

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI PERISTIWA ALAM MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Hartina Apriyati¹⁾, H. Soegiyanto²⁾, MG. Dwiji Astuti³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126

e-mail: hartina.april@gmail.com

Abstract: This research is to improve the learning result in Natural Science with the topic of discussion of Natural Events of the students in Grade V of State Primary School of Premulung through the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type. This research used the classroom action research method with two cycles. Each cycle consisted of two meetings, and each meeting comprised 4 phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Technique of the data collecting included observation, interviews, testing, and documentation. The data were validated by using the data and method triangulations. They were then analyzed by using the comparative descriptive statistical techniques. This result indicates that the application of the cooperative learning model with the Teams Games Tournament type can improve the learning result in Natural Science with the topic of discussion of Natural Events of the students in Grade V of State Primary School of Premulung No. 94, Sondakan, Laweyan, Surakarta in Academic Year 2012/2013.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam kelas V SDN Premulung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tahun pelajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan tiap pertemuan terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam kelas V SDN Premulung No. 94 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament*, hasil belajar IPA, peristiwa alam

Dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah proses perkembangan diri manusia dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupannya. Manusia yang diiringi pendidikan maka kehidupannya akan berkembang ke arah yang lebih baik. Perkembangan pendidikan akan terus mengalami pergerakan serta adaptasi dengan perkembangan kehidupan manusia yang dinamis (Hamid, 2012: 11).

Pendidikan sekolah merupakan kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan adanya interaksi dan komunikasi antara pengajar dan peserta didik (Trianto, 2012: 17). Proses belajar mengajar berperan sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran yang melibatkan secara efektif siswa dalam proses belajar mengajar. Penerapan model-model pembelajaran

yang bervariasi bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat aktif sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal (Aunurrahman, 2010: 140). Khususnya pada pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, contohnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta dengan segala isinya. Pembelajaran IPA di SD bertujuan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alami, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya, mencari jawaban berdasarkan bukti cara berpikir ilmiah (Samatowa, 2010: 2). Pembelajaran IPA diharapkan menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari diri dan alam semesta yang diaplikasikan dalam kehidupan untuk memecahkan permasalahan (Hardini & Puspitasari, 2012: 149).

Pembelajaran IPA selama ini masih menekankan hafalan sejumlah konsep, hal inilah

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2, 3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

yang memicu pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih kurang memuaskan. Di dalam materi peristiwa alam terdapat konsep abstrak yang harus dipahami. Siswa tidak hanya dituntut menghafal materi tetapi juga harus memahaminya. Jika hanya menghafalkan maka kemampuan siswa tidak berkembang dan dapat berdampak pada rendahnya perolehan hasil belajar. Tujuan pengajaran merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui aktivitas belajar. Hasil belajar yang didapat perlu dievaluasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah pembelajaran yang dilaksanakan sudah efektif untuk memperoleh hasil belajar yang optimal baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2010: 47).

Berdasarkan observasi, wawancara dan tes pratindakan di kelas V SDN Premulung No. 94 Surakarta, ditemukan beberapa siswa yang belum mencapai KKM khususnya pada materi peristiwa alam. Untuk itu perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA khususnya pada materi peristiwa alam dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor, antara lain : (1) pembelajaran yang masih menekankan hafalan, sehingga menyebabkan kejenuhan siswa, (2) materi terlalu banyak, alokasi waktu yang juga terbatas, (3) ada siswa yang kurang termotivasi untuk belajar (4) metode yang digunakan kurang bervariasi yaitu masih berpusat pada guru, hal ini dapat menyebabkan siswa malas, kurang aktif dan semangat dalam menerima materi, (5) siswa masih merasa malu bertanya tentang materi yang belum dipahami. Hal ini dibuktikan dari hasil tes pratindakan yang menunjukkan bahwa hanya 17 siswa atau 42,5% yang memperoleh nilai di atas KKM (70) dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM berjumlah 23 atau 57,5%. Hal ini merupakan bukti bahwa hasil belajar IPA materi peristiwa alam masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini harus segera diatasi dan harus ada upaya perbaikan, misalnya dengan pemilihan media pembelajaran, metode atau model tepat yang sesuai dengan materi. Diharapkan dengan pilihan yang tepat guru dapat menyampaikan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Untuk itu seorang guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan tujuan pembelajaran (Rusman, 2011: 6). Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat melibatkan keaktifan, partisipasi siswa secara menyeluruh serta dapat memberikan aktivitas menyenangkan. Model pembelajaran ini menempatkan 5-6 siswa ke dalam kelompok dengan anggota yang heterogen baik kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras. Model pembelajaran ini bersifat kompetisi, diskusi serta belajar menyenangkan untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan yang sehat (Isjoni, 2010: 83). Hal ini mampu memotivasi siswa untuk berinteraksi, sehingga diharapkan dapat membantu dalam diskusi. Model pembelajaran ini menuntut siswa memahami materi secara berkelompok kemudian merealisasikan pengetahuan ke meja turnamen. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini diharapkan dapat menumbuhkan serta meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam *Teams Games Tournament* terdapat lima komponen, yaitu presentasi, tim, game, turnamen dan rekognisi tim (Slavin, 2005: 166).

METODE

Penelitian tindakan kelas dilakukan selama dua siklus, dengan dua kali pertemuan pada tiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Premulung No. 94 Surakarta pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 dari bulan Januari sampai Mei 2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 40, terdiri dari 21 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir tiap siklus (Suwandi, 2009: 61).

Indikator capaian yang ditetapkan pada penelitian ini adalah persentase ketuntasan hasil belajar IPA materi peristiwa alam $\geq 85\%$ (34 siswa telah mencapai \geq KKM). Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL

Hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA materi peristiwa alam siswa kelas V pada setiap siklusnya.

Pada pelaksanaan pratindakan diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi peristiwa alam masih rendah atau di bawah KKM. Hal ini terbukti dari sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai KKM, yaitu 70.

Data hasil belajar IPA materi peristiwa alam pratindakan dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi frekuensi Hasil Belajar IPA Materi Peristiwa Alam Pratindakan

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	39-45	4	10
2	46-52	7	17,5
3	53-59	1	2,5
4	60-66	11	27,5
5	67-73	11	27,5
6	74-80	6	15
Jumlah		40	100%

Nilai rata-rata kelas = 61,5

Ketuntasan klasikal = $(17:40) \times 100\% = 42,5\%$

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai \geq KKM adalah sebanyak 17 siswa (42,5%) dan siswa yang memperoleh nilai $<$ KKM sebanyak 23 siswa (57,5%), dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 61,5.

Setelah dilaksanakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, hasil belajar IPA materi peristiwa alam siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan pada pratindakan. Terbukti dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 77,5%.

Data hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siklus I dapat disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA pada Siklus I

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	60-64	2	5
2	65-69	7	17,5
3	70-74	6	15
4	75-79	12	30
5	80-84	8	20
6	85-89	5	12,5
Jumlah		40	100%

Nilai rata-rata kelas = 76

Ketuntasan klasikal = $(31:40) \times 100\% = 77,5\%$

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai \geq KKM adalah sebanyak 31 siswa (77,5%) dan siswa yang memperoleh nilai $<$ KKM sebanyak 9 siswa (22,5%), dengan nilai rata-rata kelas 76. Pada siklus I ini, hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja 85% siswa tuntas, oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pembelajaran siklus II dilakukan untuk menindaklanjuti permasalahan yang terjadi pada siklus I. Pada Siklus II hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I. Ketuntasan klasikal pada siklus II meningkat mencapai 97,5% yaitu 39 siswa memperoleh nilai \geq KKM (70), dan siswa yang memperoleh nilai $<$ 70 adalah 1 siswa, dengan nilai rata-rata kelas 84,5. Karena hasil belajar siswa pada siklus II telah memenuhi indikator kinerja, maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Data hasil belajar IPA materi peristiwa alam pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA pada Siklus II

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	65-69	1	2,5
2	70-74	1	2,5
3	75-79	5	12,5
4	80-84	13	32,5
5	85-89	12	30
6	90-94	8	20
Jumlah		40	100%

Nilai rata-rata kelas = 84,5

Ketuntasan klasikal = $(39:40) \times 100\% = 97,5\%$

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan analisis data, dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar IPA materi peristiwa alam oleh siswa kelas V pada tiap siklusnya melalui penerap-

an model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peningkatan hasil belajar diperoleh dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar siswa perlu dievaluasi agar guru dapat mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif untuk memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal. Hasil belajar yang telah diperoleh siswa adalah suatu ukuran kuantitatif dari kemampuan tiap siswa (Purwanto, 2010: 81). Hasil belajar IPA merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan batas ketuntasan dalam belajar IPA yang sesuai dengan standar kompetensi.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pratinjauan, pada siklus I dan pada siklus II dapat ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Data Frekuensi Hasil Belajar IPA Materi Peristiwa Alam pada Pratinjauan, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	40	60	69
2	Nilai tertinggi	80	89	94
4	Siswa tidak tuntas	23	9	1
5	Siswa tuntas	17	31	39
6	Nilai rata-rata kelas	61,5	76	84,5
7	Ketuntasan klasikal	42,5%	77,5%	97,5%

Berdasarkan analisis perbandingan hasil belajar antarsiklus dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam siswa kelas V SDN Premulung Surakarta.

Pada pratinjauan diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa menjadi cepat jenuh. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan juga lebih menekankan hafalan materi dibandingkan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada pratinjauan hanya mencapai 42,5%.

Pada siklus I, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Di dalam penerapan tipe model

ini, siswa ditempatkan pada kelompok untuk melaksanakan turnamen akademik dan berlomba sebagai wakil tim (Slavin, 2005: 163). Model pembelajaran ini bersifat kompetisi, diskusi dan belajar menyenangkan untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat antarkelompok sehingga kemampuan siswa berkembang (Isjoni, 2010: 83). Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* siswa lebih termotivasi untuk aktif belajar. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 77,5%. Hasil ini belum mencapai indikator kinerja sehingga harus dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II, penerapan model ini mengalami perbaikan sesuai kelemahan yang dihadapi pada siklus I. Pada siklus II siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, semangat dan antusias, karena sudah terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Setiap kelompok saling berkompetisi untuk mendapatkan skor yang sebanyak-banyaknya dengan berusaha menjawab kartu soal dengan tepat dan cepat, sehingga pada siklus II ini hasil belajar yang diperoleh siswa lebih meningkat dari siklus I, dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 97,5%. Hasil belajar pada siklus II telah memenuhi indikator kinerja sehingga penelitian ini dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam kelas V SDN Premulung No.94 Surakarta. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat lebih meningkatkan aktivitas siswa dan juga mampu menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Premulung No. 94 Surakarta dalam dua siklus, dengan dua kali pertemuan pada tiap siklusnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi peristiwa alam kelas V SDN Premulung.

Peningkatan tersebut terbukti, pada pembelajaran pratindakan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 61,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,5%, pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 76 dengan ketuntasan klasikal 77,5%, dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar IPA menjadi 84,5 dengan ketuntasan klasikal 97,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, S.M. (2012). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Hardini, I., Puspitasari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suwandi, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.