

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI BENDA DAN SIFATNYA (Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang)

Siti Rochmana, Ma'as Shobirin

PGMI FAI Universitas Wahid Hasyim Semarang

Jalan Menoreh Tengah XI/ 22 Sampangan Semarang Jawa Tengah

email: sitirochmana15@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of learning model of Teams Games Tournaments (TGT) and measure an increase in the achievements of science through a model of TGT on the students of class V MI Gebanganom Semarang Timur. The research used a classroom action research. This includes several methods PTK stages, namely planning, action, the observation and reflection. The process of the study was conducted as much as 2 cycle and 1 pre-cycle. The indicator of the success of this research is increasing the achievements science. The results of research based on the show that an increase in the learning achievements was significant. It is known of the data activities cycle I being active learn students of 73,5 %, while cycle II on the rise of 89,28 %. This is evident from the percentage of completeness learned in classical, namely of the data early or pre-cycle of 47,05 %, on the cycle I of 76,47 %, and in the cycle II on the rise of 94,12 %. Thus, the implementation of learning model TGT was very effective to improve the student's achievement.

Keywords: *TGT, learning achievement, Science*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan mengukur peningkatan prestasi belajar IPA pada siswa kelas V MI Gebanganom Semarang Timur. Metode penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Proses penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan 1 pra siklus. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya prestasi belajar IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data kegiatan siklus I keaktifan belajar siswa sebesar 73,5 %, sedangkan siklus II meningkat sebesar 89,28%. Hal ini terlihat dari prosentase ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dari data awal atau pra siklus sebesar 47,05%, pada siklus I sebesar 76,47%, dan pada siklus II meningkat sebesar 94,12%. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran TGT sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: *TGT, Prestasi Belajar, IPA*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.¹ Dengan demikian, guru menjadi salah satu penentu terhadap keberhasilan prestasi peserta didik melalui berbagai macam model pembelajaran yang digunakan dalam memberikan pemahaman. Di sisi lain, kemampuan pedagogik guru perlu ditingkatkan sebagai langkah konkrit dalam pengembangan interaksi dalam proses belajar mengajar.

Dewasa ini banyak sekali ditemukan metode, media dan strategi pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran IPA. Namun, perlu diingat bahwa dalam proses pembelajaran terdapat dua proses yang sangat penting yaitu proses guru mengajar dan proses siswa belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.² Salah satu tujuan utama

pendidikan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan kreatif yang dengan itu mereka dapat menjadi manusia yang produktif dan mandiri. Dengan jiwa kreatifnya itu, peserta didik akan selalu berusaha untuk menemukan sesuatu yang baru dan selalu berusaha mencari terobosan baru dalam situasi yang sesulit apapun. Untuk itu berbagai sarana yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya perlu untuk diupayakan. Salah satu hal yang perlu dikembangkan yakni model pembelajaran.

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik dalam arti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan IPTEK, sedangkan melatih berarti mengembangkan ketrampilan pada peserta didik. Tugas guru di bidang kemanusiaan, bahwa guru di sekolah bisa menjadi orang tua kedua, dapat memahami peserta didik dengan tugas perkembangannya mulai dari mahluk bermain (*homoludents*), sebagai mahluk remaja atau berkarya, (*homopither*), dan sebagai mahluk berfikir/dewasa (*homosapiens*). Membantu peserta didik dalam mentransformasikan dirinya sebagai upaya pembentukan sikap dan membantu peserta didik dalam mengidentifikasi diri peserta didik itu sendiri.³

Mengacu pada penjelasan di atas bahwa proses belajar mengajar yang ditunaikan seorang guru tugas berat. Baginya, proses yang dijalankan selama di ruang kelas akan menjadi acuan bagi peserta didik dalam proses berkembangnya kemampuan dan kreativitas berfikir mereka, khususnya

¹Suryani, Nunuk dan Agung Leo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 134

² M. Uzer Usman dan Lilis Setiawan,

Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993), h. 5.

³ Hamzah B, Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), h. 20

mada mata pelajaran IPA. Proses ilmiah yang ada dalam mata pelajaran ini hendaknya disampaikan melalui penyajian model pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Kurikulum IPA di Indonesia belum diimplementasikan oleh kebanyakan sekolah. Proses pembelajaran selama ini bersifat *Teacher Centered* atau berpusat pada guru sehingga proses pembelajarannya kurang optimal. Siswa hanya menerima konsep atau materi tanpa memberi kontribusi sehingga berdampak buruk pada prestasi belajarnya. Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran tidak maksimal disebabkan sumber belajar hanya dari buku pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran ketika proses berlangsung siswa asyik bermain sendiri, kurang antusias dan cepat merasa bosan. Selain itu apabila kegiatan diskusi dan kerja kelompok berlangsung hanya sedikit siswa yang memperhatikan dan bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok, sehingga ada anggota kelompok aktif dan tidak aktif. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan prestasi belajar siswa rendah.

Seorang guru seringkali berupaya menstimulasi diskusi kelas namun dihadapkan pada kebungkaman yang tidak menyenangkan karena siswa sendiri tidak tahu siapa yang berani berbicara

dulu. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan.

Peneliti berpendapat bahwa kekurangmampuan peserta didik dalam memahami materi IPA bisa diantisipasi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), model pembelajaran ini merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Prestasi menjadi bagian penting bagi siswa karena prestasi merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar. Prestasi siswa dikatakan baik apabila seorang berhasil mendapatkan nilai yang baik setelah diadakan evaluasi. Melihat kondisi tersebut peneliti sangat prihatin, sehingga peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pengajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dalam kegiatan belajar peserta didik di kelas, agar mereka memiliki

dorongan dalam belajar materi pelajaran IPA.

Pada mata pelajaran IPA MI khususnya pada materi benda dan sifatnya bagi peserta didik kelas V MI Gebanganom Semarang Timur masih terdapat banyak peserta didik belum memahami konsep materi tersebut. Terbukti dengan nilai yang belum memenuhi KKM. Dengan demikian, perlu upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas V MI Gebanganom melalui model pembelajaran yang digunakan. Upaya ini dilakukan sebagai langkah yang baik untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Mengingat pentingnya prestasi belajar yang harus dimiliki oleh siswa maka peneliti mengambil suatu penelitian tentang tindakan kelas yang cocok untuk mengatasi masalah-masalah tersebut sebagai solusi yang akan dijadikan cara untuk mengatasi masalah prestasi belajar siswa kelas V MI Gebanganom khususnya pada mata pelajaran IPA. Salah satu kegiatan atau cara yang harus peneliti lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan model yang sesuai, yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Boleh jadi dari sekian keadaan salah satu penyebabnya adalah faktor dari pemilihan model pembelajaran. Karena tidak sesuai model pembelajaran dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah

dirumuskan.

Berdasarkan paparan di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan model yang tepat untuk mempermudah siswa memahami dan meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA, maka penulis terdorong untuk meneliti tentang: "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Pada Materi Benda dan Sifatnya Bagi Siswa Kelas V MI Gebanganom Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang".

Landasan Teori

Memahami Prestasi Belajar

Menurut Mas'ud Khasan prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Pendapat lain mengenai prestasi dikemukakan oleh Nasrun Harahap, "Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penugasan dalam pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum".⁴

Prestasi belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Prestasi belajar adalah sejumlah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran yang dinyatakan dalam angka, huruf atau kalimat atau tindakan untuk periode tertentu. Nana Sudjana mengartikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku

⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 2004, h. 20.

sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵

Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, ketiga hal tersebut meliputi: ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, ketrampilan motoris. Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga kategori yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.⁶

Berdasar keterangan mengenai prestasi belajar di atas, disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁷

Prestasi belajar yang melalui proses pembelajaran secara optimal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik siswa.
2. Menambah keyakinan akan kemampuan diri.
3. Prestasi belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti tahan lama untuk diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreatifitasnya.
4. Prestasi belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif) yakni meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan proses dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.⁸

Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pencapaian prestasi belajar memang mudah. Butuh adanya sebuah model pembelajaran yang tepat serta beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar adalah sebagai berikut;

1. Faktor intern
 - a. Faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan, cacat tubuh,
 - b. Faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, bakat, motif, kematangan, kesiapan

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008, h. 28

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011, h. 22

⁷ Bahaudin dan Esa Nur W, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Grup, 2008, h. 13-17

⁸ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, h. 56

c. Faktor Kelelahan, baik jasmani maupun rohani cenderung mengakibatkan kelesuan, pusing, tak berdaya dan sebagainya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kelelahan itu mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa.

2. Faktor Ekstern

a. Keluarga

1) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anak-anaknya di rumah juga sangat mempengaruhi anak dalam mengejar pendidikan. Misalnya orang tua yang terlalu otoriter dia memaksakan anaknya belajar, tanpa memperhatikan situasi dan kondisi anak-anaknya dengan tidak segan-segan memberikan hukuman pada anaknya bilamana anaknya tidak belajar. Karena anak selalu dibuntuti oleh perasaan takut akibatnya pada anak timbullah gejala negatif seperti gugup menghadapi segala persoalan, timbul rasa takut dihukum dan lain-lain.

Demikian pula orang tua yang terlalu lemah mendidik anaknya yaitu tidak sampai hati bila anaknya bersusah payah, menderita berusaha keras dan lain-lain. Akibatnya anak tidak mempunyai kemauan yang keras untuk berusaha, selalu

pasif yang hanya ingin gampang saja, malas mengerjakan tugas-tugas apalagi bila tugas itu dianggapnya sulit.

2) Relasi antar keluarga

Relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga turut mempengaruhi belajar anaknya. Wujud relasi itu bisa penuh dengan kasih sayang, atau dipengaruhi dengan kebencian dan acuh tak acuh. Semakin baik relasi itu semakin memungkinkan anak untuk berprestasi.

3) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Misalnya tingkat pendidikan yang dimiliki orang tua sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar anaknya karena semakin tinggi pula pengetahuannya yang dimiliki orang tua.

4) Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Selain kebutuhan pokok anak juga membutuhkan fasilitas belajar. Fasilitas itu hanya terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

5) Suasana rumah

Suasana rumah yang gaduh dan tidak memberikan ketenangan kepada peserta didik yang sedang belajar. Suasana tersebut dapat terjadi pada keluarga yang besar dan terlalu banyak penghuninya.

b. Sekolah

1) Metode mengajar

Metode mengajar guru yang kurang baik dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, jadi kurang senang dan akibatnya siswa malas untuk belajar.

2) Kurikulum

Kurikulum yang terlalu padat, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa yang dapat berpengaruh tidak baik terhadap kegiatan belajar siswa.

3) Relasi guru dan siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar-mengajar itu kurang lancar juga siswa merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

4) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang tidak disenangi, merasa rendah diri, tertekan dan diasingkan dari kelompok, keadaan ini mengganggu kegiatan belajarnya, bahkan menjadi malas ke sekolah.

5) Disiplin sekolah

Sekolah yang kurang melaksanakan disiplin menyebabkan siswa kurang bertanggung jawab, hal ini menyebabkan siswa tidak melaksanakan kewajibannya.

6) Alat pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar menerima bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Siswa akan mudah menerima dan menguasai pelajaran yang diberikan.

7) Waktu sekolah

Belajar diwaktu sore menyebabkan siswa sukar berkonsentrasi dan berpikir karena kondisi badan yang lemah. Jadi memilih waktu sekolah yang tepat akan memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar.

8) Fasilitas gedung

Ruangan kelas yang penuh sesak juga akan menghambat kegiatan belajar-mengajar dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Faktor masyarakat

1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Akan tetapi jika siswa mengambil bagian yang terlalu banyak dan tidak bijaksana mengatur waktu, akan mengganggu kegiatan belajarnya.

2) Mass media

Jika kurang kontrol dari guru dan orang tua, mass media akan menyebabkan semangat belajar siswa menurun bahkan mundur sama sekali.

3) Teman bergaul

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan

berpengaruh, baik diri siswa, begitu juga sebaliknya teman bergaul yang jelek akan membuat kegiatan belajar siswa berantakan.

4) Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa, juga sangat berpengaruh. Siswa tertarik untuk ikut berbuat seperti dilakukan orang-orang di sekiranya jika masyarakat terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, juga mengganggu kegiatan belajar mengajar.⁹

Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Teams Games Tournamen (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Menurut Nur dan Wikandari, menjelaskan bahwa TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dan paling cocok digunakan untuk mengajar pembelajaran yang dirumuskann dengantajam dengan satu jawaban benar seperti perhitungan, dan penerapan berarti matematika dan fakta-fakta serta konsep IPA.¹⁰

Teknis pelaksanaan TGT yaitu

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995, h. 55-56

¹⁰ Ngalmun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013, h. 175.

setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.¹¹

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap murid, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua murid dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

Slavin mengemukakan lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu:¹²

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

¹¹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, h. 117.

¹² Ngalmun, *Op.Cit.*, h. 177.

Tournaments (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik.

3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sertiap murid mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4) Kompetisi (*Tournaments*)

Kompetisi adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk turnamen pertama, guna menempatkan murid pada "*tournaments table*" dengan pengaturan beberapa murid berkemampuan tinggi dan tiap-tiap kelompok pada meja I, murid berkemampuan sedang pada meja II

dan III kemudian murid berkemampuan rendah pada meja IV.

5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Apapun bisa dijadikan sebagai bentuk apresiasi dalam pembelajaran ini.

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam rangka memudahkan pemahaman pembaca, pada bagian ini akan dijelaskan beberapa langkah dan aktivitas pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua murid bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan murid diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada murid diasampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta

¹³ Nur Cholid, *Menjadi Guru Profesional*, Semarang : Presisi Cipta Media, 2015, h. 99.

diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 murid dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi murid. Murid diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada, namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 murid yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20.
- 5) Dengan model mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi murid yang berbeda-beda akan dapat membuat murid mempunyai nilai dari segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu murid dengan murid lain.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk model pembelajaran yang

sedang kita bahas. Adapun Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:¹⁴

- 1) Dalam kelas kooperatif murid memiliki kebebasan untuk berintraksi dengan menggunakan pendapat.
- 2) Rasa percaya diri murid menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap murid lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi murid lebih bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan Negara.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara murid dengan murid dan antara murid dengan guru.
- 7) Murid dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri murid tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar murid juga murid dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sedangkan Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:¹⁵

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua murid ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam; Benda dan Sifatnya

Ilmu pengetahuan alam merupakan

¹⁴ Ngalimun, *Op.Cit.*, h.180

¹⁵ *Ibid.*, h.182

terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur).¹⁶

Benda ada yang terbuat dari bahan alami dan ada juga yang terbuat dari bahan sintesis. Bahan alami berasal dari hewan dan tumbuhan. Kedua bahan itu dapat digunakan secara sendiri atau bersamaan. Dari berbagai macam jenis bahan yang ada, masing-masing bahan memiliki kekuatan yang berbeda-beda. Jenis bahan yang kuat digunakan pada benda-benda yang membutuhkan kekuatan. Misalnya gitar menggunakan senar dari nilon karena nilon lebih kuat dari benang jahit. Bahan-bahan digunakan dan dibuat menjadi benda sesuai dengan sifat dan kekuatannya masing-masing. Sehingga benda yang dibuat dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya.¹⁷ Perubahan sifat benda disebabkan oleh beberapa faktor misalnya: pemanasan, pembakaran, pendinginan, pembusukan, pencampuran benda dengan air,

pelapukan. Perubahan wujud yang dialami benda dapat berlangsung secara fisika atau kimia. Perubahan fisika adalah perubahan benda yang bersifat sementara, dan perubahan tersebut tidak menghasilkan zat baru. Sedangkan perubahan kimia adalah perubahan yang dipengaruhi oleh organisme hidup lainnya dan benda tidak dapat lagi kembali ke semula.¹⁸

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan jenis kolaboratif partisipatoris yaitu partisipasi antara guru, peneliti, dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut.¹⁹

Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Beberapa jenis tindakan yang dimaksud antara lain: strategi, pendekatan, model, metode, teknik, dan cara-cara yang dipilih dan digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.²⁰ Sesuai dengan jenis

¹⁸ *Ibid.*, h. 102.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta : Kencana, 2013), h. 149.

²⁰ Fitri Yuliani, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 17-18.

¹⁶ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), h. 3.

¹⁷ Haryanto, *SAINS Untuk Sekolah Dasar Kelas V*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 89.

penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka peneliti ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart²¹, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Desain penelitian yang terdiri dari beberapa siklus tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan pada siklus sebelumnya. Setiap siklus tersebut terdiri dari empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data selama proses penelitian, yaitu observasi, wawancara (*interview*), tes, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi benda dan sifatnya, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Al Gebanganom Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang, guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Metode ceramah cenderung membosankan dan menyebabkan suasana kelas menjadi tegang dan pasif. Oleh karena itu peneliti sengaja mengadakan perbaikan pada mata

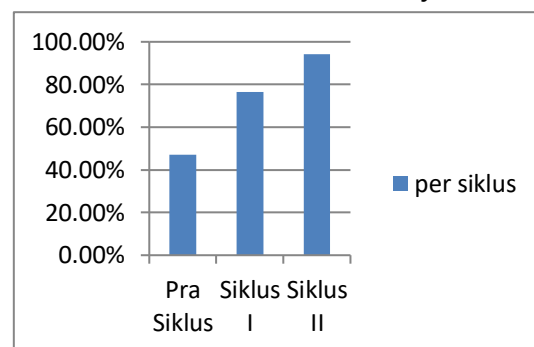
pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi benda dan sifatnya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

Hasil penelitian dari pra siklus hingga siklus II terlihat adanya peningkatan terhadap prestasi belajar IPA materi benda dan sifatnya.

Tabel 1
Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya

No	Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Prosentase
1.	Pra siklus	8	47,05%
2.	Siklus I	13	76,47%
3.	Siklus II	16	94,12%

Grafik 1
Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Benda dan Sifatnya



Pada tahap pra siklus dari 17 siswa hanya 8 siswa yang telah mencapai KKM. Nilai kalsikal ketuntasan kelas juga masih rendah yaitu 47,05%. Hal tersebut dikarenakan peneliti masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan Penugasan yang membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Dengan cara tersebut siswa belum mampu memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar siswapun masih sangat rendah.

²¹ Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Cipta, 2003), h. 6.

Dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus I, telah terjadi peningkatan menjadi 13 siswa yang sudah mampu mencapai nilai KKM. Sedangkan ketuntasan klasikal telah mencapai 76,47%. Nilai tersebut belum sesuai standar yang sudah ditentukan. Akan tetapi hasil tersebut sudah menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang berarti.

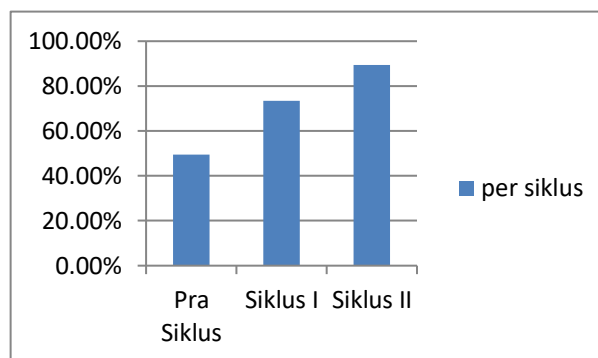
Pada siklus II ini, ketuntasan klasikal sudah mencapai prosentase lebih tinggi dari standar yang telah ditentukan yaitu 94,12%. 16 siswa sudah mencapai nilai KKM dan 1 siswa belum mencapai nilai KKM. Hasil siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA materi benda dan sifatnya.

Tes tertulis pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II sudah menunjukkan peningkatan prestasi belajar yang bagus. Sedangkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran secara klasikal adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Pelaksanaan Siklus	Jumlah Skor	Prosentase
1.	Pra siklus	13,9	49,6%
2.	Siklus I	20,58	73,5%
3.	Siklus II	25	89,28%

Grafik 2
Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa



Metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang sering digunakan guru dalam pembelajaran dan dilaksanakan oleh peneliti dalam pembelajaran pra siklus mengakibatkan siswa jenuh dan tidak aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada prestasi belajar siswa yang masih sangat rendah. Pasifnya suasana kelas juga mengakibatkan siswa tidak berani bertanya, berinteraksi dengan peneliti maupun sesama siswa dan semakin membuat siswa tidak memahaminya. Dari hasil pengamatan pada tahap pra siklus secara klasikal menunjukkan 49,6% siswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut pastinya menjadi dampak terhadap prestasi belajar siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan klasikal kelas.

Dari hasil pengamatan pada tahap siklus I, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa mampu berinteraksi dan lebih aktif berdiskusi kepada sesama teman. Suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa cukup bersemangat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat turnamen ini, siswa bersemangat mengerjakan dan menjawab soal dari guru demi mengumpulkan poin untuk kelompoknya,

dengan pemberian apresiasi dari guru terhadap kelompok yang memiliki poin tertinggi siswa sangat bersemangat dan suasana kelas menjadi hidup. Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan dalam siklus ini yaitu mencapai 73,5%.

Siklus II siswa semakin menunjukkan keaktifannya. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas, siswa semakin senang, faham serta aktif dalam mengerjakan dan menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II ini mencapai 89,28% lebih dari batas ketuntasan yang ditentukan yaitu 85%. Keaktifan tersebut sangatlah berpengaruh besar terhadap pemahaman dan prestasi belajar IPA materi benda dan sifatnya.

Dari hasil pembelajaran siklus per siklus terlihat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPA materi benda dan sifatnya dengan indikator hasil nilai tes siswa dan aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran yang semakin meningkat sesuai standar yang telah ditentukan peneliti sebelumnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) materi Benda dan Sifatnya di kelas V MI Gebanganom Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang, maka dapat

disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V mata pelajaran IPA di MI Gebanganom Semarang Timur yang terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Tahap pra siklus, hanya melakukan observasi awal yang bertujuan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas pembelajaran sebelum diadakannya penelitian. Secara garis besar, masing-masing tahap terbagi menjadi:
 - a. Perencanaan
 - b. Pelaksanaan, meliputi:
 - 1) Kegiatan awal (pendahuluan)
 - a) Motivasi
 - b) Apersepsi
 - 2) Kegiatan inti
 - a) Pemahaman materi
 - b) Menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)
 - c) Test formatif
 - 3) Penutup
 - c. Pengamatan
 - d. Refleksi

Apabila siklus I belum memenuhi indikator yang telah ditentukan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

2. Hasil penelitian berdasarkan analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Hal ini diketahui dari data kegiatan siklus I keaktifan belajar siswa sebesar 73,5 %, sedangkan siklus II meningkat sebesar 89,28 %. Hal ini terlihat dari prosentase ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dari data awal atau pra siklus sebesar 47,05%, pada siklus I sebesar 76,47%, dan pada

siklus II meningkat sebesar 94,12%. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Saran

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, diperoleh banyak hal yang dapat dijadikan masukan bagi penyempurnaan pelaksanaan Pembelajaran. Saran-saran berikut mungkin akan sangat berguna terutama bagi pembaca yang tertarik untuk menerapkan model pembelajaran ini dalam pengajarannya.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan melengkapi sarana prasarana pendidikan, seperti buku penunjang, ataupun sarana yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

a. Guru harus selalu tanggap terhadap perubahan dan perkembangan pada diri anak didik karena berkaitan dengan penerapan metode/model pembelajaran.

b. Hendaknya seorang pendidik benar-benar memilih teknik, metode, strategi, atau model pembelajaran yang paling

efektif, baru dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dan pastinya sesuai dengan materi yang diajarkan.

c. Guru hendaknya memahami tentang model-model dalam mengajar dan cara penggunaannya.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa yang masih membutuhkan bimbingan dari seorang guru, tidak ada salahnya jika mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui model atau metode pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan serta yang dianggap lebih cepat untuk meningkatkan kemampuan berfikir.

4. Bagi Peneliti

Melakukan dan mengembangkan penelitian ini, diharapkan untuk melakukan penelitian serupa dengan menggunakan subyek yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Bahaudin dan Esa Nur W, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Grup, 2008).
- Fitri Yuliatwati. dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012).
- Hamzah B, Uno, *Profesi Kependidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Haryanto, *SAINS Untuk Sekolah Dasar Kelas V*, (Jakarta: Erlangga, 2013).
- M. Uzer Usman dan Lilis Setiawan, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993).
- Miftahul Huda, *Cooperative Learning*,

- (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008).
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011).
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013).
- Nur Cholid, *Menjadi Guru Profesional*, (Semarang: Presisi Cipta Media, 2015).
- Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Cipta, 2003).
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1995).
- Suryani, Nunuk dan Agung Leo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012).
- Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2004).
- Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011).
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013).