

## **Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Teams Game Tournaments* (TGT) Berbantu Media Konvensional Pada Siswa Kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang**

**Herdiani Woro Dwi Satuti<sup>1</sup>, Bagus Ardi Saputro<sup>2</sup>, Lilik Puji Rahayu<sup>3</sup>,**

<sup>1</sup>PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, 50232

<sup>3</sup>PGSD, SD Supriyadi 02, Jl. Udan Riris III RT. 07 RW. 15 Semarang, 50196

Email: herdianisatuti5982gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA terbukti dari hasil evaluasi pada Pra Siklus di kelas IV SD Supriyadi 02, menunjukkan bahwa aktivitas belajar selama proses pembelajaran termasuk kategori belum terlihat dan mulai berkembang. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPA masih rendah bila dibandingkan dengan nilai pelajaran lainnya. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah, yaitu 70. Dari 28 siswa, hanya 7 (25%) siswa yang mencapai KKM sedangkan 21 (75%) siswa tidak tuntas. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Wujud Benda dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dari data yang sudah dikumpulkan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Siklus I dimana jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 28 orang, yang memperoleh nilai diatas KKM hanya menapai 64,3% (18 siswa yang tuntas dari 28 siswa). Siklus II, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dengan presentase 89,3% (25 siswa yang tuntas dari 28 siswa). Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Wujud Benda di kelas IV SD Supriyadi 02.

**Kata kunci:** Hsil Belajar, Teams Game Tournaments, IPA

### **ABSTRACT**

*This research was motivated by the low activity and learning outcomes of students in science subjects as evidenced by the evaluation results in the Pre-Cycle in class IV of SD Supriyadi 02, showing that learning activities during the learning process were in the category of not yet visible and starting to develop. Student learning outcomes in science subjects are still low when compared with scores in other subjects. There are still many students who get scores below the Minimum Completion Criteria (KKM) determined by the school, namely 70. Of the 28 students, only 7 (25%) students achieved the KKM while 21 (75%) students did not complete it. This research aims to improve students' learning outcomes in science subjects, Material Forms of Objects, using the TGT learning model. From the data that has been collected, there has been an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. Cycle I where the total number of students was 28 people, those who obtained scores above the KKM only reached 64.3% (18 students completed out of 28 students). Cycle II, students who got a score above the KKM with a percentage of 89.3% (25 students who completed it out of 28 students). So it is concluded that the use of the TGT learning model can improve student learning outcomes in the science subject Material Forms of Objects in class IV SD Supriyadi 02.*

**Keywords:** Learning outcomes, Teams Game Tournaments, IPA

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengembangkan pengetahuan, pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan kemampuan dalam menyampaikan informasi tentang gejala alam di lingkungannya. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik siswa diharapkan dapat menguasai konsep-konsep dan keterampilan berpikir. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah peserta didik dapat menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dari alam sekitar.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) lebih banyak melakukan latihan-latihan yang berkaitan dengan mengembangkan pengetahuan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari dari pada hafalannya. Materi IPA di SD diharapkan dapat menjadikan siswa mempelajari diri sendiri dan memiliki pengetahuan, konsep, memelihara menjaga serta melestarikan lingkungan alam di sekitarnya dan aktivitas keingintahuan siswa untuk memahami fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi wujud nyata ilmiah dari kecenderungan manusia yang mempunyai hubungan dengan semua bentuk kehidupan yang ada di bumi.

Seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif kepada peserta didiknya, karena hasil dari proses belajar-mengajar tergantung pada kedua belah pihak, yakni guru dan murid, yang terlibat dalam proses tersebut. Guru harus mempertimbangkan hal yang berkenaan dengan masalah kemampuan anak dalam melakukan aktivitas belajar dan kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi agar ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak terhadap meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

Namun, belakangan ini terdapat beberapa mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, hal tersebut berdasarkan pengamatan dan analisis

penulis. Ini terutama terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang dianggap mudah dipahami dan tidak memerlukan pemikiran yang mendalam. Di masa kini, peserta didik cenderung enggan membaca buku dan kurang tertarik pada pembelajaran IPA, terutama jika cara penyampaian guru cenderung monoton. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang memanfaatkan beragam media dan pendekatan yang bervariasi, sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar IPA menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV di SD Supriyadi 02, Semarang bahwa hasil ulangan peserta didik pada materi bagian-bagian dari tumbuhan sangat rendah di mana sebanyak 28 peserta didik yang mendapat nilai (70-100) hanya 25 % sehingga hampir 75% peserta didik tidak tuntas. Sesuai dengan ketentuan sekolah, peserta didik di katakan tuntas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

Dengan situasi seperti itu, penulis merasa tertarik untuk lebih mendalami dan melakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran mengenai Wujud Zat melalui implementasi penelitian tindakan di kelas.

Perbaikan yang dapat penulis lakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT). Dengan menerapkan metode *Teams Game Tournaments* (TGT) diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, menyenangkan untuk lebih menguasai pelajaran bagi mereka.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana, N (2005) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima

pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana, N (2005) membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Suprijono, A (2009) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Jihad, A dan Haris, A (2012) menyebutkan hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hamalik (2005) juga menyebutkan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Syaifuddin, A (1996) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah perolehan pengetahuan dan kecakapan baru yang dapat dioperasikan dalam bentuk indikator berupa nilai raport, indeks prestasi, angka kelulusan, predikat keberhasilan dan sebagainya. Sementara itu, Purwanto (2009) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perbandingan antara skor hasil belajar dengan aturan tertentu. Dalam hal ini hasil belajar merupakan hasil setelah siswa melakukan tes hasil belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik perlu adanya evaluasi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar. Pemberian nilai menurut Arikunto, S (2001) merupakan suatu pekerjaan yang memberikan suatu feed back (umpan balik) yang mencerminkan seberapa jauh seorang peserta didik telah mencapai tujuan yang ditetapkan.

Keberhasilan belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil

belajar itu sendiri. Menurut Sugihartono, dkk. (2007).

Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelamahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.

Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial (budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar sebe guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*) berupa penggunaan model *Teams Game Tournaments* (TGT) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pelaksanaan model *Teams Game Tournaments* (TGT) ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA.

Menurut Direktorat Ketenagaan dalam Wardani (2011) mengemukakan bahwa “ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan tentang gejala alam yang dapat didefinisikan sebagai cara berpikir untuk memahami alam semesta, cara melakukan investigasi dan ilmu pengetahuna yang dihasilkan dari penyelidikan”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan gambaran pendekatan yang digunakan dalam menyusun pengetahuan yang dikenal dengan metode ilmiah.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar bersifat terpadu dari disiplin ilmu fisika, biologi dan kimia. Selain itu pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar hendaknya memberikan kesempatan

kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung dalam menemukan dan mengembangkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam (IPA).

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri.

Menurut Susanto, A (2014) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) (2006), antara lain memperoleh keyakinan terhadap keberadaan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara ilmu pengetahuan alam (IPA), lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

Pembelajaran Kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1995. Menurut Slavin dalam Taniredja, T dkk (2014) secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal : TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Menurut Hamdani (2011) aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Rusman (2012) menjelaskan

bahawa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Nur, M & Wikandari, P.R (2000) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournaments* (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Trianto (2010) menyatakan dalam TGT peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pada Model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan. Maka dari itu media pembelajaran merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pendidikan. Hamalik (2000) mendefinisikan media pendidikan adalah "alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah".

Sementara itu, Menurut Djamarah, S.B (2006) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur besar. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, maupun peristiwa yang menyingkirkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar ada bermacam-macam. Sudjana, N (2001)

menjelaskan bahwa media pengajaran meliputi (1) media grafis yang terdiri dari gambar, foto, grafik, bagan, poster, diagram, komik dan lain-lain (2) media tiga dimensi yang terdiri dari media model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP, dan (4) penggunaan lingkungan.

Dengan media siswa mendapat banyak informasi sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, media juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dalam penyampaian materi. Meningkatkan daya tarik materi yang sedang diajarkan sehingga siswa berminat untuk belajar. Dalam pembelajaran IPA sebaiknya digunakan media yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga anak dapat memahami IPA yang disajikan oleh guru.

### **Masalah**

Berdasarkan hasil belajar IPA tentang Bagian Tubuh Tumbuhan di SD Supriyadi 02, Semarang, proses pembelajaran dirasa masih belum maksimal. Maka penulis mengadakan refleksi pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi. Dari hasil diskusi dengan guru pamong dan teman sejawat teridentifikasi adanya masalah pada guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun permasalahan-permasalahan yang terjadi yaitu sebagian siswa tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung dan banyak dari mereka yang bergurau dengan teman saat mengerjakan tugas. Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran IPA karena guru tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik dan cenderung monoton. Siswa kesulitan memahami materi Wujud Benda.

### **Rencana Penyelesaian Masalah**

Berdasarkan analisis masalah maka dapat dirumuskan alternatif dan prioritas pemecahan masalah yaitu penggunaan model yang lebih menarik dalam pembelajaran IPA Wujud Benda dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian perbaikan pembelajaran ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Supriyadi 02, Semarang melalui metode *Teams Game Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPA Wujud Benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode *Teams Game Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPA Wujud Benda.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian tindakan yang bersifat reflektif dan kolaboratif dan dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Supriyadi 02, Semarang tepatnya pada kelas IV A. jumlah siswa pada kelas IV A adalah 28 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Observasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengawasi bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dan juga untuk memonitor aktivitas guru selama proses pembelajaran, sehingga dapat mengevaluasi sejauh mana kesesuaian antara rencana pembelajaran yang telah dirancang dengan kenyataan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. 2) Tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. 3) Dokumentasi digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang sudah dilakukan selama penelitian.

Data - data yang diperoleh selama perbaikan pembelajaran dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan pendekatan analisis kualitatif deskriptif, terdiri dari analisis hasil evaluasi belajar dan ketuntasan belajar sesuai KKM yang telah ditetapkan.

Analisis hasil evaluasi belajar adalah berupa tes evaluasi, apabila hasil tes pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Permukaan Bumi di Lingkungan.

Sedangkan ketuntasan belajar sesuai KKM yang telah ditetapkan adalah banyak siswa yang mencapai KKM dihitung kemudian dipersentasikan, dengan demikian peneliti dapat memperoleh gambaran keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA dengan menggunakan bantuan media benda konkret. Adapun penyajian data hasil analisis disajikan dalam bentuk sebagai berikut.

Tabel daftar nilai siswa yang diperoleh dari pedoman penilaian sebelum perbaikan pembelajaran, setelah perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 kemudian dihitung rata-ratanya. Adapun pedoman penilaian hasil evaluasi berupa tes evaluasi sebagai berikut :

$$\text{penilaian} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

dimana setiap soal memiliki skor maksimal 2 dan skor total adalah 10.

Dari hasil penelitian, kemudian dicari rata-rata hasil evaluasi belajar dengan cara :

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Tabel banyaknya siswa yang mencapai KKM disatukan dengan tabel hasil belajar siswa pada waktu sebelum perbaikan, setelah perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Untuk mengetahui presentase (%) ketuntasan klasikal atau siswa yang telah mencapai KKM peroleh dengan cara:

*Ketuntasan Klasikal*

$$= \frac{\text{jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Apabila jumlah siswa yang mencapai KKM atau ketuntasan klasikal sesuai target kurikulum yaitu 85%, maka dapat diasumsikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

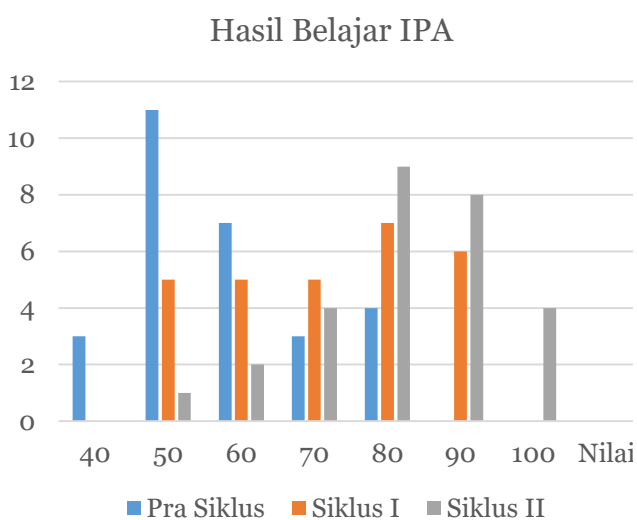
Deskripsi hasil penelitian terdiri atas: deskripsi kondisi awal peserta didik (prasiklus), deskripsi siklus I, deskripsi siklus II, dan analisis hasil pembelajaran terdiri atas analisis tiap siklus dan analisis antar siklus. Berikut hasil penelitian deskripsi persiklusnya.

Hasil belajar pada siklus pertama dan kedua pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam berdasarkan rekapitulasi nilai yang diperoleh siswa dapat di ketahui dengan nilai rata 84,2. Dengan nilai yang diperoleh siswa tersebut menunjukkan telah tecapainya KKM yang di tetapkan di SDN Supriyadi 02, Semarang yang mana pada data awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 57,8 dan pada siklus pertama meningkat hingga memperoleh nilai rata-rata 71,4 dan setelah siklus ke II meingkat hingga 81,8 dan untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel distribusi hasil belajar IPA di bawah ini.

**Tabel 1.** Tabel Distribusi Hasil Belajar IPA

No	Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	100	-	-	4 (14,3%)
2	90	-	6 (21,4%)	8 (28,6%)
3	80	4 (14,3%)	7 (25%)	9 (32,1%)
4	70	3 (10,7%)	5 (17,9%)	4 (14,3%)
5	60	7 (25%)	5 (17,9%)	2 (7,1%)
6	50	11 (39,3%)	5 (17,9%)	1 (3,6%)
7	40	3 (10,7%)	-	-
Nilai Rata-rata		57,8	71,4	81,8
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)		70	70	70
% Ketuntasan Kelas		25%	64,3%	89,3%

Dari tabel distribusi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar IPA siswa dari tindakan pada data awal (prasiklus) ke siklus I. Peningkatan hasil belajar IPA juga terjadi dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Pada data awal (pra siklus), siswa yang mencapai ketuntasan hanya 25%, dan pada siklus ke I meningkat telah mencapai 64% dan ketuntasan kelas pada siklus ke II mencapai 89%. Untuk jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan teman sejawat dan guru pamong, perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah menunjukkan kemajuan dan memberikan hasil yang lebih baik dari sebelum dilakukan tindakan maupun setelah siklus satu ke siklus kedua pada pelaksanaan perbaikan mata pelajaran pada siklus pertama telah menunjukkan adanya peningkatan kegiatan guru dari sebelum dilakukan tindakan, namun hal itu belum berjalan dengan semestinya dan klasifikasi tingkat kegiatan yang dilakukan guru pada siklus pertama baru cukup baik. Kondisi ini disebabkan oleh belum terbiasanya guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran yang terjadi selama ini, dengan keadaan itu mempengaruhi kegiatan yang dilakukan siswa yang menunjukkan kelemahan, dan tidak berjalan seperti harapan.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap siklus setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode *Teams Game Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### Prasiklus

Pelaksanaan penelitian prasiklus adalah sebagai data awal penelitian yang menunjukkan kelemahan-kelemahan siswa maupun kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada prasiklus peneliti mengambil langkah dalam pembelajaran IPA Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan dengan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, jumlah ketuntasan belajar siswa dengan KKM 70 hanya 7 siswa (25%), sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 21 siswa (75%).

Berdasarkan hasil refleksi pra siklus, ditemukan kegiatan belajar mengajar yaitu suasana kelas tidak menggairahkan dan kurang menyenangkan serta hasil belajar peserta didik yang rendah, karena pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher center*). Anak lebih banyak mendapatkan pembelajaran langsung dari guru, sehingga anak kurang mendapatkan pembelajaran yang dapat mengembangkan daya pikir secara mandiri. Karena hasil belajar siswa yang rendah maka dibutuhkan siklus berikutnya untuk perbaikan.

### Siklus I

Dari grafik analisis tes prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa materi Fotosintesis oleh siswa masih rendah. Oleh karena itu peneliti melakukan refleksi. Hasil dari refleksi, peneliti merubah metode yang dilakukan sebelumnya yaitu dari metode ceramah menjadi metode *Teams Game Tournaments* (TGT). Selain metode yang dirubah peneliti juga menggunakan kegiatan praktikum mengamati proses terjadinya fotosintesis. Setelah perencanaan dilakukan, peneliti mengadakan siklus I.

Dalam pembelajaran siklus I yang menggunakan metode *Teams Game Tournaments* (TGT) meskipun terjadi peningkatan hasil belajar yang telah memenuhi KKM ada 18 siswa atau 64,3%.

Walapun sudah ada peningkatan namun melihat hasil belajar, peneliti merasa kurang berhasil karena dari tingkat ketuntasan klasikal belum mencapai 85%. Hal ini dikarenakan jumlah siswa yang dibawah KKM masih 10 anak yaitu dengan persentase sebesar 35,7%.

#### **Siklus II**

Dari analisis tes evaluasi siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dari pembelajaran siklus sebelumnya dan mencapai persentase ketuntasan klasikal mencapai 89,3%. Dengan demikian, proses perbaikan pembelajaran siklus II khususnya pada mata pelajaran IPA dengan materi Wujud Benda dengan menggunakan metode TGT dan media benda konkret berupa benda padat, cair, dan gas pada kelas IV SD Supriyadi 02, Semarang mampu mengondisikan proses pembelajaran secara baik, sehingga hasilnya mampu mencapai nilai ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Hal ini sangat dipengaruhi oleh adanya beberapa aspek yang diperlukan dalam proses pembelajaran antara lain: metode yang sesuai, yaitu TGT (tanya jawab dan latihan) dan media benda konkret berupa benda padat, cair dan gas sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat menarik perhatian para siswa untuk bisa fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Cara-cara itu terbukti sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pelaksanaan tindakan pada siklus ke II telah lebih baik dari pada siklus pertama. Aktivitas yang dilakukan guru jauh lebih baik dari sebelumnya secara umum guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sempurna. Dengan membaiknya aktivitas yang dilakukan guru maka aktivitas yang dilakukan siswa pun semakin meningkat dan jauh lebih baik dari sebelumnya.

#### **4. KESIMPULAN**

Setelah proses perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 1 SD Supriyadi 02, Semarang selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Wujud Benda melalui metode

pembelajaran *Teams Game Tournaments* (TGT) dapat meningkat, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada prasiklus hanya 7 anak dan ketuntasan belajar 25%. Kemudian di siklus I menjadi 18 siswa dan ketuntasan belajar 64,3% dan selanjutnya mengalami peningkatan lagi pada siklus II, yakni 25 siswa dengan ketuntasan belajar 89,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode dan media pembelajaran sudah sesuai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. (2006). Jakarta: Badan Standar Pendidikan Nasional (BSNP).
- Dimiyati dan Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, S. B. (2006). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. (2000). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adi Karya.
- Hamalik. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Jihad, A dan Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Nur, M. dan Wikandari, P.R. (2000). *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.



- Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugihartono dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Syaifuddin, A. (1996). *Pengantar Psikologi Integensi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Taniredja, T dkk. (2014) *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, dkk. (2011). *Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.