

---

## **PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMEN* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SISWA**

Tenimar

Sekolah Dasar Negeri 021 Tarai Bangun, Tambang,  
Kampar, Riau, Indonesia

e-mail: [tenimar1973@gmail.com](mailto:tenimar1973@gmail.com)

### **Abstrak**

Telah dilakukan penelitian tindakan kelas di SD Negeri 021 Tarai Bangun Tambang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan objek penelitian siswa kelas VI pada semester ganjil 2018/2019. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA untuk siswa kelas VI. Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dipilih untuk diterapkan setelah melalui hasil observasi dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti merencanakan tindakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran berbasis pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) yang terdiri dari soal-soal tes, lembar observasi dan rencana pembelajaran serta perangkat pembelajaran pendukung lainnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) di kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun Tambang mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran yang ditunjukkan dengan rerata tes dan ketuntasan klasikal disetiap siklus.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournamen* (TGT), hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), Rerata Tes dan Ketuntasan Belajar

### **Abstract**

Classroom action research had been conducted at 021 Tarai Bangun Tambang State Elementary School on Natural Sciences (IPA) subjects with the research object of Grade VI students in odd semester 2018/2019. This research was conducted as an effort to improve science learning outcomes for grade VI students. *Teams Games Tournament* (TGT) learning model was chosen to be applied after going through observations and reflections made by researchers. Researchers plan actions based on observations and reflections that have been carried out through the preparation of learning tools based on the *Teams Games Tournament* (TGT) consisting of test questions, observation sheets and lesson plans and other supporting learning tools. Based on the results of the study it can be concluded that the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) strategy in class VI of SD Negeri 021 Tarai Bangun Tambang is able to improve the learning outcomes of the subjects shown by the average test and classical completeness in each cycle.

**Keywords :** *Teams Games Tournament* (TGT), learning outcomes of Natural Sciences, Average Tests and Mastery Learning

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPA pada sekolah terutama pada sekolah dasar (SD) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran bidang studi IPA di sekolah berfungsi untuk:

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.

- b. Mengembangkan keterampilan proses siswa agar mampu memecahkan masalah melalui “doing science”.
- c. Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.
- d. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna serta keterkaitan dengan kemajuan IPTEK, keadaan lingkungan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pelestariannya.

Pembelajaran sains pada tingkat sekolah dasar (SD) dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi dan fisika.

Adapun tujuan umum pembelajaran IPA adalah penguasaan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan khusus yang berorientasi pada hakikat sains adalah menguasai konsep-konsep sains yang komplekatif dan bermakna bagi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran.

Guru kelas yang mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seharusnya menciptakan kondisi belajar yang aktif untuk membantu siswa dalam belajar di kelas, khususnya mempelajari materi ciri – ciri khusus makhluk hidup.

Selama proses belajar mengajar, penulis selaku guru IPA telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 dalam proses belajar mengajar untuk kelas VI. Tetapi, dalam mengajar penulis cenderung masih bersifat konvensional, penulis memberi penjelasan dan siswa mencatat disertai tanya jawab seperlunya kemudian dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas VI, penggunaan metode konvensional ini dapat menghambat daya kritis siswa. Dengan demikian, sulit bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya secara optimal. Proses pembelajaran demikian membuat siswa kurang berminat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh penulis kepada siswa sebanyak 5 soal, kesulitan siswa dalam memahami materi masih ditemukan. Sebanyak 87% siswa melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan. Mereka hanya mendapatkan nilai di bawah 75, sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM); di atas 75. Hanya 13% siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan karena mereka tidak perhatian penuh ketika proses belajar di kelas.

Dari hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masuk dalam kategori kurang. Setelah ditelusuri dari resume pembelajaran yang dibuat pada setiap pertemuan, penyebab munculnya permasalahan di atas yaitu: 1) materi ciri – ciri khusus makhluk hidup pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sulit dipahami yang telah dapat dilihat dari hasil penilaian siswa; 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham; 3) kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan gagasan/pendapat dalam pembelajaran; 4) guru sudah melakukan proses mengajar dengan baik, namun guru masih belum menggunakan sebuah strategi dalam pembelajaran, siswa masih hanya sebatas menghafalkan materi yang ada dalam buku cetak.

Untuk mengatasi hal di atas, maka penulis mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dan menyenangkan, terutama untuk materi ciri – ciri khusus makhluk hidup. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam untuk pokok bahasan ciri – ciri makhluk hidup. Strategi TGT terdiri atas 4 langkah utama yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Step 1 yaitu pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2 yaitu belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3 yaitu turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen,

dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Step 4 yaitu rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul "Penggunaan Strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun Tambang Tahun Pelajaran 2018/2019".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun Tambang dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT).

### **Pengertian Strategi *Teams Games Tournamen* (TGT)**

*Teams Games Tournamen* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Deries dan Keith Edards. Dalam *Teams Games Tournamen* (TGT), para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008).

Menurut Kurniasari (2006) dalam [rizardian.blogspot.co.id/2012/11](http://rizardian.blogspot.co.id/2012/11), model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Sebelum memulai *game* dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis. Masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja turnamen.

Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertugas memberikan jawaban seta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Untuk memastikan apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam *game* dan turnamen akademik. *Game* hanya diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok, sedangkan turnamen diikuti oleh semua siswa.

Ketika turnamen akademik, siswa akan dipisahkan dengan kelompok asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari beberapa siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Penentuan dimana meja turnamen yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru, yaitu dengan melihat homogenitas akademik. Maksudnya, siswa yang berada dalam satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademiknya setara. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan nilai yang diperoleh saat *pre-test*.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2001), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

### **Presentasi di kelas**

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

### **Tim/kelompok**

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

Belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, karena dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

### **Game (permainan)**

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

### **Tournament (turnamen)**

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

(1) Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

(2) Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

(3) Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

(4) Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi kekiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.

(5) Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru.

Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

### Rekognisi tim (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Kelebihan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. *Teams Games Tournamen* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament dalam strategi ini.

### **Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) melalui strategi *Teams Games Tournamen* (TGT)**

Strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) terdiri atas 4 langkah utama yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Step 1 yaitu pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2 yaitu belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3 yaitu turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Step 4 yaitu rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui criteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Langkah-langkah mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) sesuai yang dikemukakan Slavin (2008) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran.
2. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
3. Guru meminta siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
4. Guru meminta pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
5. Guru meminta pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
6. Guru mempersilahkan jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
7. Guru mengecek jawaban penantang I dan II, jika jawaban penantang salah, maka dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
8. Guru meminta siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
9. Guru meminta siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasikan dengan semua tim.
10. Guru memberikan penghargaan sertifikat untuk tim super (kriteria atas), tim sangat baik (kriteria tengah), dan tim baik (kriteria bawah)
11. Guru mengakhiri kelas.

### **Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan agar terjadi suatu perubahan tingkah laku pada seseorang, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang tersebut merupakan hasil yang diperoleh melalui proses belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik yang dimiliki oleh seorang siswa yang terwujud dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dibandingkan dengan sebelum siswa belajar, yang dilihat dari sisi siswa. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan dimana saat terselesainya bahan pelajaran yang di sampaikan.

Oemar Hamalik (2004) menjelaskan bahwa, "Hasil belajar merupakan bukti terjadinya perubahan tingkah laku seseorang, yang tampak pada aspek-aspek seperti;

aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis budi pekerti, dan sikap.”

Sukardi (2009) menerangkan bahwa hasil belajar adalah “nilai yang menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa.”

Sudjana (2005), mengatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil – hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan bentuk kemampuan dan kecerdasan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam maupun dari luar diri individu.

Menurut Shabri (2005), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Aini (2001) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor di luar diri siswa dan faktor pada diri siswa. Faktor pada diri siswa ini diantaranya faktor emosi dan mood. Siswa yang mengalami hambatan pemenuhan kebutuhan emosi, maka ia dapat mengalami “kecemasan“ sebagai gejala utama yang dirasakan.

Clark (dalam Shabri, 2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

1. Ukuran kelas (*class size*). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1:40, artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.
2. Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.
3. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Dari informasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

1. Faktor pada diri siswa diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.
2. Faktor di luar diri siswa, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.

## METODE

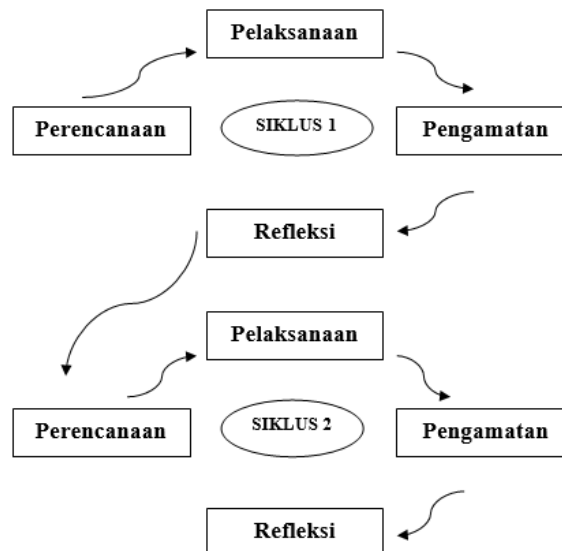
### Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011), PTK adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelasnya dengan merancang, melaksanakan tindakan, dan merefleksikannya dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan Kunandar (2011), dalam PTK ada tiga unsur atau konsep yaitu:

1. Penelitian, yaitu aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan, yaitu suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus-siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran.
3. Kelas, yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Ada empat tahap yang dilalui dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada setiap siklusnya yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah gambarannya:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

### Parameter Penelitian

Parameter merupakan hal yang diukur dalam penelitian. Ada dua parameter dalam penelitian ini, yakni:

#### 1. Parameter Utama

Parameter utama dalam penelitian berupa hasil belajar siswa yang terdiri dari daya serap dan ketuntasan siswa.

Hasil Belajar

- Daya serap Siswa
- Ketuntasan hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan baik secara individu maupun klasikal.

#### 2. Parameter Pendukung

Parameter pendukung dalam penelitian ini adalah berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengukur parameter. Dalam penelitian ini, ada dua instrumen penelitian, yaitu:



1. Test hasil belajar untuk mengukur daya serap siswa dan ketuntasan belajar siswa). Dalam hal ini instrumen yang digunakan adalah berupa post tes pada akhir setiap pertemuan.
2. Lembar observasi aktivitas siswa berupa mengetahui materi, membuat pertanyaan, mempelajari materi, mendiskusikan materi, dan mengerjakan latihan. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru yang diamati meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam hal ini antara lain terdiri dari beberapa langkah untuk setiap siklusnya:

1. Perencanaan, meliputi persiapan pengadaan perangkat ajar, materi ajar, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.
2. Tindakan / pengaplikasian strategi *Teams Games Tournamen* (TGT), meliputi pendahuluan, kegiatan pokok dan penutup.
3. Observasi atau pengamatan atas pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi atas hasil observasi, yaitu pembahasan atas siklus yang sudah dilakukan sebagai acuan perbaikan pada siklus selanjutnya.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari:

#### 1. Tes

Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa melalui pelaksanaan post tes/ulangan. Post tes dilaksanakan pada akhir pertemuan setiap siklusnya yang terdiri dari ulangan / tes siklus1 sampai dengan ulangan / tes siklus 2.

#### 2. Observasi / Pengamatan

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Wardani (2002) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas, observasi terutama ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Oleh sebab itu, perlu diadakannya pengamatan atau observasi untuk mengetahui bagaimana implementasi strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) serta partisipasi dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes terhadap siswa tersebut. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari observasi guru dan siswa.

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif sebagai berikut:

#### 1. Data Kuantitatif

Untuk mendapatkan hasil nilai dari jawaban siswa, penulis menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai tes siswa tersebut. Rumus untuk menganalisa hasil tes tersebut adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{X}{N} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan

M = Nilai Individu

X = Jawaban Benar

n = Jumlah Soal

(Nurkencana dan Sunartana, 1983)

Persentase siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dirumuskan sebagai berikut (Hatch and Farhady, 1982):

$$P = \frac{X}{N} \times 100\% \quad (2)$$

- P = Persentase
- X = Jumlah siswa yang benar
- N = Total siswa

Nilai tes siswa diklasifikasikan untuk menentukan tingkat kemampuan siswa dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Kemampuan

Klasifikasi Nilai	Kategori
81 – 100	Baik Sekali
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

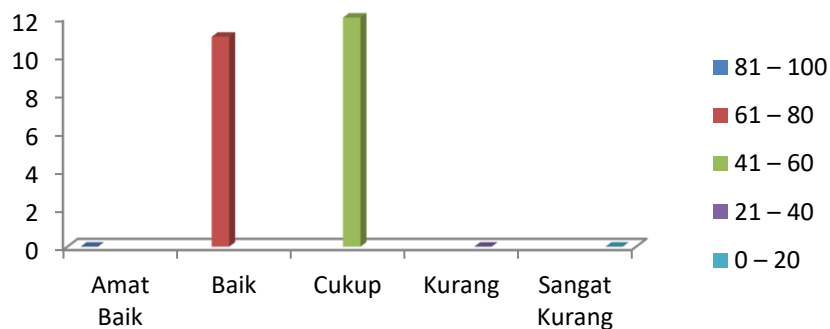
(Haris, 1974)

## 2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari observasi guru dan siswa. Dalam hal ini, observer mengobservasi aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kemudian, penulis memberikan ulangan untuk mengetahui refleksi tentang kelebihan dan kekurangan dalam melaksanakan penelitian.

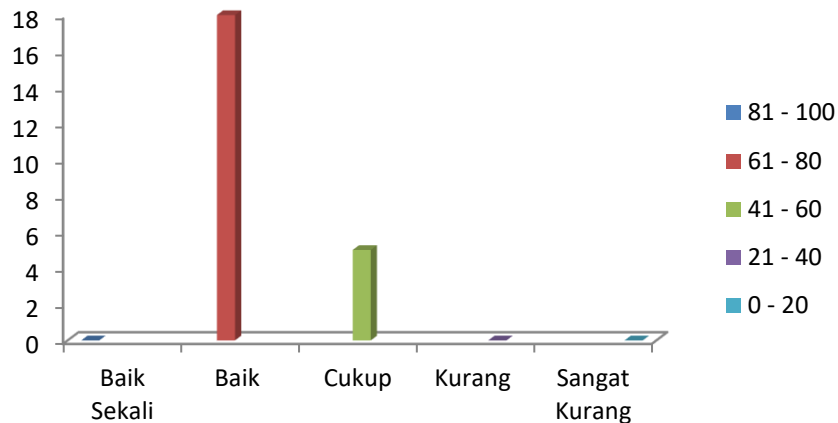
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua data dihitung, dapat ditemukan bahwa nilai rata-rata dari pra-tindakan, tes pada siklus 1 dan siklus 2 menjadi meningkat. Nilai rata-rata pra-tindakan adalah 45,83 (kurang). Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 52,18 (cukup) dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Nilai Siswa Siklus I

Nilai rata-rata pada siklus 2 adalah 78 (baik) dapat dilihat pada gambar 3. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar IPA dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).



Gambar 3. Hasil Nilai Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil analisis data di atas, permasalahan yang ditampilkan pada proses belajar mengajar terutama hasil belajar IPA untuk siswa kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun, Tambang telah terjawab. Penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) telah menunjukkan hasil yang memuaskan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil data analisis penulis membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil nilai rata-rata pada pra-tindakan adalah 47,83. Hasil belajar IPA untuk siswa berada pada tingkat kemampuan kurang.
2. Setelah melakukan siklus 1, hasil nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 52,18. Hal ini berarti kemampuan belajar IPA untuk siswa berada pada tingkat kemampuan cukup. Pada siklus 2, hasil nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 78. Hal ini berarti kemampuan belajar IPA untuk siswa berada pada tingkat kemampuan baik. Nilai tersebut lebih tinggi dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); diatas 75.
3. Data menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun, Tambang dalam belajar IPA. Dengan kata lain, strategi tersebut dapat digunakan sebagai sebuah strategi dalam mengajarkan IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran tersebut.
4. Telah dibuktikan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun, Tambang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA yang telah ditentukan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Teams Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan belajar IPA untuk siswa kelas VI SD Negeri 021 Tarai Bangun, Tambang.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat membantu guru dan guru pemula dalam mengajarkan IPA yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Seorang guru seharusnya membuat usaha yang lebih untuk meningkatkan kemampuan dan kualitasnya dalam mengajarkan IPA. Guru seharusnya dapat memperhatikan partisipasi siswa dalam proses belajar tersebut.
2. Seorang guru seharusnya mengetahui strategi mengajar yang cocok untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa dibutuhkan lebih banyak latihan dalam belajar IPA di kelas maupun di luar kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2006. *Kegiatan Belajar mengajar yang Efektif*. Jakarta : Puskur Balitbang depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri,2005,*Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif ,Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*,Jakarta ,Penerbit PT Rineka Cipta.
- Gulo,W,2002,*Strategi Belajar Mengajar*,Jakarta,Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hadi,Sutrisno,1986,*Metodologi Reseach*,Yogyakarta,Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Hamalik,Oemar, 1983, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar* ,Bandung,Penerbit Tarsito.
- Nazir,Mohammad, 1985,*Metode Penelitian Survai*,Jakarta,Penerbit Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan
- Rinderiyana, Aidin Adlan. 2011. *Bimbingan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Kudus: Dita Kurnia.