



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 083 PIDOLI

Oleh:

Khairatih Lubis^{1*}, Reviva Safitri², Sartika Rati Asmara Nasution³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*email: ratihlubiss99@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.344

Article history:

Submitted: 07 Juni 2022

Accepted: 18 Juli 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Penelitian ini berawal dari permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 083 Pidoli, dimana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pembelajaran IPA, sehingga minat dan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA diterapkan Model Pembelajaran *Team Game Torunament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 083 Pidoli. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 083 Pidoli. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali siklus dan setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Hasil penelitian dari setiap siklus telah dilaksanakan dengan menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan baik proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian siswa dalam pembelajaran, dimana pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa baru mencapai ketuntasan 60% dengan nilai rata-rata 68,48%, sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata siswa 80 dengan ketuntasan mencapai 48%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya di Kelas IV SD Negeri 083 Pidoli.

Kata Kunci: Model *Team Game Tournament* (TGT), Energi dan Perubahannya

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD) harus mampu membawa peserta didik mencapai keberhasilan dalam proses belajar dengan adanya perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Melalui IPA, peserta didik diharapkan dapat mempelajari diri sendiri, alam sekitar, dan mampu mengembangkannya. Selanjutnya, peserta didik menerapkan IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya di kelas IV SD Negeri 083 Pidoli khususnya dalam pembelajaran IPA belum seperti yang diharapkan. Hal itu disebabkan berbagai hal, antara lain kemampuan guru merencanakan pembelajaran termasuk menyusun strategi pembelajaran di kelas. Kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, ditambah lagi dengan motivasi belajar dan minat siswa dalam belajar masih rendah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berubah jadi suasana membosankan. Kurangnya dukungan dan perhatian orang tua siswa terhadap siswa.



Dari sisi guru masih menggunakan model pembelajaran yang monoton, ditambah lagi dengan minimnya ketersediaan sarana prasarana pembelajaran IPA. Kondisi ini dapat dilihat langsung pada saat observasi penulis terutama pada saat memperhatikan hasil evaluasi ujian semester siswa kelas IV. Dimana peserta didik memperoleh nilai yang dibawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan suatu model pembelajaran yang relevan, di mana setiap siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dapat bertanya meski tidak pada guru secara langsung dan mengemukakan pendapat atau pemikirannya.

1. Hakikat Hasil Belajar IPA Materi Energi dan perubahannya

1.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebut, "belajar" adalah berusaha memahami sesuatu, berusaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan, atau berusaha agar dapat terampil mengerjakan sesuatu. Dari definisi tersebut belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memahami sesuatu, memperoleh ilmu dan mendapatkan keterampilan. Artinya belajar adalah berusaha mencapai apa yang tidak tahu menjadi tahu dan apa yang tidak bisa menjadi bisa. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2010 : 2) menyatakan "Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang seraca alamiah".

Menurut Bloom dkk yang dikutip oleh Mudjiono (2009:26) mengemukakan bahwa, Hasil belajar secara garis besar diklasifikasikan atas ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik":

1. Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang bertekan dengan pengetahuan yaitu kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
2. Ranah efektif merupakan kemampuan yang mengutamakan peran, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran. Afektif merupakan penerimaan akan kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
3. Psikomotor, yaitu mencakup penerima suatu nilai, menghargai dan menentukan sikap misalnya menerima suatu pendapat orang lain, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai dalam pegangan hidup.

1.2 Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang wajib kita lakukan dan kita berikan kepada anak-anak kita. Menurut Wahyana dalam Trianto (2010:136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

2. Hakikat Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

2.1. Pengertian Model Team Game Tournament (TGT)

Rusman (2011:224) menyatakan bahwa : "*Team-Games-Tournament* (TGT) merupakan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing". Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara cooperative untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Menurut Rusman (2011:224) menyatakan bahwa: "Langkah-langkah dalam pembelajaran *Team-Games-Tournament* (TGT):

1. Persiapan, yaitu mempersiapkan dan mengarahkan atau menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sekaligus memotivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini motivasi merupakan pendorong bagi siswa agar lebih berminat dalam belajar.
2. Penyajian Kelas, yaitu kegiatan guru menjelaskan ataupun mendeskripsikan materi dan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan hal-hal pokok yang berkenaan dengan materi pelajaran dan bagaimana tugas yang akan dilaksanakan oleh setiap kelompok.
3. Belajar Dalam Kelompok, dalam hal ini guru harus menyampaikan ketentuan-ketentuan atau hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, tujuannya agar siswa mengerti dengan jelas dan siap mengikuti proses kegiatan pembelajaran.



4. Permainan, adalah suatu kegiatan inti dari metode *Team-Games-Tournament* (TGT) dimana kelompok siswa akan diberi skor baik secara individu maupun kelompok.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 083 Pidoli. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 07-30 Maret 2022. Waktu yang ditetapkan ini pelaksanaan tindakan dari siklus I sampai siklus II, pengambilan data sampai kepada pengolahan data dan membuat laporan hasil penelitian. Yang menjadi objek tindakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana peningkatan hasil belajar IPA materi energy dan perubahannya menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 083 Pidoli. Subyek yang menjadi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 083 Pidoli yang jumlah siswanya adalah 25 orang yang terdiri dari 11 orang putra dan 14 orang putri. Adapun alasan peneliti memilih SD tersebut berhubung tempat PPL peneliti sejak bulan Agustus-September 2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas komponen yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Kriteria Keberhasilan). Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto:2010:125), Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto:2010:125).

Selanjutnya mencari nilai peserta didik dengan memasukkan hasil skor tersebut ke dalam rumus:

1. Hitung frekuensi
2. Cari persentase, dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : skor yang diperoleh

N : nilai maksimal

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

0	Ketercapaian	Kriteria
.	80% - 100%	Sangat baik
.	70% - 79%	Baik
.	60% - 69%	Cukup
.	< 59%	Kurang

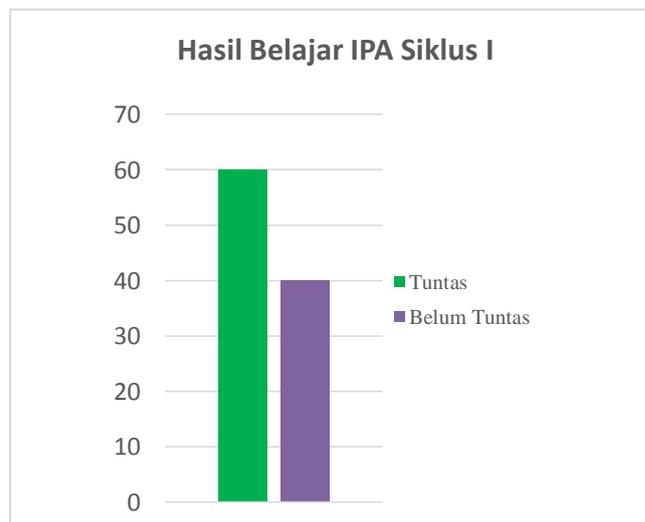
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan dengan Model *Team Game Tournament* (TGT) dengan tahapan dari persiapan, penyajian, kelas, belajar dalam kelompok, permainan. Penelitian siklus 1 ini dilaksanakan dengan alokasi waktu (2x35 menit) pada siklus 1 ini peneliti merencanakan pelaksanaannya untuk satu kali pertemuan dengan materi Energy dan Perubahannya, materi diambil dari Kurikulum Tahun 2013 (K13) Pembelajarannya adalah Memahami Energi dan Perubahannya. Sedangkan Indikator pembelajaran yang ingin dicapai adalah Memahami Berbagai Sumber Energi, Perubahan Bentuk Energi, dan Sumber Energi Alternatif.



Diagram 1 Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) Siswa Klas IV SD Negeri 083 Pidoli (Siklus 1)



Pembahasan Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 belum sempurna dan belum berhasil dengan baik, karena masih ada langkah-langkah dari Model *Team Game Tournament* (TGT) yang tidak berjalan dengan baik. Sebagian besar siswa belum terbiasa dengan Model *Team Game Tournament* (TGT) ini. Siswa belum mampu mengembangkan keterampilan berfikir dan sosial seperti mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, kerja sama, rasa setia kawan. Siswa belum mampu mengemudinya dan membandingkan dengan ide temannya, dan terlihat enggan menyampaikan pendapatnya karena mereka malu dan takut salah.

Dari hasil analisis hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 083 Pidoli, baik dari kognitif, afektif, psikomotor yang diperoleh selama pembelajaran pada siklus 1, nilai akhir yang diperoleh siswa baru mencapai ketuntasan 60% dengan nilai rata-rata 68,48. Hal ini masih jauh dari target yang diharapkan.

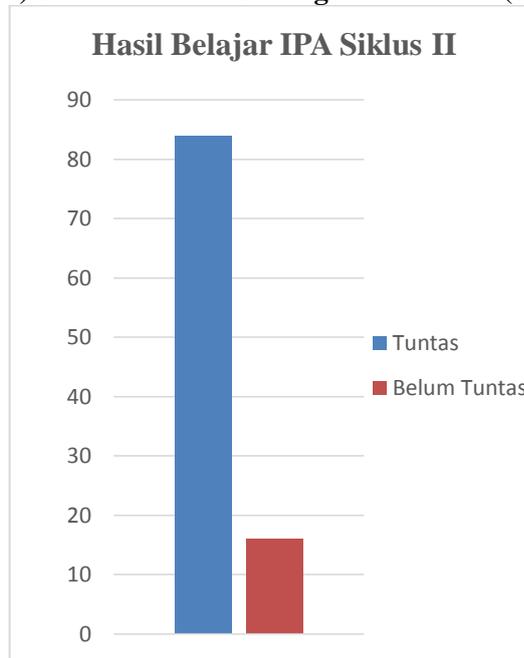
Berdasarkan hasil pengamatan siklus 1 yang diperoleh, maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Peneliti meningkatkan pembelajaran pengorganisasian waktu dengan yeyap memperhatikan perbedaan yang ada pada setiap siswa karena masing-masing setiap individu memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda dan pemberian motivasi untuk berpendapat.

Hasil Penelitian Deskripsi Data Siklus II

Perencanaan siklus II disusun satu kali pertemuan (3x35 menit). Dengan materi diambil dari Kurikulum Tahun 2013 (K13) pisa mata pelajaran IPA Kelas IV semester 1. Kompetensi Dasar (KD) pembelajarannya adalah Memahami Energi dan Perubahannya. Kompetensi Inti (KI) pembelajaran adalah Menjelaskan Pentingnya Energi dan Perubahannya. Indikator pembelajaran yang diinginkan dicapai adalah: Menyelesaikan masalah perubahan energi dalam kehidupan nyata.



Diagram 2 Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri 083 Pidoli (Siklus II).



Pembahasan Siklus II

Pada siklus II pembelajaran menggunakan Model *Team Game Tiurnament* (TGT) sudah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 083 Pidoli. Ini dapat dibuktikan melalui peningkatan perolehan nilai siswa dibandingkan pada siklus 1. Pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai akhir hasil belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotor). Pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan 84% dengan nilai rata-rata siswa 80. Dengan demikian, pembelajaran IPA menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data belajar siswa siklus I dan siklus II selama dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil belajar siswa pada Materi IPA Energi dan Perubahannya dengan menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) DI Kelas IV SD Negeri 083 Pidoli

Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Siklus I	68,48	60%
Siklus II	80	84%

Adapun diagram perbandingan peningkatan Hasil belajar IPA yaitu sebagai berikut :

Diagram 3 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar IPA



4. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 083 Pidoli. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar diperoleh nilai rata-rata 68,48 dengan nilai ketuntasan mencapai 60 %, sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata siswa 80 dengan nilai ketuntasan mencapai 84%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rumanti, Dani Nur. 2015. Pengaruh Penerapan Mind Map Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Gugus Hasanuddin Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rusman. 2011. Model Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Teras.
- Sulistiyorini Sri, 2007. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. Unnes: Tiara Wacana
- Susanto ,Ahmad, 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suyanto. 2009. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Jogjakarta: DIVA Press.
- Trianto. 2014. Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara.