**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA DALAM TEMA MAKANAN SEHAT DI KELAS V SD
NEGERI NAFAR**

OLEH

Dina Gerson¹, J. Pelamonia², Hedyaty La Sitiman³

Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Di Kabupaten Kepulauan Aru
Jl. Pendidikan – Dobo, Kabupaten Kepulauan Aru.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Email: gersonelsynadina@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran tematik tema 3 sub tema 1” bagaimana tubuh mengolah makanan”.hal ini terjadi karena proses pembelajaran belum melibatkan siswa secara optimal,pembelajaran cenderung kepada model konvensional.berdasarkan hal tersebut penelitian ini di lakukan dengan tujuan mengetahui (1) peningkatan hasil belajar dengan penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran tematik tema 3 subtema 1 “bagaimana tubuh mengolah makanan” di kelas V Sd Negeri Nafar.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian PTK dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu tes, observasi dan wawancara dengan teknik analisis data statistik deskriptif dan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 “bagaimana tubuh mengolah

makanan” mengalami peningkatan setiap siklusnya. (1) hasil belajar siswa sebelum tindakan mendapat nilai rata-rata 63,3 (44,4%) meningkat pada siklus I setelah diterapkan model (TGT) nilai rata-rata menjadi 73,34 (55,6%) dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 86,29 (83,33%). (2) respon siswa dari bidang terhadap penerapan model pembelajaran TGT (kerjasama, disiplin dan tanggung jawab) pada siklus I dengan rata-rata hasil observasi 71,6 (pertemuan 1) menjadi 72,2 (pertemuan 2) dikategorikan cukup, meningkat pada siklus II dengan rata-rata hasil observasi diangka 85,5 (pertemuan 1) menjadi 86,1 (pertemuan 2) dengan kategori nilai baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 3 subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas V Sd Negeri Nafar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Abstract

The problem in this research is that the learning outcomes of class V students are not optimal in thematic learning theme 3 sub theme 1 "how the body processes food". This happens because the learning process does not involve students optimally, learning tends to be conventional models. This research was carried out with the aim of knowing (1) improving learning outcomes by using the Teams Games Tournament (TGT) model in thematic subjects of theme 3 sub-theme 1 "how the body processes food" in class V SD Negeri Nafar.

Classroom Action Research (CAR) which consists of four stages, namely: planning, action, observation and reflection. CAR research was conducted in 2 cycles consisting of two meetings. The data collection techniques in this study were tests, observations and interviews with descriptive statistical data analysis techniques and descriptive qualitative data. This study shows that student learning outcomes in learning

thematic theme 3 sub-theme 1 “how the body processes food” has increased every cycle. (1) student learning outcomes before the action got an average value of 63.3 (44.4%) increased in the first cycle after the model was applied (TGT) the average value became 73.34 (55.6%) and the second cycle the value the average increased to 86.29 (83.33%). (2) student responses from the field to the application of the TGT learning model (cooperation, discipline and responsibility) in the first cycle with an average observation result of 71.6 (meeting 1) to 72.2 (meeting 2) categorized as sufficient, increasing in the cycle II with an average observation result of 85.5 (meeting 1) to 86.1 (meeting 2) with a very good score category. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes in thematic subjects of theme 3 sub-theme 1 how the body processes food in class V SD Negeri Nafar.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament Learning Model

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup.¹ Pendidikan juga merupakan suatu kesatuan yang kompleks. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament. Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik

yaitu siswa belajar dalam kelompoknya kecil dimana dalam proses Arus perkembangan zaman yang sangat deras membawa pengaruh besar bagi pendidikan yang perlu meningkatkan kualitasnya dalam membentuk karakter anak bangsa. Salah satu upaya yang perlu dilakukan yakni dengan mengadakan pembaharuan terhadap kurikulum pendidikan dalam bentuk penerapan kurikulum 2013. Tuntutan pembelajaran kurikulum 2013 menghendaki suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan bakat, kemampuan dan kompetensi yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan dengan pengalihan peran pendidik dalam pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pendidik (teacher centered) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (student centered). Student centered berarti bahwa peserta didik berperan aktif dalam memperoleh, mengolah dan mendapatkan informasi mengenai materi pelajaran pada saat proses pembelajaran, sedangkan pendidik berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan evaluator terhadap kegiatan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan semua unsur yang dapat membantu seorang pendidik menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dengan interaksi dua arah, dengan tujuan terciptanya suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai suatu produk akhir yang diperoleh dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Observasi juga dilakukan dengan memantau proses pembelajaran dikelas, dari hasil pengamatan peneliti Tuntutan kurikulum 2013 juga menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik menjadi seorang

yang berkepribadian baik, berkarakter pancasila, kreatif, bertanggung jawab, disiplin, kerjasama, empati, solidaritas dan mandiri. Hal-hal inilah yang nantinya dijadikan pendidik sebagai pedoman standar kompetensi lulusan yang harus memenuhi 3 aspek kriteria penilaian yakni: aspek sikap (afektif), intelektual (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) yang dikembangkan agar nantinya peserta didik dapat berkontribusi dalam kehidupannya bermasyarakat, berbangsa, bernegara.

Namun fakta di lapangan yang ditemukan melalui observasi bahwa belum semua sekolah mampu menerapkan dan melaksanakan tuntutan kurikulum 2013 secara optimal. Dari hasil observasi ditemukan masalah terkait rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik terkhusus pada mata pelajaran IPA di kelas V. Berdasarkan dokumen SD Negeri Nafar bahwa KKM untuk mata pelajaran IPA di murid-murid di SD Negeri Nafar kelas V bisa dikategorikan sebagai murid yang sangat aktif, namun masalahnya keaktifan mereka belum terarahkan ke hal yang seharusnya. Misalnya saja aktif dalam menanggapi pelajaran atau bahkan aktif dalam menyimak dan merespon guru yang sedang mengajar, namun sebaliknya keaktifan mereka berarah ke hal yang kurang baik. Misalnya saja, bermain, senang bergerak mengganggu teman pada saat jam pelajaran berlari-lari, atau bahkan tak merespon guru yang sedang mengajar di depan kelas oleh sebab itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan.

Setelah dilakukan penelitian alasan kenapa sebagian besar dari mereka berbuat demikian dikarenakan pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat itu adalah pembelajaran tematik yang dianggap mereka sebagai sebuah pembelajaran yang sedikit rumit dipahami jika diajarkan secara konvensional. Pembelajaran tematik itu sendiri diartikan sebagai pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu. Pembelajaran ini hendaknya disandingkan dengan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk terciptanya suasana belajar yang berkesan dan menyenangkan untuk peserta didik.

pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok. Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas V SD Negeri Nafar yang peneliti lihat di lapangan, dimana peserta didik lebih suka bermain pada saat pembelajaran namun akan jauh bersemangat jika ditawarkan sebuah permainan yang nantinya akan mendapatkan sebuah hadiah.

Model pembelajaran ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik khususnya IPA sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Ari Setywan, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Hal yang serupa juga dinyatakan oleh Muhammad Hasim dkk, yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam

proses pembelajaran. Kategori keaktifan siswa dalam penelitian ini salah satunya adalah kerjasama dalam kelompok mencakup sikap tanggung jawab dan disiplin.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dalam Tema Makanan Sehat Di Kelas V SD Negeri Nafar”**

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins.

(Slavin, 2009:13). Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan- aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 tahapan yaitu, tahapan penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams),

permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu (Endang Sri Mureiningsih 2014). (Purwanto hlm 51-52) menjelaskan bahwa Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hal yang dapat dipandang dari dua sisi yakni: sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis anak kognitif, afektif dan psikomotorik dan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

- 1) Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stiumulus, penyimpanan informasi hingga pada pemanggilan kembali informasi untuk memecahkan suatu masalah. Dimensi proses kognitif yaitu sebagaiberikut:
 - a) Mengingat merupakan sebuah proses memanggil kembali pengetahuan yang berada dalam memori jangka panjang

untuk kemudia dilakukan perbandingan dengan pengetahuan baru yang didapatkan.

- b) Memahami, seorang peserta didik dikatakan paham jika mereka mampu membentuk sebuah makna dari pesan-pesan pembelajaran dalam segala bentuk baik lisan, tulisan, tabel yang di berikan melalui pengajaran dari berbagai sumber.
- c) Mengaplikasikan, berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural dengan menerapkan pengajaran guru untuk memecahkan masalah sesuai prosedur yang diajarkan.
- d) Menganalisis merupakan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil penyusunnyadan menentukan korelasi antara bagian tersebut dengan keseluruhan struktur. Mengevaluasi diartikan sebagai proses pembuatan keputusan berdasarkan kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi yang ditentukan sendiri oleh peserta didik.
- e) Mencipta merupakan sebuah kegiatan yang meminta peserta didik untuk membuat suatu produk yang baru dengan menyusun sejumlah elemen atau ilmu pengetahuan yang di dapatkan menjadi satu pola yang tidak ada sebelumnya.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Untuk membedakan “action research” dalam bidang pendidikan, para peneliti menggunakan istilah “classroom action research”, maka dapat

dipahami bahwa penelitian yang sejenis ini mengarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di dalam kelas.

Metode yang digunakan pada jenis penelitian ini ada dua yakni metode kuantitatif dalam mengukur hasil belajar peserta didik pada bidang kognitif dimana data yang dibutuhkan berupa data angka dan metode kualitatif dalam mengukur hasil belajar pada bidang afektif (sikap) berkaitan dengan disiplin, kerjasama dan tanggung jawab dan tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran yang peneliti gunakan, dimana data yang dibutuhkan berupa data deskriptif/kata.

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Tes.

Tes adalah serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu, dengan maksud untuk membandingkan kecakapan mereka satu dengan lainnya. Tujuan diberikannya tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar ranah kognitif dan afektif bagi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Berikut Kisi-kisi umum indikator kompetensi yang dijadikan sebagai soal tes pada penelitian ini (untuk kisi-kisi yang lebih detail terdapat pada lampiran II) adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.1 Kisi-kisi Umum Indikator Kompetensi

No	Indikator	C1	C2	C3	C4	No Soal
1	3.3.1 Mengetahui caramemelihara kesehatan tubuh organ pencernaan					1 & 2
2	3.3.2 Mengetahui orgam-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsi nya					3,4 & 5
3	3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya.					6-15

2. Lembar Observasi Lembar

Lembar observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan atau pencatatan yang dilakukan ditempat berlangsungnya peristiwa bersamaan dengan objek yang diselidiki disebut observasi langsung, sedangkan pengamatan yang dilakukan tidak saat berlangsungnya peristiwa yang akan diselidiki disebut observasi tidak langsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan observerbersamaan dengan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran tema 3 Makanan Sehat subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan dari setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament

(TGT) hal ini dapat kita lihat dari data penelitian pada saat pre test nilai rata-rata siswa 63,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 8 persentase ketuntasan klasikalnya 44,4%. Pada pos test I nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 73,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 10 orang persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 55,6%. Pada post test II nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 86,3 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 83,3%. Selain itu berdasarkan observasi terkait perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon dan tanggapan yang baik sekali terhadap model pembelajaran TGT yang peneliti terapkan sehingga mampu membuat siswa lebih atraktif dalam pembelajaran serta meningkatkan sikap kerjasama, disiplin dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peningkatan hasil belajar dari pre test, post tes I dan II dapat dilihat pada tabel 4.8

**Tabel 4.8 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Tes Awal atau Pree Test, Tes
Siklus I, dan Siklus II**

No	Subjek Penelitian	Nilai		
		Pre Test	Test Siklus I	Test Siklus II
1	A G	60	66,7	80
2	A E	80	80	100
3	P N	60	80	86,7
4	K S	40	53,3	80
5	M G	20	66,7	80

6	Y M	80	86,7	93,3
7	K E	40	86,7	93,3
8	J G	60	80	93,3
9	A N	60	86,7	93,3
10	F G	80	80	86,7
11	M G	80	80	80
12	L G	80	53,3	86,7
13	D R	80	60	73,3
14	A G	60	46,7	73,3
15	E U	60	66,7	73,3
16	N N	40	86,7	93,3
17	J S	80	73,3	100
18	D K	80	86,7	86,7
Jumlah		1140	1320,2	1553,2
Rata-Rata		63,3	73,3	86,3
Presentase Klasikal		44,44%	55,60%	83,33%

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan dari setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) hal ini dapat kita lihat dari data penelitian pada saat pre test nilai rata-rata siswa 63,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 8 persentase ketuntasan klasikalnya 44,4%. Pada pos test I nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 73,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 10 orang persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 55,6%. Pada post test II nilai rata-rata siswa meningkat lagi

menjadi 86,3 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 83,3%.

Selain itu berdasarkan observasi terkait perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon dan tanggapan yang baik sekali terhadap model pembelajaran TGT yang peneliti terapkan sehingga mampu membuat siswa lebih atraktif dalam pembelajaran serta meningkatkan sikap kerjasama, disiplin dan tanggung jawab.

2. Saran

1. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan suatu kebijakan untuk sebuah pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi guru, diharap menjadikan model pembelajaran Teams Games Tournament ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam kelas untuk mengganti suasana membosankan dari model konvensional yang biasa digunakan guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai salah satu landasan untuk melakukan penelitian berikutnya dengan kualitas dan pengembangan yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Alam Burhanuddin, Pengantar Pedagogik Dasar-Dasar Ilmu Mendidik (Jakarta: Rhineka Cipta, 2011), hlm. 4.
- Kemenag, Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2006), hlm. 5.
- 5Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 35.
- Maulana Arafat Lubis, Pembelajaran Tematik Di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2018), hlm. 3.
- Rochmad Ari Setywan, Firosalina Kristin dan Indri Anugraheni, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament,"Jurnal BASICEDU Vol. 3 No. 1 tahun 2019 halaman 187-193 p-ISSN 2580-3735 eISSN 2580-1147. Tersedia online <https://jbasic.org/index.basicedu>. diakses Jum'at 29 Januari 2021
- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 50-51.
- Masnur Muslich, Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah: Classroom Action Research (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 7-8.
- Suyadi, Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), hlm. 19.