

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SISWA KELAS IV SD NEGERI  
AMPIH KEBUMEN TAHUN AJARAN 2017/2018**

Nahrin Akbar, Wahyu Kurniawati  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa dan objek dari penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes pemahaman konsep, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif menggunakan model rata-rata dan persentase.

Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen. Hal ini ditunjukkan dengan : (1) rata-rata persentase hasil ulangan harian 62,52 dengan kriteria cukup dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 69 dengan kriteria cukup. Dan meningkat lagi menjadi 86 pada siklus II dengan kriteria sangat baik dan sudah memenuhi indikator pencapaian dari penelitian ini sehingga penelitian dinyatakan berhasil. (2) hasil observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 85% dengan kriteria sangat baik menjadi 100% pada siklus II dengan kriteria sangat baik dan kegiatan siswa sebesar 82.5% dengan kriteria sangat baik menjadi 95% pada siklus II dengan kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), prestasi belajar IPA

**ABSTRACT**

*Teams games tournament learning model to natural science by using In in fourth grade student of Ampih Elementary School Kebumen.*

*This type of research was a Classroom Action Research (PTK) and used Kemmis and Mc research design. Taggart design consisting of: planning (planning), action (acting), observation (observing), reflection (reflecting). Subjects in this study were students of grade IV which amounted to 21 students and the object of this study was the implementation of team game tournament learning to improve the achievement of natural science learning'. This study was conducted in two cycles which cycle I consisted of four meetings and cycle II consisted of three meetings. The research instruments included instructional learning observation sheets, concept comprehension tests, field notes, and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive method. Qualitative data analysis consisted of data reduction, data presentation, and conclusion. Quantitative data analysis used the average model and percentage.*

*The results obtained conclusion that the learning of mathematics by using cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) type can improve the achievement of natural science learning of grade IV students of public elementary school Ampih Kebumen. It is indicated by: (1) the average percentage of pre-cycle test results of 62,52 with sufficient criteria and an increase in cycle I to 69 with good criteria. It increases again in 86 in cycle II with very good criteria and has met the*

*indicators of achievement of this research so that research declared successful. (2) result of observation of teacher activity in cycle I equal to 85% with good criteria become 100% in cycle II with very good criteria and student activity equal to 82.5% with very good criteria become 95% in cycle II with criteria very good.*

*Keywords: Team Games tournament (TGT), the achievement of natural science*

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan September 2017 di kelas IV SDN Ampih dengan jumlah siswa sebanyak 21 yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, diketahui bahwa prestasi belajar sangatlah rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru serta observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berdasarkan hasil ulangan harian pada pelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA yang ada selama ini menggunakan metode ceramah. Aktivitas guru dalam pembelajaran selalu diawali dengan berdoa dan memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu guru menerangkan materi pelajaran. Pada saat guru menerangkan materi pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang sedang diberikan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang suka mengobrol sendiri dan asyik bermain dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga jarang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Siswa hanya menunggu penjelasan dari guru tanpa memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dilakukan usaha lebih lanjut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Perlu dirancang suatu pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bermain dengan siswa lain. Sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran mengenai materi pembelajaran sekaligus menumbuhkan sikap toleransi serta menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar IPA.

Model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT), siswa akan diajak bermain dan bertanding secara berkelompok. Kelompok siswa berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan, sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman, sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan dapat menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkolaborasi dengan guru bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams

Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Ampih tahun ajaran 2017/2018”.

Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap siswa kelas IV SD Negeri Ampih.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai bahan acuan dalam menentukan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
  - b. Memotivasi guru untuk melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Siswa
  - a. Sebagai sarana baru untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA.
  - b. Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, interaktif dalam proses pembelajaran.
  - c. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak monoton.
3. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai pengembangan pengetahuan dalam pembelajaran IPA.
  - b. Menambah pengalaman dan wawasan pembelajaran sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti saat terjun di lapangan nantinya.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen pada bulan September sampai dengan bulan Oktober 2017. Penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Ampih yaitu rendahnya prestasi belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini diketahui oleh peneliti berdasarkan pengamatan serta informasi dari guru kelas IV dan siswa-siswa kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen. Peneliti dan guru sepakat untuk mengatasi masalah tersebut.

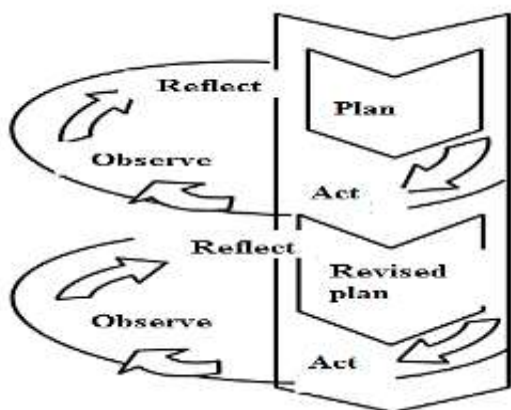
Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester I. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari mulai persiapan, pelaksanaan, analisis, hingga pembuatan laporan dimulai pada bulan September hingga bulan Oktober 2017. Pembuatan jadwal waktu penelitian bertujuan untuk memudahkan proses penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan secara sistematis, efektif, dan efisien. Jadwal penelitian berupa bulan dan tahun pelaksanaan, sedangkan tanggal dan waktu penelitian menyesuaikan dengan teknis dan kebijakan sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 21 siswa. Yaitu jumlah anak laki-laki 10 siswa dan jumlah anak perempuan 11 siswa.

Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA.

## Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model penelitian menurut Kemmis dan Taggart (dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, 2009: 20). Berikut ini desain penelitian tindakan kelas model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart.



Gambar 2. Model Spirall dari Kemmis dan Taggart

Dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka dilanjut untuk siklus berikutnya. Siklus akan dihentikan apabila hasil penelitian yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

## Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

### 1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah teknik penilain yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan panca indra secara langsung (Ali Hamzah, 2014:169)

### 2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak dapat diamati ketika pengamatan berlangsung dan wawancara dilakukan setelah pembelajaran terlaksana.

### 3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa berupa instrumen pembelajaran, lembar soal dan jawaban, pada evaluasi lembar observasi, daftar kelompok, dan foto-foto ketika pembelajaran berlangsung.

## Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan pada waktu melaksanakan penelitian untuk mencari dan mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

### 1. Lembar observasi

Dalam penelitian ini digunakan 2 macam lembar observasi yang digunakan sebagai pedoman peneliti. Lembar observasi yang pertama adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa. Kemudian lembar selanjutnya adalah lembar observasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk guru dan siswa.

Tabel 3. Kisi- kisi Lembar Observasi Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

No	Sintaks	No butir	
		Guru	Siswa
1.	Penyajian kelas ( <i>class presentation</i> )	1a	1b
2.	Belajar dalam kelompok ( <i>teams</i> )	2a, 2c	2b, 2d
3.	<i>Games Tournament</i>	3a	3b
4.	<i>Tournament</i>	4a	4b
5.	Penghargaan kelompok.	5a	5b

## 2. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksanan. Wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap guru.

Tabel 4. Pedoman wawancara yaitu:

No	Pertanyaan untuk guru
1.	Apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)?
2.	Apakah ada kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ?
3.	Menurut bapak, apakah model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV?

## 3. Tes

Tabel 5. Kisi-kisi tes siklus 1

Kompetensi Dasar	Indikator ketercapaian	No soal
------------------	------------------------	---------

1. Mendeskripsikan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya	1.1 Siswa mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh Manusia dan Fungsinya	1, 2, 3
2. Menerapkan cara memelihara kesehatan kerangka tubuh	2.1 Siswa mampu menerapkan cara memelihara kesehatan kerangka tubuh. 2.2 siswa mampu menjelaskan hubungan antara struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya	4, 5

## Indikator Ketercapaian

Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan adanya perubahan atau peningkatan prestasi belajar pada pelajaran IPA :

1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa untuk mata pelajaran IPA memperoleh nilai 61 sebesar  $\geq 70\%$ .
2. Pembelajaran IPA dengan model TGT (*teams games tournament*) terlaksana 100%.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi data sekolah
  - a. Deskripsi SD Negeri Ampih

Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Ampih Kebumen Tahun Ajaran 2017/2018” dilaksanakan di SD Negeri Ampih yang beralamat di Desa Ampih, Kec. Buluspesantren, Kab. Kebumen, Jawa Tengah. SD Negeri Ampih didirikan pada tanggal 1 Agustus 1985 dengan luas tanah 2.940 m<sup>2</sup>. Letak sekolah berada di samping jalan desa. Jumlah tenaga pendidik yang ada di SD Negeri ampih berjumlah 11 orang. Untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran SD Negeri Ampih memiliki beberapa fasilitas yang memadai.

#### Deskripsi Kelas IV

Kelas IV SD Negeri Ampih terletak di sebelah barat sekolah dekat dengan parkir sepeda. Jumlah siswa kelas IV ada 20 siswa dengan rincian 9 laki-laki dan 11 siswa perempuan. Kondisi kelas cukup baik dengan fasilitas yang memadai. Terdapat foto presiden dan wakil presiden. Ruang kelas tertata rapi terdapat satu almari buku, rak buku, meja guru, dan papan absensi kehadiran siswa.

## 2. Deskripsi Data Tiap Siklus

### a. Tahap Pra Penelitian

Berdasarkan observasi di kelas IV SD Negeri Ampih proses pembelajaran IPA yang ada selama ini menggunakan metode ceramah diawali dengan berdoa dan memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu guru menerangkan materi pelajaran. Pada saat guru menerangkan materi pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang

sedang diberikan. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang suka mengobrol sendiri dan asyik bermain dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Dengan hasil ulangan harian mata pelajaran IPA masih di bawah KKM.

### b. Tahap Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus mulai pada tanggal September 2017 sampai dengan Oktober 2017. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan rincian dua kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes siklus. Alokasi untuk pertemuan pembelajaran 2 × 35 menit atau 3 × 35 menit dan untuk tes akhir siklus 1 × 35 menit. Berikut adalah tabel jadwal pelaksanaan pembelajaran IPA selama kegiatan penelitian di kelas IV SD Negeri Ampih.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah deskripsi penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada masing-masing siklus.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Ampih yang bertujuan meningkatkan prestasi belajar IPA siswa melalui model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah mengalami peningkatan. Secara umum prestasi belajar IPA siswa sudah memenuhi kriteria. Keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II telah sesuai dengan tahapan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan pedoman observasi yang sudah disusun peneliti. Hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dalam dua siklus dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah mencapai hasil yang diharapkan.

Selama proses pembelajaran siswa dibagi dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Dalam setiap kelompok terdapat siswa-siswi yang memiliki kemampuan berbeda sehingga mereka saling membantu menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Penggunaan media belajar diharapkan dapat membantu siswa dalam berinteraksi baik siswa dengan siswa lain maupun dengan guru. Siswa saling bekerjasama untuk mengerjakan LKS, dalam permainan dan pertandingan.

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara keseluruhan berjalan lancar. Setiap siklus telah dilaksanakan oleh guru dengan benar, tetapi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki yaitu:

- a) Guru meningkatkan kegiatan visual dan menulis, mental.
- b) Guru lebih menekankan kepada siswa untuk mau berbagi kepada teman yang

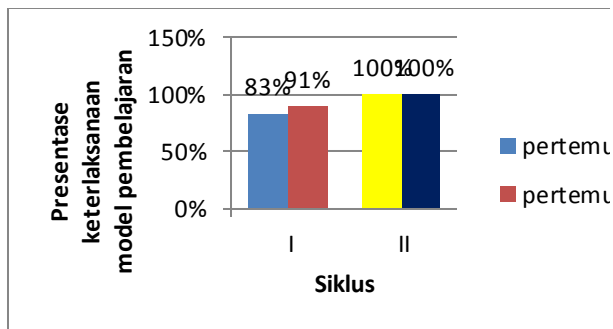
belum paham dan siswa bertanya jika ada hal yang belum dipahami.

- c) Guru lebih meningkatkan dalam membimbing baik kelompok maupun individu saat siswa melakukan diskusi kelompok
- d) Guru lebih meningkatkan interaksi terhadap siswa dan lebih optimal dalam memberikan arahan kepada siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih ada kekurangan sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II. Pada akhir siklus II tindakan telah mengalami perbaikan di antaranya sebagai berikut:

- a) Guru lebih meningkatkan kegiatan visual, menulis dan mental
- b) Guru lebih optimal dalam menekankan kepada siswa untuk berbagi ilmu jika masih ada teman yang belum paham.
- c) Guru lebih meningkatkan pemberian bimbingan baik kelompok maupun individu.
- d) Guru lebih berinteraksi lebih baik terhadap siswa dan lebih mengoptimalkan pemberian arahan kepada siswa.

Berdasarkan analisis data observasi keterlaksanaan model pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Grafik presentase keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Grafik presentase keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan grafik persentase keterlaksanaan pembelajaran diatas, persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 83% (baik sekali) pada pertemuan 1 dan 91% (baik sekali) pada pertemuan 2. Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah 100% (baik sekali) pada pertemuan 1 dan 100% (baik sekali) pada pertemuan II.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan juga guru pada pelajaran IPA SD N Ampih dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan secara benar dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* TGT dapat meningkatkan Prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ampih.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disampaikan sebelumnya, peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hendaknya dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, karena pembelajaran dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Peneliti yang tertarik untuk mengadakan penelitian tentang dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), maka dapat melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. *Psikologi Belajar*. 2008. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S., Jabar, A., Safruddin, C. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- BNSP. Peraturan mendiknas no 22 dan 23 tahun 2006. Jakarta: BNSP
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ebta Setiawan. 2016. "Aktivitas". (Online). (<http://kbbi.web.id/aktivitas>) di unduh 14 Juli 2017
- Heri Rahyubi. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar



Kusuma, W., Dwitagama, D. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. 2009. Jakarta Barat: PT Indeks

Muhammad Isa Anshori. 2010. Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) (PTK Pada Siswa Kelas VII A SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014). Skripsi. Surakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nana Sudjana. 2010. Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Ngalim Purwanto. 2013. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Rosdakarya

Oemar Hamalik. 2015. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara, Cet XVII