

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI GERAK
BENDA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS III SD NEGERI
101501 BINTUJU KECAMATAN ANGKOLA
MUARATAIS KABUPATEN
TAPANULI SELATAN**

Oleh:

Erwin Siregar, S.Pd., M.Pd¹⁾
Nurzanna., M.Pd²⁾ Nindia Tintama³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email : nindiatintama1998@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang relevan saat menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, kecamatan Angkola Muaratais kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang mana terdapat dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, kecamatan Angkola Muaratais, kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 26 siswa dimana terdapat 21 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai rata-rata siswa dalam materi gerak benda sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata 63,84 masuk pada kategori “Rendah”. Sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) memperoleh rata-rata pada siklus I pertemuan I 52,12 berada pada kategori “Kurang”, Siklus I Pertemuan II memperoleh 62,10 berada pada kategori “Rendah”, dan pada siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata 73,33 berada pada kategori “Cukup”, pada siklus II pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 75,41 berada pada kategori “Cukup”. Dari perbandingan tersebut pada hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, kecamatan Angkola Muaratais, kabupaten Tapanuli Selatan pada siklus I pertemuan I sebesar 18,74%, siklus I pertemuan II 31,58%, dan pada siklus II pertemuan I sebesar 61,90% dan pada siklus II pertemuan II 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi gerak benda.

Kata Kunci: *Team Game Tournament*, Gerak Benda.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas supaya mampu bersaing dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga pendidikan dilaksanakan dengan baik untuk memperoleh hasil yang maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi sistem pendidikan nasional adalah kurikulum.

Ilmu pengetahuan alam berasal dari kata *natural science*, yang artinya ilmu pengetahuan tentang alam atau ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Banyak cara yang dilakukan untuk dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam memahami IPA. Dalam kegiatan belajar IPA, siswa diharapkan dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam setiap prosesnya.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa selama ini proses pembelajaran di tingkat dasar, terutama pembelajaran IPA masih belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 18 Januari 2021 dengan guru kelas III SD Negeri 101501 yaitu Ibu Darlena, S.Pd. SD. Dari hasil belajar siswa dalam Daftar Kumpulan Nilai (DKN) semester I kelas III Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan T.P. 2020/2021. Belum seperti yang diharapkan dimana nilai rata-ratanya 63,84. Hal ini belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) materi gerak benda pada pelajaran IPA yang di terapkan di SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan dimananilai 70 sebagai KKM. Dari 26 siswa terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan, terdapat 11 siswa yang belum mencapai keuntasan dengan nilai rata-rata 63,84.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai dari Hasil Ulangan Harian

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1.	AH	70	70	Tuntas
2.	AEH	55	70	Tidak tuntas
3.	AR	75	70	Tuntas
4.	AS	70	70	Tuntas
5.	ASR	60	70	Tidak tuntas
6.	AIKB	65	70	Tidak tuntas
7.	AN	70	70	Tuntas
8.	ATH	50	70	Tidak tuntas
9.	AMS	70	70	Tuntas
10.	AR	45	70	Tidak tuntas
11.	AM	70	70	Tuntas
12.	ARL	70	70	Tuntas
13.	AAN	80	70	Tuntas
14.	BH	70	70	Tuntas

15.	BP	60	70	Tidak tuntas
16.	FIL	75	70	Tuntas
17.	FB	75	70	Tuntas
18.	IAI	75	70	Tuntas
19.	IB	45	70	Tidak tuntas
20.	IAB	70	70	Tuntas
21.	ISD	70	70	Tuntas
22.	IY	50	70	Tidak tuntas
23.	PB	60	70	Tidak untas
24.	TH	45	70	Tidak tuntas
25.	YMH	70	70	Tuntas
26.	ZL	45	70	Tidak tuntas
Jumlah		1660		
Rata-rata		63,84		
Tuntas		15 Siswa (57,69%)		
Tidak Tuntas		11 Siswa (42,30%)		

Dengan kenyataan ini menunjukkan masih rendahnya tingkat hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi gerak benda yang ada. Dimana yang mencapai ketuntasan hanya 15 siswa atau (57,69%) sedangkan yang tidak tuntas 11 siswa atau (42,30%). Dengan demikian maka tidak menutup kemungkinan nilai IPA yang diperoleh siswa rendah dan apabila terus dibiarkan maka mutu belajar akan semakin merosot. Masih banyak diantara guru yang melaksanakan proses pembelajaran hanya menekankan pada aspek kognitif, tanpa memperhatikan aspek yang lainnya.

Dampak dari hal tersebut adalah siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPA, kurangnya kemampuan berfikir kreatif siswa, pembelajaran yang bersifat monoton, kurangnya rangsangan dari seorang guru sehingga siswa kurang tertarik untuk meningkatkan hasil belajar, dan siswa tidak fokus. Akibatnya kemampuan siswa dalam memahami IPA menjadi rendah serta pemahaman yang dimiliki siswa tidak bertahan lama. Unruk mengatasi permasalahan tersebut hendaknya guru dapat melaksanakan proses pembelajaran IPA sesuai dengan karakteristik IPA tersebut.

Mengingat pentingnya hasil belajar untuk 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 hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan khususnya pada pelajaran IPA.

Adapun pemecahan masalah yang peneliti pilih untuk dikembangkan adalah Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda pada Ranah Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas III SD Negeri 101501 Bintuju Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan.

Agar masalah yang ditetapkan dalam latar belakang masalah memiliki arah dan tujuan yang jelas maka ditetapkan suatu dasar pembahasan yang bertitik tolak dari latar belakang masalah, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut: Mendeskripsikan apakah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gerak benda pada siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan.

Setiap penelitian yang dilakukan harus mempunyai tujuan, untuk mendapatkan gambaran secara jelas terhadap hasil-hasil yang akan dicapai dalam penelitian. Adapun tujuan penelitian dirumuskan untuk: menguji apakah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gerak benda pada siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan. Dengan bimbingan kepala sekolah Ibu Nurcahaya Yuni Hartati Harahap, S.Pd dan guru kelas III Ibu Darlena, S.Pd. SD. Adapun alasan memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian karena sebelumnya lokasi ini adalah lokasi tempat PPL peneliti sebelumnya, dan peneliti melihat masih rendahnya hasil belajar siswa terutama pada materi IPA. Penelitian dilaksanakan tepatnya di rumah kepala sekolah Ibu Nurcahaya Yuni Hartati Harahap, S.Pd dikarenakan masih suasana Covid 19 dan tidak ada proses belajar mengajar di sekolah jadi penelitian dilaksanakan di rumah kepala sekolah bersama siswa kelas III.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan. Dimana hal yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan. Adapun yang dijadikan sebagai objek adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* pada IPA materi gerak benda di kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) maka prosedur penelitian harus sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur siklus. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Menurut Notoatmodjo(2010: 87) definisi instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian ini dapat berupa kuesioner, formulir observasi, formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bentuk tes jawaban singkat, karena jawaban singkat dipandang cocok untuk mengukur pengetahuan siswa. Selain menggunakan jawaban singkat penelitian ini juga menggunakan jenis tes uraian atau sering juga disebut *essay examination*. Hal ini berpandangan bahwa uraian dapat menuntut siswa untuk lebih mengekspresikan gagasan melalui tulisan. Tes uraian sendiri lebih banyak memiliki kelebihan dibandingkan dengan tes objektif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah, 1. Observasi, observasi digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa saat pembelajaran dilaksanakan oleh pengamat, 2. Tes, kumpulan data dengan teknik tes untuk mengungkapkan keberhasilan hasil belajar siswa dengan penerapan *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPA. Soal yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan perbaikan. Berdasarkan hasil analisis tes tersebut dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa. Teknik ini dilakukan pada saat siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri 101501 Bintuju, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan, dimana siswanya berjumlah 26 siswa terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi gerak benda. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masingnya terdiri dari dua pertemuan.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. Menurut Trianto (2009:83) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Time Game Tournament (TGT)*, atau pertandingan tim, pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh nilai tambahan poin untuk skor tim mereka.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* menurut Slavina(2008:163) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem

skor kemajuan individu, dimana para siswa serlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya serta seperti sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), maka peneliti menetapkan langkah yang digunakan dalam penelitian adalah sesuai pendapat Sutirman yang terdiri dari 4 langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang mudah dipahami peneliti.

Menurut Sutirman (2013:34), langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah: 1) Persentasi materi, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, aperepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai indikator kopetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audio visual yang berisi materi yang sesuai. 2) Pembentukan kelompok, setelah materi disampaikan oleh guru didepan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan kelompok. Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), maka peneliti menetapkan langkah yang digunakan dalam penelitian adalah sesuai pendapat Sutirman. 3) *Game tournament*, setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permianan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. 4) Perhargaan setiap kelompok, perolehan skor anggota kelompok siatas rata-rata menjadi skor kelompok.

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan tindakan awal yaitu melakukan observasi. Observasi dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2021 untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa khususnya materi IPA dan memperoleh data yang nantinya akan menjadi perbandingan data penelitian sesudah digunakannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I, Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di siklus I pertemuan I, maka peneliti perlu melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I dengan hasil sebagai berikut: Dari 16 siswa yang hadir hanya sebagian siswa yang mampu menguasai materi pembelajaran materi gerak

benda, dibuktikan dengan hasil soal essay yang diberikan ada beberapa siswa dengan benar menjawab pertanyaan dari soal dan ada yang tidak menjawab sama sekali. Harapannya pada pertemuan selanjutnya akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dapat diketahui dari 26 siswa diantaranya hanya 16 siswa yang hadir pada pertemuan satu untuk mengikuti tes, terdapat 3 atau 18,74% siswa yang mencapai ketuntasan dan sebanyak 13 atau 82,25% siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I Pertemuan I yaitu 58,12. Diperoleh presentase ketuntatasan hanya 18,74% sehingga peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan cara melakukan siklus kedua karena nilai yang diperoleh belum mencapai ketuntasan.

Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II, Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di siklus I pertemuan II, maka peneliti perlu melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan II dengan hasil sebagai berikut: Dari 19 siswa yang hadir bebrerapa siswa sudah mampu menguasai materi dari hasil yang didapat selama proses pembelajaran dan hasil dari soal pilihan ganda yang diberikan, sudah terjadi peningkatan dimanan dari 19 siswa 11 diantaranya sudah mencapai ketuntasan seperti yang diharapkan. Namun dari hasil pemebelajaran siswa yang belum memperoleh ketuntasan adalah siswa yang cenderung kurang aktif atau bisa terbilang siswa yag cenderung diam dan pemalu. Untuk itu pada pertemuan selanjutnya peneliti harus mencari cara bagaimana siswa yang belum tuntas agar bisa menyamakan nilai mereka seperti siswa yang tuntas. Dapat diketahui dari 26 siswa diantaranya hanya 19 siswa yang hadir pada siklus I pertemuan II untuk mengikuti tes, terdapat 6 atau 31,58% siswa yang mencapai ketuntasan dan sebanyak 13 atau 68,42 % siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I Pertemuan II yaitu 62,10. Diperoleh presentase ketuntatasan hanya 31,58% sehingga peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan cara melakukan siklus kedua karena nilai yang diperoleh belum mencapai ketuntasan.

Hasil Penelitian Siklus II, Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di siklus II pertemuan I, maka peneliti perlu melakukan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I dengan hasil sebagai berikut: Dari 21 siswa yang hadir sudah banyak diantaranya yang mampu menguasai materi baik melalui tanya jawab mapun saat mengerjakan soal yang diberikan. Saat bekerja sama dengan teman kelompok, siswa sangat antusias dan saling bertukar pikiran. Namun dari sekian banyak siswa masih saja ada siswa yang cenderung tidak mau berinteraksi dengan teman kelompoknya saat ditanya pada siswa tersebut ia juga hanya diam dan tidak mau bicara, maka

peneliti ingin di pertemuan berikutnya siswa ini lebih aktif dengan mengajaknya melakukan hal-hal sederhana. Dapat diketahui dari 26 siswa diantaranya terdapat 21 siswa yang hadir pada siklus II pertemuan I untuk mengikuti tes dan menghadiri proses pembelajaran, terdapat 13 atau 61,90% siswa yang mencapai ketuntasan dan 8 atau 38,10 % siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I Pertemuan I yaitu 73,33. Diperoleh presentase ketuntasan hanya 61,90% sehingga peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan cara melakukan siklus kedua karena nilai yang diperoleh belum mencapai ketuntasan.

pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memperoleh hasil belajar siswa yang meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dilihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari siklus I pertemuan I 58,12 dan siklus I pertemuan II juga mengalami peningkatan yaitu 62,10. Kemudian pada siklus II pertemuan I memperoleh rata-rata 73,33 dan pada siklus II pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 75, 41. Ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa selama proses penelitian. Selain dilihat dari rata-rata siswa, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa dimana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Dapat dibuktikan dari siklus I pertemuan I dimana siswa yang memperoleh ketuntasan hanya 3 siswa atau 18,74 % dihitung dari banyaknya siswa yang hadir. Kemudian pada siklus I pertemuan II, siswa yang memperoleh ketuntasan meningkat menjadi 6 siswa atau 31,58%. Pada siklus II pertemuan satu ketuntasan siswa juga kembali meningkat menjadi 13 siswa atau 61,90%, jauh lebih banyak meningkat dibandingkan sebelumnya. Siklus II pertemuan II ketuntasan siswa kembali meningkat menjadi 18 siswa atau 75%. Dari berbagai uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi gerak benda.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada BAB I sampai BAB IV tentang Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Materi Gerak Benda Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas III SD Negeri 101501 Bintuju Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil terbukti dengan diperolehnya hasil belajar hasil belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar dimana pada siklus I pertemuan I

dengan rata-rata perolehan 58,12 kemudian pada siklus I pertemuan II terjadi peningkatan dimana rata-rata siswanya mendapat perolehan sebesar 62,10. Pada siklus II pertemuan I rata-rata nilai perolehan kembali meningkat menjadi 73,33 kemudian siklus II pertemuan I memperoleh hasil yang 75, 41, hal ini membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya.

5. REFERENSI

- Notoatmojo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin. 2008. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Bandung: Nusa Media.
- Sutimin. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.