

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Siti Sulhiyati

Guru SDN 6 Praya, stsulhiyati@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 07-04-2019

Disetujui: 30-04-2019

Kata Kunci:

Teams Game Tournament (TGT), Hasil belajar

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament TGT* pada pembelajaran IPA. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan pada tahap prasiklus diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa yang lulus atau mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dari 26 siswa terdapat 17 siswa yang lulus atau mencapai nilai KKM, selanjutnya pada siklus kedua yang mencapai KKM sebanyak 21 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Abstract: *The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students through the application of cooperative learning methods of the TGT Team Tournament type to science learning. The research design used in classroom action research (CAR). The results showed that in the pre-cycle stage, it was found that out of 26 students there were only 6 students who passed or reached the minimum completeness criteria (KKM), in the first cycle there were 17 students who passed or reached the KKM score, then in the second cycle who reached KKM as many as 21 students. Thus it can be concluded that through the application of the TGT cooperative learning model can improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sebagai proses pada dasarnya membimbing siswa menuju pada tahap kedewasaan, dengan melalui program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya adalah pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan yang saling berhubungan dilakukan secara terus menerus akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya dapat tertanam dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa.

Penerapan sistem pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal. Hal ini juga karena adanya faktor penyebab yang diantaranya adalah mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan jaman sehingga modelnya juga relative monoton atau statis. Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (teacher centered) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Ketidaktepatan dalam memilih metode pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa pada suatu tempat

pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, tugas seorang guru profesional adalah menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif serta menciptakan suasana nyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi serta terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat. Dengan demikian siswa akan semakin memahami dan mengerti apa yang di jelaskan oleh gurunya sehingga hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan.

Pada saat IPA di terapkan di sekolah untuk dipelajari oleh siswa maka ini akan menjadi kendala yang sangat sulit tanpa pemahaman dari siswa. Beberapa guru bahkan mencoba untuk mencari metode seperti apa yang dapat diterapkan pada siswa agar siswa dapat mengerti dan memahami apa yang di pelajarnya. Terlebih lagi IPA dianggap pelajaran yang membosankan dan menjadi pelajaran yang nilai rata-ratanya terbilang rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hanya beberapa siswa saja yang menyukai IPA selebihnya kebanyakan siswa tidak menyukai IPA.

Dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, IPA merupakan pelajaran yang sulit untuk mencapai batas tuntas atau KKM dan bahkan mengalami penurunan nilai rata-rata kelas. Ini dapat di picu dari kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang di berikan oleh

guru serta kurang adanya keterlibatan siswa atau komunikasi antara siswa dengan guru saat proses pembelajaran. Selain itu, seorang guru kurang aktif saat menyampaikan materi pelajaran yang khususnya pelajaran IPA. Lemahnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal konsep-konsep dalam pembelajaran IPA. Faktor yang lain adalah lemahnya siswa untuk rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPA atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. IPA merupakan mata pelajaran yang menjadi momok bagi siswa sehingga mereka tidak antusias atau semangat mengikuti pelajaran IPA dan kondisi tersebut juga berlaku pada siswa SDN 6 Praya. Bagi siswa SD, IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dicerna dan dipahami karena siswa diharuskan menghafal dan memahami. Berdasarkan hasil wawancara guru dengan beberapa siswa kelas V diperoleh informasi bahwa sampai sekarang masih banyak siswa yang berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu 75. Berikut ini data hasil belajar IPA siswa kelas V berdasarkan dokumentasi hasil evaluasi:

TABEL 1

DATA HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 6 PRAYA
MATA PELAJARAN IPA

Keterangan	Ulangan I	
	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	6 siswa	23%
Tidak Tuntas	20 siswa	77%
Jumlah	26 siswa	100%

Pada data hasil belajar di atas, dari 26 siswa kelas V terdapat 20 siswa atau 77% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM dan yang tuntas hanya ada 6 siswa atau 23% siswa yang tuntas belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Berdasarkan data dalam Tabel 1 diatas maka dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKM 75 atau masih belum tuntas.

Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, guru dituntut agar memilih model yang sesuai untuk mengatasi masalah ini. Salah satunya adalah dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka menunjang proses belajar. Melalui pembelajaran kooperatif siswa lebih banyak berinteraksi dengan temannya seperti bertanya dan saling menanggapi, hal tersebut dapat melatih mental siswa untuk hidup bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerjasama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah. Slavin (2005:4) berpendapat bahwa dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA adalah model pembelajaran

kooperatif tipe team games tournament. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran suatu bentuk pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan TGT proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri. Huda (2013: 197) TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Mulyatiningsih (2014: 244) TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Berdasarkan hal tersebut TGT dipilih karena dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahan yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, mejadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD".

B. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2012: 4) berpendapat bahwa "Desain atas suatu rancangan penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat peneliti sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan. penelitian ini bersifat partisipatif dalam arti bahwa peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian, dan bersifat kolaboratif karena melibatkan pihak lain (kolaborator) yang didasarkan pada masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Model skema yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart dimana proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian ini berupa hasil observasi dan hasil belajar siswa kelas V pelajaran IPA khususnya pada materi Suhu dan Kalor. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas V di SDN 6 Praya, dengan jumlah siswa 26 orang siswa.

Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain:

1. Metode Observasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan penelitian yang dilakukan. Kegiatan observasi ini digunakan sebagai alat pengumpul data yang utama, karena peneliti dapat melihat secara langsung perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan. Penelitian ini juga menggunakan observasi langsung yaitu dengan mengadakan pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan mencatat dan mengamati sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi

dilakukan pada guru dan siswa. Observasi ada guru berkaitan dengan kesesuaian antara rencana pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan sebagai pelaku tindakan. Observasi pada siswa dilakukan dengan mencatat aktivitas siswa secara murni pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan pada siswa meliputi keseriusan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam belajar kelompok. Untuk mempermudah dalam pengambilan data yang diperoleh melalui observasi, maka peneliti menggunakan instrumen observasi check list (daftar cek), merupakan alat observasi yang berbentuk tabel dengan ditandai pada kolom "ya" atau "tidak" untuk mengecek ada tidaknya item atau faktor-faktor yang diamati. Dalam tahap observasi ini yang bertindak sebagai orang yang mengobservasi aktifitas siswa adalah peneliti sendiri yang dibantu oleh teman sejawat. Data observasi digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan selama berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Metode Wawancara. Menurut Moleong (2005:21) Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan dua pihak yaitu si pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas V di SDN 6 Praya Wawancara terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi dan karakteristik siswa serta kecenderungan siswa terhadap suatu pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui metode-metode pembelajaran yang telah digunakan serta kendala yang dihadapi guru ketika mengajar.
3. Metode Tes. Salah satu cara untuk mengukur kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali secara tertulis dalam setiap siklus yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Suhu dan Kalor.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal (Tahap Prasiklus)

a. Situasi Kelas

Hasil observasi kelas menyatakan bahwa ada kelebihan dari tindakan perbaikan ini antara lain : siswa mulai termotivasi untuk belajar, siswa secara aktif dan penuh kesungguhan mengerjakan tugas yang diberikan guru, bila diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil pelaksanaan latihan siswa berlomba-lomba mengacungkan jari terlebih dahulu, siswa mulai berani tampil di depan kelas, siswa mulai berani mengajukan usul, pertanyaan dan saran.

b. Prosentase Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini diterapkan ketuntasan belajar secara individual dan secara klasikal, dengan kriteria minimal (KKM) 75. Sementara itu, secara klasikal dinyatakan tuntas apabila siswa yang nilainya rata-rata sudah tuntas mencapai 75 % dari jumlah keseluruhan siswa. Masalah diidentifikasi bersama-sama dengan teman sejawat guru berdasarkan studi kasus yang

ditulis guru. Studi kasus ini secara naratif dan detail akan menjelaskan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru, serta refleksi oleh guru. Dari studi kasus, diidentifikasi bahwa guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi Suhu dan Kalor kepada siswa, dan pencapaian hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh oleh guru dan juga dari beberapa pustaka, tindakan yang dipilih guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar tersebut dengan memberikan latihan yang lebih banyak kepada siswa. Selanjutnya guru membuat perencanaan tindakan, terdiri dari penyusunan RPP untuk kegiatan belajar mengajar, mempersiapkan bahan pelajaran dari berbagai sumber, mengembangkan latihan dan butir soal untuk evaluasi hasil belajar, menyiapkan lembar observasi, meminta dua orang rekan guru untuk melakukan observasi kegiatan belajar, serta membuat denah kelas untuk memudahkan pelaksanaan observasi. Perolehan hasil belajar Pra Siklus disajikan dalam tabel berikut:

TABEL 2
HASIL BELAJAR PRASIKLUS

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	75	Lulus
2	Siswa 2	75	Lulus
3	Siswa 3	50	Tidak Lulus
4	Siswa 4	65	Tidak Lulus
5	Siswa 5	55	Tidak Lulus
6	Siswa 6	60	Tidak Lulus
7	Siswa 7	70	Tidak Lulus
8	Siswa 8	75	Lulus
9	Siswa 9	55	Tidak Lulus
10	Siswa 10	60	Tidak Lulus
11	Siswa 11	55	Tidak Lulus
12	Siswa 12	55	Tidak Lulus
13	Siswa 13	75	Lulus
14	Siswa 14	80	Lulus
15	Siswa 15	70	Tidak Lulus
16	Siswa 16	65	Tidak Lulus
17	Siswa 17	60	Tidak Lulus
18	Siswa 18	75	Lulus
19	Siswa 19	50	Tidak Lulus
20	Siswa 20	50	Tidak Lulus
21	Siswa 21	45	Tidak Lulus
22	Siswa 22	50	Tidak Lulus
23	Siswa 23	60	Tidak Lulus
24	Siswa 24	70	Tidak Lulus
25	Siswa 25	55	Tidak Lulus
26	Siswa 26	65	Tidak Lulus
	Jumlah	1620	
	Rata-rata	62.30	

Berdasarkan Tabel 2 tersebut terlihat dari 26 siswa kelas V SDN 6 Praya terdapat 20 siswa atau 77% memperoleh hasil belajar dibawah KKM (75) atau tidak lulus, sedangkan sisanya 6 siswa atau 23% yang mencapai nilai KKM (75) atau lulus dan nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 62.30. Tabel nilai prasiklus dapat disajikan dalam grafik berikut ini:

2. Pelaksanaan Tindakan I (Tahap Siklus I)

Pertemuan pertama,

Pertemuan pertama, guru mempresentasikan materi secara garis besar, kemudian menempatkan siswa kedalam tim yang telah dibentuk untuk belajar tim dan mengerjakan tugas tim. selanjutnya dilaksanakan dengan mengadakan games berupa soal-soal yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari, kemudian dilaksanakan tes hasil belajar untuk mengetahui pencapaian belajar siswa. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa yang mengikuti pelajaran.
- b. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mulai hari ini mereka akan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Guru menjelaskan tahapan pembelajaran kooperatif TGT.
- c. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran dengan memberi pertanyaan tentang materi Suhu dan Kalor
- d. Guru menjelaskan materi tentang Suhu dan Kalor . Guru menjelaskan materi secara garis besar
- e. Guru membagi siswa menjadi 6 tim, setiap tim terdiri dari 4-5 orang siswa. Pembagian tim dilakukan secara heterogen yang didasarkan pada kemampuan akademik dan jenis kelamin. Pada awalnya banyak siswa yang protes karena anggota tim tidak sesuai keinginan mereka namun akhirnya mereka mau bergabung dengan anggota tim masing-masing.
- f. Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendalami materi bersama teman satu timnya. Tugas anggota tim adalah menguasai materi dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut. Anggota tim yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota timnya. Apabila masih mengalami kesulitan, tim bisa mengajukan pertanyaan kepada guru.
- g. Siswa mengerjakan lembar kerja tim. Lembar kerja tim dikumpulkan pada saat itu juga. Guru dan siswa membahas hasil kerja tim. Guru mempersilahkan tim yang bersedia mempresentasikan hasil kerja mereka. Namun tidak ada yang bersedia secara sukarela, sehingga guru menunjuk salah satu tim.
- h. Guru mempersilakan para siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Pada awalnya tidak ada siswa yang mau bertanya, namun akhirnya guru memberikan beberapa pertanyaan secara acak dan apabila siswa tidak dapat menjawab maka akan dilemparkan ke siswa yang lain.

Pertemuan kedua,

Pada siklus I pertemuan kedua ini, dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 27 Agustus 2018 . Sebelum masuk kelas, peneliti terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil data berupa hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama lebih dititik beratkan pada pemahaman dan pada pertemuan kedua lebih difokuskan pada penerapan model pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan siklus ini materi yang akan disampaikan kepada siswa mengenai materi Suhu dan Kalor dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* (TGT). Penerapan model pembelajaran tersebut terdiri atas:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum menyampaikan materi guru memberikan pretest terlebih dahulu kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai Suhu dan Kalor
- b. Guru menyampaikan pengantar pembelajaran. Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Guru menggambarkan skema atau peta konsep tentang materi yang disampaikan , serta menjelaskan tentang langkah dalam pembelajaran materi Suhu dan Kalor.
- d. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
- e. Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok. Guru membagi peserta didik dalam 4-5 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang telah diketahui guru dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk.
- f. Guru menjelaskan fungsi kelompok kepada seluruh peserta didik dalam pembelajaran
- g. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Kegiatan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan tentang materi yang guru berikan di buku panduan masing-masing.
- h. Game berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas belajar kelompok.
- i. Peserta didik memulai game atau permainan di meja turnamen. Beberapa peserta didik mewakili kelompoknya masing-masing untuk peserta didik memilih kartu bernomor atau kertas dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.
- j. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat hadiah dengan rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok yang mendapatkan nilai teringgi mendapatkan predikat

the best team. Untuk team yang mendapat juara 1,2 dan tiga mendapat reward khusus dari guru.

- k. Pada akhir pembelajaran Guru memberikan tes Evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diadakannya tindakan.

a. Observasi dan Evaluasi

Pelaksanaan tindakan penelitian ini bersamaan dengan dilakukannya observasi selama pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan oleh peneliti, mengacu pada lembar observasi yang telah disusun. Observasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan untuk mengetahui kemampuan siswa menerima materi pembelajaran dengan adanya model pembelajaran kooperatif TGT. Pada saat observasi berlangsung, kegiatan guru adalah memantau pelaksanaan pembelajaran kooperatif TGT. Guru melakukan penyajian kelas tentang pelaksanaan model kooperatif TGT dan penjelasan materi Suhu dan Kalor . Guru juga melakukan penilaian terhadap peran serta siswa selama kegiatan pembelajaran, yang meliputi kemampuan bekerja sama dalam belajar tim dan kerja tim, kemampuan bertanya atau mengeluarkan pendapat dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Awal pembelajaran atau pertemuan pertama, siswa terlihat kurang antusias saat penyajian materi secara ceramah oleh guru mata pelajaran. Siswa terlihat mulai antusias ketika pelaksanaan belajar dan kerja tim. Siswa belajar bersama timnya tentang materi Suhu dan Kalor dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum bisa menyesuaikan diri dengan timnya. Suasana pembelajaran mulai tampak aktif dengan adanya interaksi antar anggota tim. Pada pertemuan kedua, terlihat antusiasme siswa sangat tinggi saat games berlangsung. Masing-masing siswa berusaha untuk menyumbangkan skor bagi tim mereka. Pada pertemuan kedua, semua siswa mengerjakan soal tes dengan baik dan mandiri.

Pada siklus I, peserta didik sebagian besar memperhatikan, namun masih tetap ada yang asyik sendiri mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusiasme peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai ribut. Pada saat memulai game, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang game yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal. Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus I Berikut adalah nilai hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 6 Praya Tahun Pelajaran 2018/2019 sebagai berikut :

TABEL 3
HASIL BELAJAR SIKLUS I

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	85	Lulus
2	Siswa 2	80	Lulus
3	Siswa 3	70	Tidak Lulus
4	Siswa 4	75	Lulus
5	Siswa 5	75	Lulus
6	Siswa 6	80	Lulus
7	Siswa 7	75	Lulus
8	Siswa 8	80	Lulus
9	Siswa 9	65	Tidak Lulus
10	Siswa 10	75	Lulus
11	Siswa 11	65	Tidak Lulus
12	Siswa 12	60	Tidak Lulus
13	Siswa 13	75	Lulus
14	Siswa 14	85	Lulus
15	Siswa 15	75	Lulus
16	Siswa 16	70	Tidak Lulus
17	Siswa 17	70	Tidak Lulus
18	Siswa 18	80	Lulus
19	Siswa 19	70	Tidak Lulus
20	Siswa 20	60	Tidak Lulus
21	Siswa 21	55	Tidak Lulus
22	Siswa 22	75	Lulus
23	Siswa 23	75	Lulus
24	Siswa 24	75	Lulus
25	Siswa 25	80	Lulus
26	Siswa 26	75	Lulus
	Jumlah	1905	
	Rata-rata	73.26	

Berdasarkan Tabel 3 di atas terlihat bawah hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada siklus I dari 26 siswa terdapat 17 siswa atau 65% lulus dengan nilai mencapainya KKM (75), dan 9 siswa atau (35%) siswa yang belum mencapainya KKM (75) atau tidak lulus. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V yang didapatkan dari siklus I sebesar 73.26 atau 65% yang berarti mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap Prasiklus.

b. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 6 Praya tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada pertemuan kedua siklus I.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus I, peneliti melakukan analisis sebagai berikut: (a) Guru belum dapat menjangkau semua siswa untuk dimonitoring hasil pekerjaannya. (b)

Masih terdapat siswa yang belum bisa bekerjasama dengan anggota dalam timnya karena ketidakcocokan antar satu dengan yang lain. (c) Tidak adanya siswa yang bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerja tim secara sukarela. (d) Siswa hanya akan bertanya kepada guru apabila guru melakukan pendekatan. Siswa lebih memilih bertanya pada teman sebaya mereka.

Berdasarkan observasi dan analisis diatas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah:

- a. Guru masih harus meluangkan waktu untuk melakukan pendekatan langsung terhadap anak yang mengalami kesulitan bekerjasama dengan anggota kelompoknya, sehingga setiap siswa memiliki motivasi dan kesadaran bekerjasama dengan orang lain.
- b. Guru lebih banyak melakukan pendekatan, selain sebagai pengawasan, juga sebagai wujud pengabdian dalam mendidik siswa-siswa. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi dan lebih memantapkan hasil yang diperoleh pada siklus I maka dilaksanakan siklus II.

3. Pelaksanaan Tindakan II (Tahap Siklus II)

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 8 September dan 15 September yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 8 September 2018. Peneliti merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap perencanaan tindakan II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan instrumen penelitian Peneliti menyusun instrumen penelitian, yaitu berupa pedoman wawancara dan lembar observasi tentang penerapan pembelajaran kooperatif TGT.
- 2) Menyiapkan materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan RPP
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan skenario pembelajaran
- 4) Mendesain alat evaluasi berupa soal tes formatif untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif TGT.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama,

- 1) Pelaksanaan tindakan ini guru menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media roda impian. Saat pembelajaran guru hanya menjelaskan materi secara garis besar dan kegiatan selanjutnya lebih dipusatkan pada diskusi kelompok serta pembelajaran dengan permainan roda impian. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di ruang kelas Guru mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa yang mengikuti pelajaran.

- 2) Guru menjelaskan kepada siswa bahwa hari ini mereka akan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Guru menjelaskan tahapan pembelajaran kooperatif TGT.
- 3) Guru memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran dengan memberi pertanyaan tentang konsep teori Suhu dan Kalor
- 4) Guru menjelaskan materi tentang konsep teori Suhu dan Kalor.
- 5) Guru menjelaskan materi Suhu dan Kalor secara garis besar.
- 6) Guru membagi siswa menjadi 6 tim, setiap tim terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 7) Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendalami materi bersama teman satu timnya. Tugas anggota tim adalah menguasai materi dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut. Anggota tim yang mengalami kesulitan dalam memahami materi terlebih dahulu bertanya dan berdiskusi dengan anggota timnya. Apabila masih mengalami kesulitan, tim bisa mengajukan pertanyaan kepada guru.
- 8) Siswa mengerjakan lembar kerja tim dengan baik
- 9) Guru mempersilakan para siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas.
- 10) Guru menempatkan siswa pada meja turnamen untuk melaksanakan game.
- 11) Guru dibantu peneliti membagikan kartu soal untuk game dan media roda impian pada tiap meja
- 12) Siswa melaksanakan game. Guru bersama peneliti mengawasi jalannya game
- 13) Setelah waktu untuk game berakhir, guru mereview jalannya game
- 14) Guru meminta siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tes hasil belajar minggu depan atau pada pertemuan kedua

Game mengakhiri kegiatan pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama di siklus II ini. Pembelajaran siklus II merupakan perulangan dari siklus I sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif karena siswa telah paham langkah-langkah pembelajaran TGT.

Pertemuan kedua,

Pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 September 2018 pukul 08.00 – 09.10. Adapun tindakan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua ialah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi Sebelum menyampaikan materi guru memberikan prestes terlebih dahulu kemudian guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai mengenai konsep teori Suhu dan Kalor Sebelum memberikan materi dan memberika motivasi siswa untuk belajar.
- 2) Penyajian informasi Guru menyampaikan atau menyajikan materi pelajaran yang akan diajarkan secara singkat dan padat.
- 3) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
- 4) Guru membagi peserta didik dalam 6 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang

telah diketahui guru dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah itu peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk.

- 5) Guru menjelaskan fungsi kelompok kepada seluruh peserta didik dalam pembelajaran
- 6) Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Kegiatan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan tentang materi yang guru berikan di buku panduan masing-masing
- 7) Game berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas belajar kelompok
- 8) Peserta didik memulai game atau permainan di meja turnamen. Beberapa peserta didik mewakili kelompoknya masing-masing untuk peserta didik memilih kartu bernomor atau kertas dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu
- 9) Pada siklus kedua ini guru memodifikasi sedikit dengan menambahkan babak turnamen dengan cara peserta didik menjawab pertanyaan secara langsung tanpa harus maju ke meja turnamen serta penambahan babak rebutan untuk lebih memicu semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 10) Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat hadiah dengan rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan predikat the best team. Untuk team yang mendapat juara 1,2 dan 3 mendapat reward khusus dari guru, begitupun dengan juara 4 dan 5.
- 11) Pada akhir pembelajaran Guru melakukan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diadakannya tindakan.

c. Tahap Observasi (Pengamatan)

1) Catatan lapangan

Pada siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik sudah semakin aktif. Peserta didik yang bertanya tentang materi yang belum difahami sudah semakin banyak. Masing-masing kelompok sudah mempersiapkan mental, untuk bersaing di meja turnamen. Masing-masing kelompok terlihat antusias dan pada saat turnamen berlangsung peserta didik saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mendapat skor berteriak kegirangan, atas kemenangan mereka. Namun ada dua kelompok yang mendapat skor seri sehingga dilakukan turnamen kembali khusus untuk dua kelompok tersebut. Setelah game selesai, guru memberi

kesimpulan serta motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat dalam belajar

2) Hasil belajar

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus II data skor siswa adalah sebagai berikut:

TABEL 4
HASIL BELAJAR SIKLUS II

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	90	Lulus
2	Siswa 2	85	Lulus
3	Siswa 3	75	Lulus
4	Siswa 4	90	Lulus
5	Siswa 5	85	Lulus
6	Siswa 6	85	Lulus
7	Siswa 7	80	Lulus
8	Siswa 8	85	Lulus
9	Siswa 9	70	Tidak Lulus
10	Siswa 10	90	Lulus
11	Siswa 11	70	Tidak Lulus
12	Siswa 12	65	Tidak Lulus
13	Siswa 13	80	Lulus
14	Siswa 14	85	Lulus
15	Siswa 15	80	Lulus
16	Siswa 16	85	Lulus
17	Siswa 17	80	Lulus
18	Siswa 18	85	Lulus
19	Siswa 19	80	Lulus
20	Siswa 20	70	Tidak Lulus
21	Siswa 21	65	Tidak Lulus
22	Siswa 22	80	Lulus
23	Siswa 23	85	Lulus
24	Siswa 24	80	Lulus
25	Siswa 25	85	Lulus
26	Siswa 26	85	Lulus
	Jumlah	2095	
	Rata-rata	80.57	

Dari Tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada siklus II dari 26 siswa terdapat 21 siswa atau 81% lulus dengan nilai mencapai KKM (75), dan 5 siswa atau (19%) siswa yang belum mencapai KKM (75) atau tidak lulus. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V yang didapatkan dari siklus II sebesar 80.57 atau 81% yang berarti mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap Siklus I dan sudah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 75% bahkan lebih. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa sudah tergolong baik sekali yakni sebesar 90,76%.

d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 6 Praya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada pertemuan kedua siklus kedua.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus I, peneliti melakukan analisis sebagai berikut: (a) Guru sudah dapat menjangkau semua siswa untuk dimonitoring hasil pekerjaannya. (b) siswa sudah bias bekerjasama dengan anggota dalam timnya karena mulai merasa cocok satu sama lain (c) sudah adanya siswa yang bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerja tim secara sukarela. (d) Siswamulai aktif bertanya kepada guru apabila guru melakukan pendekatan dan pembelajaran.

Teams Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif, yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab.

TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik.

Dalam model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh ditinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinaanya.

Dari data yang diperoleh dari penelitian penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pembahasan "Suhu dan Kalor. Pada siswa kelas V SDN 6 Praya tahun pelajaran 2018/2019 ini didapatkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT mata pelajaran IPA lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga yang mengakibatkan nilai IPA siswa kurang memuaskan.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar mata pelajaran IPA siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalan

optimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri.

Pada tahap prasiklus diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa atau 23% yang lulus atau mencapai KKM 75 sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau 77% Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dari 26 siswa terdapat 17 siswa atau 65% orang yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 9 siswa (35%). Selanjutnya pada siklus ke dua yang terdiri dari 26 orang siswa yang lulus atau mencapai KKM 75 sebanyak 21 siswa (81%) sedangkan yang tidak lulus atau tidak mencapai KKM 75 sebanyak 5 orang siswa atau (19%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Praya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus diketahui bahwa dari 26 siswa hanya terdapat 6 siswa atau 23% yang lulus atau mencapai KKM 75 sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau 77% Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dari 26 siswa terdapat 17 siswa atau 65% orang yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 9 siswa (35%). Selanjutnya pada siklus ke dua yang terdiri dari 26 orang siswa yang lulus atau mencapai KKM 75 sebanyak 21 siswa (81%) sedangkan yang tidak lulus atau tidak mencapai KKM 75 sebanyak 5 orang siswa atau (19%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Praya. Selanjutnya, (1) bagi guru penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif atau upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada bidang studi IPA ataupun bidang studi yang lain; (2) Kepala sekolah hendaknya bekerjasama dengan guru untuk selalu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT); dan (3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang muncul pada pembelajaran IPA.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [2] Aris, shoimin. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- [3] AsepdanHaris, Abdul. (2008). *Evaluasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- [4] B. Uno, Hamzah. (2007). *Pembelajaran Menciptakan proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

- [5] Dimyatidan Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Erman Suherman. (2001). *Pembelajaran IPA Kontemporer*. Bandung: JICA.
- [7] Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- [8] Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: BumiAksara.
- [9] Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [10] Kurdi, Syuaebdan Abdul Aziz, Wahab. (2006). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta. CV
- [11] Lexy J. Moleong. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- [12] M. NgalimPurwanto. (2002). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [13] Mudjiono, Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta
- [14] Slameto, 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [15] Slavin, E. Robert. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- [16] Sudjana, N. (2000). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- [17] Susianha. (2009). *Pembelajaran Aktif Dengan Praktikum Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Online)*.
- [18] Tabrani Rusyan. (2000). *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [19] Wahyuni, Tri. (2013). *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri I Giritirto Kecamatan Karanggayam Tahun Ajaran 2012/2013*. Solo: Universitas Negeri Solo.