

NASKAH PUBLIKASI

**PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPA PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI KARANGANOM 2 SUKODONO
SRAGEN TAHUN AJARAN 2015/2016**



Artikel Publikasi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

KUKUH PRASETYA ARIEF WICAKSANA

A510120100

Kepada:

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FEBRUARI, 2016

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Kukuh Prasetya Arief Wicaksana

NIM : A510120100

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal Skripsi : “Penerapan Strategi *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen Tahun Ajaran 2015/2016”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 25 Februari 2016

Yang membuat pernyataan,



Kukuh Prasetya Arief Wicaksana

NIM. A510120100

PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPA PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI KARANGANOM 2 SUKODONO
SRAGEN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Diajukan Oleh:

**KUKUH PRASETYA ARIEF WICAKSANA
A510120100**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 17 Februari 2016

Pembimbing,



(Dra. Risminawati, M.Pd)

NIP. 195403171982032002

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGANOM 2 SUKODONO SRAGEN TAHUN AJARAN 2015/2016

Kukuh Prasetya Arief Wicaksana dan Risminawati

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam peningkatan mutu dan kualitas seseorang, akan tetapi pada kenyataan di lapangan guru terlihat lebih mendominasi pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif, hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi belajar IPA yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan partisipasi belajar IPA melalui penggunaan strategi Team Games Tournament pada siswa kelas V SD Negeri Karangnom 2, Sukodono, Sragen, tahun ajaran 2015/2016. Model penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, subyek penelitian guru dan siswa kelas V dan obyek penelitian adalah strategi TGT dan Partisipasi belajar IPA. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan partisipasi belajar pada mata pelajaran IPA. Pada pra tindakan presentase rata-rata partisipasi siswa sebesar 35%, meningkat pada siklus I sebesar 52% dan meningkat pada siklus II sebesar 84%. Kesimpulan yang didapat dengan penggunaan strategi Team Games Tournament sudah terbukti efektif dan berdampak positif bagi siswa kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono dimana pada tiap pertemuan terbukti terjadinya peningkatan partisipasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : *partisipasi belajar, Team Games Tournament*

ABSTRACT

*KukuhPrasetya Arief Wicaksana / A510120100. **IMPLEMENTATION STRATEGY GAMES TOURNAMENT TEAM TO INCREASE PARTICIPATION IN CLASS LEARNING IPA V SD STATE KARANGANOM 2 SUKODONO SRAGEN YEAR 2015/2016.** Department of Primary Education, the Faculty of Education. Muhammadiyah University of Surakarta. February, 2016.*

Education is an important part in improving the quality and the quality of a person, but the reality on the ground looks more teacher dominated learning so that students become passive, this has resulted in low participation of IPA learn that adversely affects the student learning outcomes. The purpose of this study to increase participation to learn science through the use of strategies Team Games Tournament in Class V SD Negeri Karanganom 2, Sukodono, Sragen, the academic year 2015/2016. Model of research is a classroom action research subjects teachers and students of class V and the object of the research is the strategy TGT and Participation learn science. The results showed an increase study participation in science subjects. In the pre-action average percentage of student participation by 35%, increased in the first cycle of 52% and increased in the second cycle of 84%. The conclusion reached by the use of Team Games Tournament strategy has proven effective and have a positive impact for students of classes V Elementary School Karanganom 2 Sukodono where at each meeting proved to be an increase in participation and learning outcomes in science subjects.

Keywords: *learning participation, Team Games Tournament*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang tidak termakan oleh waktu dan sangat berguna bagi manusia. Walaupun dalam prosesnya memerlukan usaha dan waktu yang tidak sedikit. Oleh karena itu sebagai calon pendidik perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, seperti pendekatan, metode dan strategi pembelajaran apa yang sesuai dalam menghadapi siswa.

Beragam jenis bentuk pendekatan, metode dan strategi pendidikan dapat di terapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Slamento (2010:1) kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Proses pembelajaran dapat berlangsung optimal apabila guru menerapkan proses pendekatan, metode dan strategi pendidikan sesuai dengan keadaan lapangan, dengan melaksanakan proses tersebut maka akan didapati proses pembelajaran yang efektif sehingga guru dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

Penelitian dilaksanakan pada kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen, hasil dari tindakan prasiklus dan wawancara terhadap guru dan siswa didapati permasalahan dimana siswa ketika proses pembelajaran IPA berlangsung tingkat partisipasinya terlihat rendah, terlihat dimana ketika guru menerangkan materi ada saja siswa yang ramei dengan teman sebangku ataupun teman yang berbeda meja, adapula siswa yang sibuk asik sendiri dengan mencoret-coret kertas,dan dalam proses pembelajaran Guru terlihat mengajar dengan cara konvensional, sehingga pusat pembelajaran terdapat pada guru, dimana guru selalu berceramah dan siswa mendengarkan penjelasan guru, maka dapat terlihat guru kurang variatif dalam mengajar siswa kelas V.

Ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 6 – Januari-2016, terlihat partisipasi peserta didik masih rendah terlihat dari hasil

pengamatan rata-rata partisipasi aktif siswa hanya 35% dan 65% lainnya masih terlihat rendah berpartisipasi dalam pembelajaran IPA.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA maka peneliti bekerjasama dengan guru menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Hamdani (2011:92), TGT mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status, melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya sehingga proses belajar menjadi lebih santai, mengandung unsur permainan dan *reinforcement* selama proses belajar berlangsung. Dunia siswa kelas V merupakan dunia dimana masih senang bermain dan bersosialisasi maka dari itu peneliti dengan penggunaan strategi ini sesuai dengan dunianya dimana siswa diajak bekerja kelompok yang akan melatih sosialisasinya, diajak bermain sambil belajar, dan juga siswa diberi pertanyaan yang bersifat kuis, terutama dalam mata pelajaran IPA dimana siswa diajak secara langsung berinteraksi dengan alam sekitar yang diharapkan akan lebih menarik partisipasi siswa dan siswa akan memahami materi secara utuh tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka mendorong penulis untuk meneliti masalah diatas menjadi bahan penelitian dengan judul “ Penerapan Strategi *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karanganom 2 Sukodono Sragen Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan dimana bertujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan, dengan melakukan tindakan PTK diharapkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia dapat meningkat, dan dari alasan itulah penulis melaksanakan PTK pada SD Negeri Karanganom 2 Sukodono Sragen tahun ajar 2015/2016. Dimana peneliti memfokuskan pada tindakan-tindakan

sebagai usaha untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA

Dalam pelaksanaan PTK, Peneliti bekerjasama dengan guru kelas, guna mensukseskan kegiatan belajar mengajar, dimana peneliti bertugas sebagai observer yang mengobservasi tindakan mengajar guru dan juga mengobservasi partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA, sedangkan Guru Mengajar berdasarkan RPP dan media yang sudah disediakan oleh peneliti. Dari PTK yang dilaksanakan dikatakan berhasil apabila siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan partisipasi (75%) belajar IPA.

Tarjed partisipasi belajar IPA yang akan dicapai sebesar 75%, berdasarkan indikator partisipasi yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Partisipasi Belajar IPA, meliputi: (1). Memberikan pendapat untuk pemecahan masalah pembelajaran IPA, (2). Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain yang berkaitan dengan materi IPA, (3). Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, (4) Toleransi dan mau menerima pendapat dari orang lain, (5). Mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok. Dan cara mengukur indikator partisipasi belajar melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan dihitung dari jumlah siswa yang partisipasinya dalam proses pembelajaran sesuai dengan masing-masing indikator.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Dari proses penelitian didapatkan hasil penerapan strategi TGT terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen. Terlihat dari meningkatnya indikator partisipasi belajar siswa hingga mencapai kriteria kelulusan yang sudah ditentukan, adapun indikator yang telah tercapai dan mengalami peningkatan sebagai berikut: (1) siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah pada prasiklus sebesar 25%, meningkat pada siklus I 40% dan kembali meningkat pada siklus II 85%, (2) siswa yang

memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain pada prasiklus sebesar 35%, meningkat pada siklus I 50% dan kembali meningkat pada siklus II 80%, (3) siswa yang mengerjakan tugas pada prasiklus sebesar 40%, meningkat pada siklus I 60% dan kembali meningkat pada siklus II 90%., (4) siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat pada prasiklus sebesar 35%, meningkat pada siklus I 45% dan kembali meningkat pada siklus II 75%., dan (5) siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok pada prasiklus sebesar 40%, meningkat pada siklus I 65% dan kembali meningkat pada siklus II 90%. Dari data di atas menunjukkan peningkatan partisipasi belajar pada siswa kelas V, dari tindakan prasiklus hingga siklus 1 dan siklus 2.

2. Pembahasan

Partisipasi belajar merupakan kegiatan yang melibatkan keterlibatan mental, adanya kontribusi serta tanggung jawab dalam kelompok. Pembahasan kali ini menjelaskan tentang hasil penelitian tindakan kelas pada kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar IPA dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT).

Partisipasi belajar, menurut Svinick (1995) dalam Taniredja, Irma dan Nyata (2011: 56) didefinisikan sebagai keterlibatan aktif siswa dalam pemunculan ide-ide dan informasi, sehingga kesempatan belajar dan penguasaan materi bisa lebih lama. Sedangkan Tannenbaun dan Hahn dalam Taniredja, Irma dan Nyata (2011: 56) menyatakan partisipasi belajar adalah suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri dalam kegiatan dan menyambungkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut

Partisipasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dengan adanya partisipasi dalam diri siswa maka proses pembelajaran akan semakin mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembahasan ini peneliti menjelaskan mengenai hasil penelitian, berupa data-data yang menunjukkan peningkatan partisipasi belajar

Hasil observasi dan wawancara saat prasiklus tentang partisipasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V menunjukkan deskripsi sebagai berikut: siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah sebanyak 5 (25%) siswa, siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain sebanyak 7 (35%) siswa, siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 8 (40%) siswa, siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat sebanyak 7 (35%) siswa, dan siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok 8 (40%) siswa, dari data-data tersebut maka dapat diambil kesimpulan pada tindakan prasiklus rata-rata siswa kelas V masih kurang dalam partisipasi belajar.

Setelah melakukan tindakan observasi dan wawancara pada tindakan prasiklus, dilanjutkan pada tindakan siklus I pertemuan 1 terjadi peningkatan pada partisipasi belajar yang dideskripsikan sebagai berikut:

siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah sebanyak 7 (35%) siswa, siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain sebanyak 8 (40%) siswa, siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 11 (55%) siswa, siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat sebanyak 8 (40%) siswa, dan siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok sebanyak 10 (50%) siswa. Dan terjadi peningkatan pada pertemuan 2 siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah sebanyak 8 (40%) siswa, siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain sebanyak 10 (50%) siswa, siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 12 (60%) siswa, siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat sebanyak 9 (45%) siswa, dan siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok sebanyak 13 (65%) siswa, dan rata-rata pada siklus I terhadap indikator partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebanyak 48%.

Setelah pelaksanaan siklus I penelitian dilanjutkan pada tahap siklus II, pada siklus II terdiri dari dua pertemuan, pada pertemuan 1

terlihat terjadi peningkatan pada siswa meliputi tingkat partisipasi belajar yang dideskripsikan sebagai berikut: untuk indikator partisipasi belajar siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah sebanyak 13 (65%) siswa, siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain sebanyak 14 (70%) siswa, siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 15 (75%) siswa, siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat sebanyak 12 (60%) siswa, dan siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok sebanyak 17 (85%) siswa. Dan terjadi peningkatan pada pertemuan 2 siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah sebanyak 17 (85%) siswa, siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain sebanyak 16 (80%) siswa, siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 18 (90%) siswa, siswa yang tolerasnsi dan mau menerima pendapat sebanyak 15 (75%) siswa, dan siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok sebanyak 18 (90%) siswa, dan rata-rata pada siklus II sebanyak 77,5%.

Dari hasil penelitian tindakan prasiklus hingga siklus II, dapat ditarik kesimpulan dengan penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak positif bagi siswa kelas V dan guru. Karena dalam Penerapan TGT dapat memberikan perubahan yang positif pada partisipasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen.

Maka hasil dari penelitian mendukung hipotesis yang telah dibuat penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Karangnom 2 Sukodono Sragen Tahun Ajaran 2015/2016.

Hasil dari penelitian ini didukung penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Nurul Hidayah Dewi (2011). Dalam penelitian yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD N 07 Ngringo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011*". Menunjukkan

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN 07 Ngringo dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa

Serta mendukung penelitian yang dilakukan Roitul Amri (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Memahami Peristiwa Proklamasi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas V SDN Grajegan 01 Tawang Sari Sukoharjo Tahun Ajaran 2009/2010*”. Menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman pada siswa kelas V SDN Grajegan 01 Tawang Sari Sukoharjo

D. SIMPULAN

Dari proses penelitian yang telah dilakukan pada kelas V SD Negeri Karanganyar 2 Sukodono Sragen pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* yang dilaksanakan dari tindakan siklus 1 dan siklus 2, dapat ditarik kesimpulan dengan penggunaan strategi TGT pada mata pelajaran IPA terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Dapat dibuktikan sebagai berikut:

Indikator Partisipasi belajar siswa pada tindakan tiap siklus mengalami kenaikan setelah penggunaan strategi *Team Games Tournament*

1. Siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah pada prasiklus 5 (25%) siswa, meningkat pada siklus 1 sebanyak 8 (40%) siswa, dan meningkat pada siklus 2 sebanyak 17 (85%).
2. Siswa yang memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain pada prasiklus 7 (35%) siswa, meningkat pada siklus 1 sebanyak 10 (50%) siswa, dan meningkat pada siklus 2 sebanyak 16 (80%).
3. Siswa yang mengerjakan tugas pada prasiklus 8 (40%) siswa, meningkat pada siklus 1 sebanyak 12 (60%) siswa, dan meningkat pada siklus 2 sebanyak 18 (90%).

4. Siswa yang toleransi dan mau menerima pendapat pada prasiklus 7 (35%) siswa, meningkat pada siklus 1 sebanyak 9 (45%) siswa, dan meningkat pada siklus 2 sebanyak 15 (75%).
5. Siswa yang mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok pada prasiklus 8 (40%) siswa, meningkat pada siklus 1 sebanyak 13 (65%) siswa, dan meningkat pada siklus 2 sebanyak 18 (90%).

DAFTAR PUSTAKA

Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Taniredja, T. Pujiati, I. Nyata. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, Dan Mudah*. Purwokerto: Alfabeta.