

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) DENGAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GENDINGAN 04

Tribantoro Guntoro ✉, Universitas PGRI Madiun
Eni Winarsih, Universitas PGRI Madiun
Rohmah, SD Negeri Gendingan 04

✉ mashibin13@gmail.com

Abstract: This research aims to improve students' learning outcomes through the implementation of the TGT (Teams Games Tournaments) learning method using visual aids for fourth-grade students at Gendingan 04 Elementary School. The research method used is classroom action research with two cycles. Data was collected through observations, tests, and questionnaires. The results of this study indicate that after conducting classroom action research in the subject of IPAS at Gendingan 04 Elementary School through the first and second cycles of learning, the cooperative learning model of Teams Games Tournament with visual aids was able to improve students' learning outcomes. This improvement is evident in the increase of learning outcomes from the pre-cycle with an average score of 76.75 and a percentage of 35.5%. In Cycle I, there was an average score of 88.64 with a mastery percentage of 58.8%, and in Cycle II, there was an average score of 99.52 with a percentage of 88.2%. The research findings will be used as a basis to develop more effective teaching practices in enhancing students' learning outcomes.

Keywords: Learning Outcome, TGT, IPAS

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dengan menggunakan media Gambar pada siswa kelas IV SD NEGERI GENDINGAN 04. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Gendingan 04 melalui pembelajaran siklus I dan siklus II. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil itu terbukti dari peningkatan hasil belajar dari muaiDapat disimpulkan bahwa penerapan Pra siklus dengan rata-rata 76,75 dan persentasenya adalah 35,5%. Siklus I yaitu terdapat rata-rata 88,64 dengan persentase ketuntasan 58,8% dan Siklus II yaitu dengan rata-rata 99,52 dan persentase 88,2%. Hasil penelitian akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkanpraktik pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, TGT, IPAS



PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan penting bagi manusia yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Dari lahir hingga akhir hayat, manusia harus terus belajar. Ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), telah berkembang pesat berkat teknologi. Sayangnya, banyak orang yang salah mengartikan teknologi hanya sebagai mesin atau alat semata. Padahal, teknologi mencakup proses dengan nilai tambah, termasuk teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah menjadi disiplin ilmu yang berdiri sendiri, memungkinkan pendidik untuk merancang dan melaksanakan pendidikan yang fokus pada penguasaan konsep IPA yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Agar bisa beradaptasi dengan perkembangan ini, diperlukan kreativitas dan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan.

Pendidikan IPA diharapkan menjadi sarana bagi peserta didik untuk memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta melihat prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2015). Untuk meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA, guru perlu memahami hakikat proses pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru memiliki tugas berat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yang termaktub dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3, yakni untuk mengembangkan kemampuan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Widayanti (2016) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di SD harus lebih dari sekadar fokus pada pencapaian akademik semata. Pembelajaran tersebut juga harus mengembangkan keterampilan proses, seperti menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Oleh karena itu, pengalaman belajar IPA harus mencakup perkembangan kemampuan siswa dalam aspek tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran IPA, banyak kegiatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan kreatif.

Penting bagi guru untuk menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga mereka merasa senang selama proses belajar. Pada akhir pelajaran, guru dapat memberikan beberapa soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diajarkan. Dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, guru harus menguasai beberapa model pembelajaran yang dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam proses belajar, sehingga hasil yang dicapai oleh siswa maksimal.

Model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah model klasikal, di mana guru memberikan materi atau contoh soal kepada siswa, kemudian memberikan soal untuk dikerjakan, dan menilai hasilnya. Namun, model pembelajaran ini sebaiknya diubah agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih maksimal, terutama karena siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Sayangnya, siswa sering merasa bosan dengan model pembelajaran tersebut dan kurang memperhatikan guru selama proses pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran terasa monoton bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SD Negeri Gendingan 04, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih kurang, dengan hanya 11 dari 17 siswa yang lulus Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) 70. Hasil wawancara juga menunjukkan keluhan bahwa interaksi dalam pembelajaran hanya berlangsung satu arah, yaitu antara guru dan murid saja, sehingga pembelajaran kurang efektif. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media gambar untuk siswa kelas 4 di SD Negeri Gendingan 4.

Diperlukan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar mereka lebih aktif selama proses pembelajaran. Namun, mengubah model pembelajaran ini sulit bagi guru karena memerlukan kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan model

pembelajaran lain. Peningkatan hasil belajar dan efektivitas dalam pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah TGT (Teams Games Tournament), yang sering digunakan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Sosial, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Donni, 2017). Dalam model TGT, peserta didik bermain permainan dan turnamen yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa di sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam kasus ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Gendingan 04 dengan jumlah 17 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai masalah atau keluhan yang dihadapi guru dan siswa terkait permasalahan dalam pembelajaran di kelas 4 SD Negeri Gendingan 04. Sementara itu, tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan model Teams Games Tournament yang didukung oleh media gambar pada Siklus I dan Siklus II.

Dengan prosedur penelitian sebagai berikut :

Siklus 1:

Metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD NEGERI GENDINGAN 04.

- Persiapan awal: Pengenalan konsep metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dengan menggunakan media gambar kepada siswa.
- Pelaksanaan: Penerapan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dengan menggunakan media gambar kepada siswa pada materi IPAS kelas IV SD NEGERI GENDINGAN 04.
- Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

Siklus 2:

Penerapan ulang metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dengan menggunakan media gambar dengan pengembangan yang lebih baik.

- Persiapan: Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan metode pembelajaran.
- Pelaksanaan: Penerapan ulang metode pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1.
- Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VI SD Gendingan 04, Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VI SD Gendingan 04, berkaitan dengan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media gambar. Terdapat perbandingan hasil dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus 2 yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil Belajar IPAS	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	75	86	97
Nilai Terendah	30	45	60
Rata-Rata	76,75	88,64	99,52

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai pada pra siklus adalah 76,75, meningkat menjadi 88,64 pada siklus I, dan mencapai 99,52 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Gendingan 04 dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori Tuntas, Belum Tuntas, dan Jumlah. Hasil dapat dilihat dari tabel ketuntasan dan hasil belajar dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu = 70. Selanjutnya yaitu tabel 2 yang berisi ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	6	35,3	10	58,8	15	88,2
Belum Tuntas	11	64,7	7	41,2	2	11,8
Jumlah	17	100	17	100	17	100

Tabel diatas menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan mulai dari pra siklus yaitu 35,5% kemudian naik lagi pada siklus I menjadi 58,8%, dan naik lagi menjadi 88,2% pada siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media gambar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Gendingan 04. Pada awal pra siklus, hanya 6 dari 17 siswa (35,5%) yang tuntas KKM, sedangkan sisanya belum tuntas. Namun, setelah implementasi siklus I, terjadi peningkatan, dengan 10 siswa (58,8%) tuntas KKM. Pada siklus II, peningkatan berlanjut hingga hampir mencapai 100%, di mana 14 siswa (88,2%) tuntas KKM, dan hanya 2 siswa (11,8%) yang belum tuntas.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan membantu siswa mengembangkan perkembangan kognitif serta sikap ilmiah. Beberapa penelitian bahkan menemukan bahwa kelompok yang menggunakan model TGT memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dan lebih baik daripada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Permatasi (2017) yang menjelaskan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Adiputra (2021) yang menunjukkan bahwa Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Astutik (2013) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratiwi (2015) juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Gunarta (2018) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan model pembelajaran TGT ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa

model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media gambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Gendingan 04 melalui pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media gambar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai siswa adalah 76,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 35,5%. Setelah penerapan siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 88,64 dengan persentase ketuntasan mencapai 58,8%. Kemudian pada siklus II, rata-rata nilai meningkat lagi menjadi 99,52 dengan persentase ketuntasan mencapai 88,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media gambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan pada setiap siklus menandakan adanya peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep siswa setelah menerapkan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media gambar dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustini, M., Dibia, Kt. & Suartama, Kd. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-11.
2. Aqib, Z., Diniati, E. Jaiyaro, S. & Khotimal, K. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV.Yrama Widya.
3. Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta .
4. Bunga, M. Y. R. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Elementary School of Education Tadulako*, 1 (4), 1-12.
5. Damanhuri, Hakim, Zerri Rahman. & Pratiwi, Mega Utami. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 156-165.
6. Darmawati, H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Edu Research*, 5(1), 5-14.
7. Donggeari, J. P., Husain, Sarjan N. & Paudi, Ritman Ishak. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDK Bangkara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (6), 22-34.
8. Ernawati, F., Hendrapipta, N. & Nurhasanah, A. (2016). Perbandingan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Pendekatan Guided Discovery dan Pendekatan CTL (Contextual Teaching Learning). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 205-214.
9. Ernawati, N. P. D., Putra, I. K. A. & Suadnyana, I. N. (2013). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N Gugus 6 Mengwi, Badung. *MIMBAR PGSD*, 1, 110
10. Hasim, M., Wibawa, I Made Citra. & Renda, Ndara Tanggu. (2016). Penerapan model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD*, 6 (3), 1-12.
11. Kesuma, A (2013). *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Erlangga

12. Kesumaningrum, C. N. & Syachruroji, A. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Ekspositori pada Konsep Energi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 181-191.
13. Muslim, T. F., Irianto, Dede Margo. & Sutini, Ai. (2015). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Konsep Energi dan Perubahannya. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 3 (2), 1-14.
14. Putra, I. K. A. B., Kusmariyatni, Ni Nym. & Wibawa, I Md. Citra. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-12.
15. Rusnandi, N. M., Parmiti, Dsk. Pt. & Arini, Ni Wy. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-10.
16. Sugiartana, M. S., Sudana, Dw. Nym. & Arini, Ni Wyn. (2013). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Banjar Jawa. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-10.
17. Suastini, D. P., Zulaikha, Siti. & Manuaba, I.B. Surya. (2013). Pengaruh Teams Games Tournaments Melalui Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus VII. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-12.
18. Sudamayanto, K., Darsana, I Wayan. & Putra, I Ketut Adnyana. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Mundeh Kangin. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-10.
19. Taniredja, T., Efi Miftah Faridli, & Sri Harminto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: ALFABETA
20. Widayanti, E. K. & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Ejournal SCHOLARIA*, 6 (3), 182-195.
21. Wahyuni, T., Warsiti. & Joharman. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dalam peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N 1 Giritirto Tahun Ajaran 2012/2013. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 3 (1), 1-9.
22. Yandari, I. & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3 (1), 10-16.