoni (2013:83) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif, artinya penulis berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru IPA yang mengajar di kelas III SDK WILAIN. Guru dan penulis mendiskusikan permasalahan penelitian dan menentukan rencana tindakan. Penelitian juga dilakukan secara partisipatif, artinya penulis dibantu dengan guru kelas secara langsung terlibat dalam penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni;

1. Penelitian; menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan cara menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yg menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan; menunjukkan pada suatu objek kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu .Dalam penelitian terbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas; dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang psikis,yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.

Penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang di hadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi

peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu; masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru dikelas dan adanya untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto(2010:32) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pra Tindakan

Sesuai dengan rencana kesepakatan dengan wali kelas III, peneliti memasuki kelas III untuk mengadakan penelitian. Peneliti mengamati secara cepat situasi dan kondisi siswa kelas III yang dijadikan subjek. Pada hari itu juga peneliti mengadakan tes awal (pre test). Tes awal tersebut dilakukan sebelum pelajaran IPA di sampaikan. Pada tes awal ini peneliti memberikan 5 buah soal, adapun hasil pre test IPA tentang ciri-ciri dan pengolongan makluk hidup adalah sebagai berikut dari 16 siswa yang mengikuti test, ternyata yang siswa mencapai ketuntasan belajar hanya 31,25% (5 siswa) sedangkan yang belum tuntas 68,75% (11 siswa). Rata-rata ini belum sesuai dengan syarat mencapai ketuntasan belajar siswa di dalam satu kelas.

Hal ini jelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III di SDK Wilain belum menguasai materi tentang ciri-ciri dan penggolongan makluk hidup. Dari hasil tes tersebut peneliti mulai merencanakan tindakan yang akan dipaparkan pada bagian selajutnya yaitu mengadakan pembelajaran pada materi ciri-ciri dan penggolongan makluk hidup dengan menggunakan metode kooperatif TGT. Hasil tes ini nantinya akan peneliti gunakan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

2. Paparan Data Siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini terbagi dalam 4 tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan, dan tahap refleksi yang membentuk siklus.

a). Siklus I

Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan tindakan pada siklus I adalah bahwa setelah 16 orang anak mengikuti proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif TGT, di akhir proses pembelajaran mereka diwajibkan mengikuti test. Dari test yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: 9 orang (56,25%) dinyatakan memenuhi KKM (memperoleh nilai ≥ 75) dan 7 orang (43,75%) dinyatakan belum tuntas atau memiliki nilai < 75 .

b). Siklus II

Penelitian pada siklus II adalah penelitian yang sudah mendapat perbaikan dari refleksi siklus I. Pelaksanaan tindakan terbagi kedalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang membentuk suatu siklus.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan yang signifikan bila dibandingkan dengan hasil tes siklus I. Dari 16 siswa yang mengikuti tes akhir, terdapat 14 (87,5%) siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sedangkan 2 (12,5%) siswa yang tersisa masih mendapat nilai < 75 . Hal ini mengindikasikan bahwa 14 (87,5%) siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum sedangkan 2 siswa belum memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Hasil belajar siswa pada tes akhir siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dari tes sebelumnya, hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan belajar siswa telah memenuhi KKM yang diinginkan. Sehingga tidak perlu terjadi pengulangan siklus. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II secara umum pada siklus ini sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan keberhasilan peneliti dalam menggunakan metode kooperatif. Oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa metode kooperatif adalah cara guru mengajar dengan membantu anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran orang lain untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motifasi yang dibentuk pada tokoh yang ditentukan

Dengan menggunakan metode kooperatif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas III SDK Wilain. Dilihat dari hasil test dan presentase kelulusan siswa pada test awal sebelum tindakan (Pra tindakan) sebesar 31, 25% (5 orang). Pada pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 56,25% (9 orang) dan setelah pelaksanaan siklus II diperoleh kelulusan sebesar 87,5% (14 orang). Hal ini menggambarkan bahwa selama pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil belajar IPA siswa Kelas III SDK Wilain mengalami peningkatan sebesar 56, 25%. Jadi, penerapan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDK Wilain pada tahun ajaran 2022/2023.

DAFTAR REFERENSI

- Ghamal Thabroni. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif TGT. Serupa. Id.
- Huda, M. (2015). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni,(2014) Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok, Cet. 8. Bandung : Alfabeta.
- I Wayan Sugiata. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal. Universitas Negeri Malang.
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusmono. 2017. Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2015. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta; Rineka Cipta.
- Slavin, Robert.E. 2015. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosuder Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta; Rineka Cipta.
- Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp), Jakarta; Bumi Aksara.