

Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan
I Alamat: Jl. A. Yani No.KM 12.5, Banua Hanyar, Kec.
Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar, Kalsel, Indonesia
70652

Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2

Witi Hidayah¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan, Jl. A. Yani No.KM.12.500, Banua Anyar, Kec.Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar, Kalsel, Indonesia 70652.

witihidayah@gmail.com

ABSTRACT

This study used qualitative and quantitative research approaches with the type of Classroom Action Research. The research was conducted in two cycles with four meetings. Each implementation consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research setting at SDN Sungai Lakum 2, grade V students totaling 21 students consisting of 8 male students and 13 female students. Data collection was carried out using tests and observations. The indicator of success is if students' learning outcomes meet individual completeness ≥ 70 with classical completeness of at least 66%. Teacher and student activities are at least categorized as good/active. The results obtained in the teacher's activity in cycle I meeting I reached 38% and increased in cycle II meeting IV to 85.7%. Based on these data, it can be concluded that using the Teams Games Tournament learning model can improve the science learning outcomes of fifth grade students of SDN Sungai Lakum 2.

Keywords: Science content result, Teams Games Tournament.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Setiap pelaksanaan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setting penelitian di SDN Sungai Lakum 2, siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal minimal 66%. Aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif. Hasil penelitian yang diperoleh pada aktifitas guru siklus I pertemuan I mencapai 38% dan meningkat pada siklus II pertemuan IV mencapai 85,7%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2.

Kata Kunci : Hasil muatan IPA, Teams Games Tournament

I. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi ukuran utama dalam suatu bangsa yang dikatakan sebagai bangsa yang memiliki kesejahteraan tinggi, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat sentral dalam peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang memiliki kualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu dalam menghadapi tantangan berkehidupan dan berperan secara proaktif dalam menyesuaikan diri dalam perubahan zaman. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah Indonesia banyak melakukan perubahan baik yaitu berupa sistem pendidikan yang menyangkut struktur kurikulum. Kurikulum juga mempunyai komponen yang satu sama lain saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun komponen tersebut yaitu tujuan, materi ajar, strategi dalam pembelajaran dan evaluasi. (Jumriani, 2021:2029)

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru/ pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ubabuddin, 2019:21).

Pada pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada perkembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai 3 produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut (Siregar, 2020:8).

Sedangkan menurut Jufri (2017:132) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global. Menurut Ahmad Susanto (2016:165) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar.

Endah, Fauziyah, dan Anugraheni (2020:3) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif model memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa. Salah satu model yang cocok diterapkan pada siswa kelas V adalah model *Teams Games Tournament*.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan pengembangan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan Teknik permainan. Dalam permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan ini diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. (A, Asba 2019:18).

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang menyajikan data berupa naratif atau deskriptif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan mana dari generalisasi.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sungai Lakum 2 kecamatan Gambut pada muatan IPA kelas IV SDN Sungai Lakum 2 tahun pelajaran 2023/2024, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan mei-juni dan dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 21 siswa terdiri dari 8 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

Jenis data yang diperoleh ada dua yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif berupa hasil observasi siswa maupun guru dianalisis dengan lembar penilaian dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik presentase dan nilai akhir dalam ketuntasan belajar siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 pada muatan IPA.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yaitu observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa yang dianalisis menggunakan model teknik analisis interaktif sedangkan analisis data kuantitatif yaitu berupa data hasil belajar siswa secara deskriptif. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal $\geq 68\%$. Aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif apabila mencapai persentase keaktifan $\geq 66-83\%$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dari belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 8 siswa dan secara klasikal sebesar 38% kemudian meningkat menjadi 18 siswa dan secara klasikal sebesar 85,7%.

Hasil penelitian pada aktivitas guru siklus I pertemuan 1 mencapai skor 14 dengan kriteria cukup baik, pada pertemuan mencapai skor 17 dengan kriteria baik. Siklus II pertemuan 1 yaitu mencapai skor 19 dengan kriteria baik, pertemuan 2 mencapai skor 22 dengan kriteria sangat baik.

Persentase aktivitas klasikal siswa pada siklus I mencapai 47,6% dengan kriteria cukup aktif, pertemuan II mencapai 52,3% dengan kriteria cukup aktif dan pada siklus II pertemuan I mencapai 62,5% dengan kriteria aktif, pertemuan 2 mencapai 90,4% dengan kriteria sangat aktif.

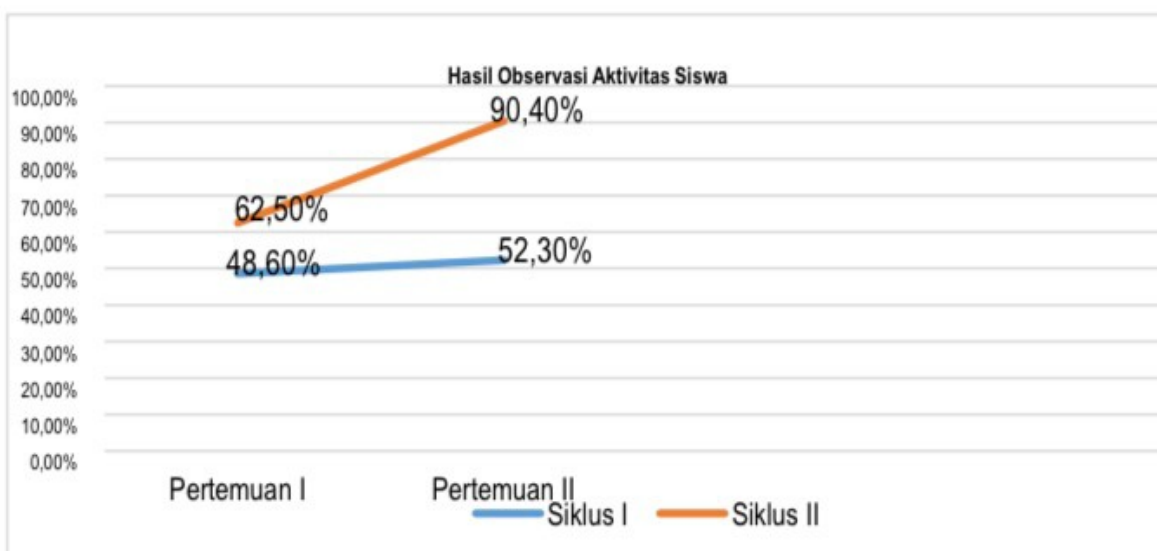
Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I mencapai 47,6% dan meningkat pada siklus II mencapai 90,4%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk memperjelas hasil observasi dan hasil tes yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut:

Tabel 1. Hasil Obseervasi Dan Tes Siklus I Dan Siklus II

Siklus	Hasil observasi				Hasil Tes
	Aktivitas guru		Aktivitas siswa		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
Siklus I	14	17	47,6%	52,3%	38%
Siklus II	19	22	62,5%	90,4%	85,7%



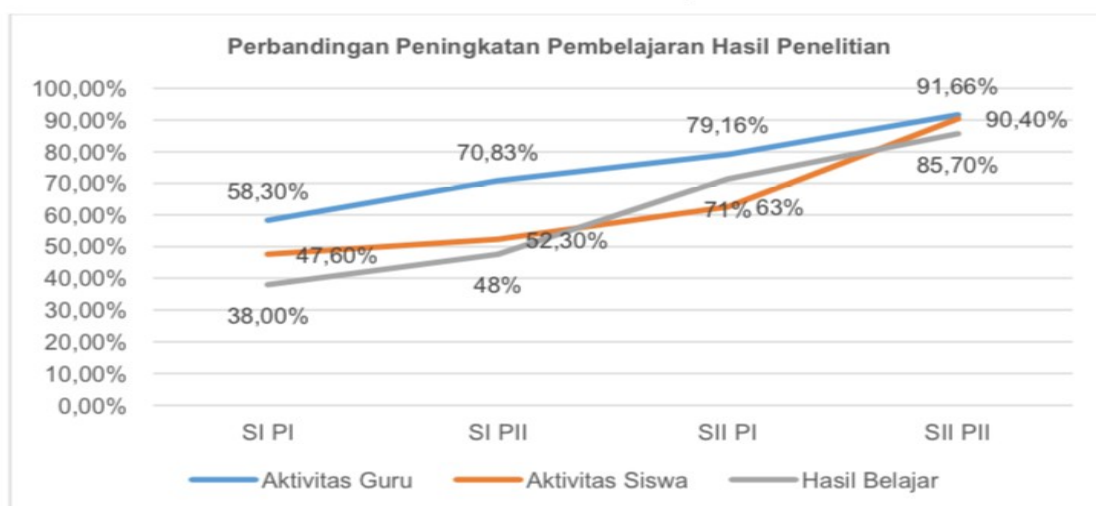
Gambar 1 Diagram Aktivitas Guru



Gambar 2 Diagram Aktivitas Siswa



Gambar 3 ketuntasan hasil belajar siswa



Gambar 4. Perbandingan peningkatan pembelajaran hasil penelitian

Berdasarkan tabel dan gambar di atas terlihat pada keempat pertemuan terlihat meningkat. Hal ini menandakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran yang dilakukan selama dua siklus dengan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan, diketahui hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dari setiap pertemuan terjadi peningkatan yang mulanya hanya berada pada kriteria cukup baik dan pada pertemuan akhir kegiatan pembelajaran berada pada kriteria sangat baik.

Hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan peningkatan hasil penelitian melalui penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak yang positif. Ditemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai penunjang untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar, serta menunjukkan semangat dalam bekerja sama dalam kelompok. Observasi terhadap aktivitas guru juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pertemuan ke pertemuan hingga 91,6% berada dalam kategori sangat baik dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal serupa juga terjadi pada aktivitas siswa, yang menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke pertemuan, dengan siswa cenderung aktif dan sangat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan

peningkatan yang konsisten dari pertemuan ke pertemuan hingga 90,4%. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dapat efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada materi IPA.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan data dan temuan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi materi zat Tunggal dan campuran di kelas V SDN Sungai Lakum 2 telah menunjukkan peningkatan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar. Siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar pertemuan telah mencapai tingkat baik, dengan 58,30% dalam kategori cukup baik dan 70,83% dalam kategori baik. Kemudian, pada siklus kedua terjadi peningkatan signifikan, di mana pada pertemuan pertama terdapat 79,16% dalam kategori sangat baik, dan pada pertemuan kedua mencapai 91,66% dalam kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas guru dalam penerapan model *Teams Games Tournament* sejalan dengan teori pembelajaran kolaboratif.

Peningkatan aktivitas guru ini didasarkan pada kesesuaian penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan tujuan pembelajaran, serta pengelolaan kemampuan dan keterampilan yang tepat. Dengan demikian, model ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kemampuan guru dalam mengajar sangat mempengaruhi tingkat partisipasi dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran Mulyono (2018). Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Endah Hikmah Fauziah (2020) yang menyebutkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mempengaruhi kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran tematik siswa. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan Pada siklus pertama nilai rata-rata siswa yang mencapai ketuntasan hanya 63,27%. Kemudian pada siklus kedua nilai rata-rata siswa yang mencapai ketuntasan mencapai 74,12%.

Selain itu, peningkatan ini merupakan upaya guru meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi aktivitas siswa maupun hasil belajar karena keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran akan menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Ketika kompetensi guru meningkat wawasan yang dimiliki guru juga berbanding lurus, sehingga memberikan dampak keterampilan di luar kemampuan mengajar guru seperti di lingkungan masyarakat serta aspek moral bagi guru (Sudrajat, 2022).

2. Aktivitas Siswa

Keberhasilan peningkatan hasil penelitian ini tidak lepas dari diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran IPA. Rochmana (2020) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* termasuk model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat. Hal ini serupa dengan pendapat Asba (2020) *Teams Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan pengembangan kerja sama antar personal. Suaeb (2018) *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa ini dapat dijelaskan oleh tingkat motivasi yang tinggi di antara siswa, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sejalan

dengan pendapat Yusnarti (2020) menyatakan bahwa penerapan teknik pembelajaran adalah salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Pemilihan teknik pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa menerima dan memahami materi pelajaran, sehingga mereka memiliki dorongan yang kuat untuk terus belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu cara untuk melihat dan mengukur keberhasilan proses pembelajaran berdasarkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Penelitian ini didukung oleh temuan sebelumnya, seperti oleh Nur Endah Hikmah Fauziyah (2020) dan Permata Sari Intan (2020), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkatkan aktivitas siswa. Sparta Yulia Sari (2020) juga menemukan bahwa model ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif. Penelitian oleh Nur Afwa Milawati (2019) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa di setiap siklus, sehingga model *Teams Games Tournament* dianggap cocok sebagai alternatif pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar semua pertemuan pun mengalami peningkatan. Dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan I ketuntasan klasikal mencapai, 38%, pertemuan II ketuntasan klasikal 47,6%, Dan pada siklus II di pertemuan I ketuntasan klasikal 71,4% dan pertemuan II ketuntasan klasikal 85,7%. Karena dengan adanya perbaikan dan latihan maka nilai ketuntasan siswa menjadi meningkatkan sehingga hasil belajar yang diperoleh pun semakin baik hasilnya. Tingkat ketuntasan siswa pada pertemuan I siswa yang tuntas sebesar 38 %, dan yang tidak tuntas sebesar 62 %. Pada tingkat ketuntasan siswa pertemuan II siswa yang tuntas sebesar 47,6% dan yang tidak tuntas 52,4 %. Pada tingkat ketuntasan siswa pertemuan III siswa yang tuntas sebesar 71,4% dan yang tidak tuntas 28,6 % dan pada tingkat ketuntasan siswa pertemuan IV siswa yang tuntas 85,7 % dan yang tidak tuntas 14,3%. Berdasarkan data tersebut dengan demikian proses belajar dikatakan berhasil.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar sebagai perubahan tingkah laku siswa. Kemampuan- kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kunandar dalam Darwanto (2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui hasil observasi dan hasil evaluasi pada semua pertemuan, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan materi zat tunggal dan campuran pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 dapat meningkat yang sebelumnya rata-rata hasil belajar siswa sebesar 38 % dengan KKM 70. Dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkat menjadi 85,7%.

Dalam penelitian terdahulu, Nur Endah Hikmah Fauziyah (2020) menyoroti bahwa penerapan model pembelajaran

Teams Games Tournament mampu mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Permata Sari Intan (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* di kelas V SDN Sungai Lakum 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam muatan IPA. Guru dan siswa menjadi lebih aktif, dengan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Penggunaan model *Teams Games Tournament* mendukung interaksi siswa, yang tercermin dari peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Model ini juga membantu siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, penerapan *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil muatan IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran (teams games tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SDN 3 Dadakitan Kabupaten Totoli. Jurnal Ideas Publishing vol 4
- Darwanto. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. Jurnal Eksponen Vol 9, No. (1): 20–26.
- Endah, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (teams games tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnalbasicedu vol 2
- Jumriani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. Telaah Literatur vol4
- Milawati. (2019) pengeruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Di Tinjau Dari SelfConfidence Peserta Didik Kelas VII SMP Amal Bakti Jaya Agung Lampung Selatan. Jurnalbasicedu vol 1
- Mulyono A. (2018). Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan Remediasinya. Jakarta : RinekaCipta
- Siregar. (2020). Analisis Pemahaman Siswa Dalam Mempelajari IPA Pada Materi Siklus Air Di Kelas VSDN Medan
- Tuntungan T.A 2019/2020. Portaluniversitasquality vol 6
- Sudrajat. J. (2020). “Kompetensi Guru di Masa Pandemi Covid-19”. Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis, 13(2).<https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2434>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Penerbit PT Global Eksekutif Teknologi-Bandung :Alfabeta
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar. Jurnaleducation vol 1
- Yusnarti. Mulya. (2020). "Kesulitan Guru dalam Menerapkan Teknik Pembelajaran Think Pair Share di Sekolah Dasar."Ainara Journal, vol. 1, no. 1, 2020, pp. 8-16.