



PENUH ASA

JURNAL MAHASISWA

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3595>

ISSN

Volume 1 Nomor 3

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran TGT Berbasis Media Tebak Gambar

Erni Safitri¹, Tarno¹, Suardin¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: emisafitri0803@gmail.com

ABSTRACT

Erni Safitri, 2023. improving Student Learning Outcomes with the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Based on Guessing Picture Media Games in the Science Subject of Stayle and Motion in Class IV SD Negeri 1 Kaobula. This type of research is classroom action research (CAR). The subject were fourth grade students at SD Negeri 1 Kaobula, totaling 28 students. PTK planning uses the Kemmis and Taggart models, namely planning, action and observation, and reflection. Datacollection techniques using observation and tests. Data analysis used descriptive quantitative. This data collection is in the form of student activity observation sheets and assement/test sheets. The results of this study show that the average value of students in cycle I was 54.6 with a percentage of 46% and in cycle II the average value obtained by students was 83.9 with a percentage of 89%. It can be concluded that the application of the TGT (Team Games Tournament) type cooperative learning model based on picture guessing games media can improve student learning outcomes in science subjects.

Keywords: *Picture Media, Student, TGT, Science learning.*

ABSTRAK

Erni Safitri, 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis Media Games Tebak Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SD Negeri 1 Kaobula. Jenis penelitian ini adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK).Subjeknya adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaobula yang berjumlah 28 siswa. Perencanaan PTK memakai model Kemmis dan Tanggart yaitu perencanaan, tindakan, dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data memakai observasi dan tes. Analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data ini berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar penilaian/tes. Hasil penelitian ini memperlihatkan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 54,6 dengan persentase 46% dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 83,9 dengan presentase 89%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbasis media games tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: IPA, Siswa, Tebak Gambar, TGT.

© 2023 Universitas Muhammadiyah Buton

Under the license CC BY-SA 4.0



1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi menuntut pengembangan kemampuan siswa SD pada bidang akademis. Selain itu kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi pula sangat diperlukan buat melanjutkan belajar ke sekolah yg lebih tinggi juga buat menyebarkan talenta, minat, dan menyesuaikan diri menggunakan lingkungannya. Contohnya dengan mata pelajaran IPA bisa melatih keterampilan anak buat berpikir secara kreatif dan inovatif. IPA merupakan latihan awal bagi peserta didik untuk berpikir pada membuat daya cipta dan minat peserta didik secara dini kepada alam sekitarnya. Adapun arti dari pendidikan artinya “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.”(Dapartemen Pendidikan Nasional, 2008).

Mukhtar (2015) menyatakan bahwa pengertian belajar secara psikologis ialah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku menjadi yang akan terjadi dari interaksi menggunakan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Oktariato, dkk, (2021) model ini berperan aktif untuk melibatkan seluruh peserta didik. Sesuai dengan .kepanjangannya, model ini ialah sebuah model yang berupa turnamen .atau permainan. Menurut Dian Ratna (2019). Media visual adalah segala sesuatu yang diproduksi secara visual dalam bentuk dua dimensi. Pendapat Djamarah (2011) yang mengungkapkan bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan jasmani dan rohani. perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman individu bati interaksi dalam lingkungan yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktor-faktor. hasil belajar yang mempengaruhi peserta didik. dibagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal berkaitan dengan kesiapan siswa, intelegensi, talenta, kemauan, perhatian serta cacat tubuh Dibandingkan faktor eksternal berkaitan bagaimana cara pengajar menjelaskan materi pelajaran, (Laparese dkk, 2022).

Sesuai observasi yang dilakukan di tanggal 11 April 2023 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kaobula dengan 28 siswa teridentifikasi masalah pembelajaran berbeda-beda Hampir 25% siswa di dalam kelas kurang berpartisipasi dalam pelajaran IPA. Hasil belajar yang dilaksanakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kaobula, menunjukkan bahwa siswa yang dibawah nilai 65 sesuai dengan KKM. Jumlah siswa di kelas tersebut belum sesuai KKM sebanyak 9 siswa dan 19 siswa lainnya. belum memenuhi syarat KKM. Oleh sebab itu perlu pelajaran inovasi dapat

memecahkan permasalahan tersebut. Saat observasi, proses aktivitas belajar mengajar sangat baik. Pada pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kaobula menerapkan pembelajaran. Secara konvensional atau metode ceramah dan saling bertanya jawab dengan siswa. Berhubungan dengan uraian di atas, sehingga judul penelitian ini yaitu Meningkatkan Hasil Belajar siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Media Games Tebak Gambar. Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kaobula.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif, jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kaobula, Kecamatan Batupoaro, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara pada 20 Maret sampai 20 April tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) berbasis Media Games Tebak Gambar pada pembelajaran IPA materi Gaya dan Gerak.

Adapun teridentifikasi pada siklus I yang mencapai ketuntasan belajar siswa sebanyak 13 siswa dengan presentase 46% dan pada siklus II yang mencapai ketuntasan belajar siswa sebanyak 25 dengan presentase 89%. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara wali kelas setelah itu peneliti memberikan soal tes IPA materi gaya dan gerak. Kemudian diperiksa oleh peneliti dengan patokan yang mendapat nilai rendah atau tidak mencapai nilai KKM (65) itu yang akan diteliti lebih lanjut. Setelah didapatkan hasilnya, peneliti menerapkan model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) berbasis Media Games Tebak Gambar didukung dengan studi dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes berbentuk esai. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah rumus untuk menghitung rata-rata nilai siswa dan mencari nilai klasikal. Untuk mengecek kebenaran atau keabsahan data, dapat diuji dengan menggunakan rumus Maqsubah dan Nana Sudjana.

Untuk Mengetahui Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbasis Media Games Tebak Gambar dapat dilihat dari presentase hasil belajar IPA setiap siklus melalui rumus berikut:

$$Pk = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Presentase hasil belajar Siswa setelah tindakan siklus I:

$$Pk = \frac{13}{28} \times 100\% = 46\%$$

Presentase hasil belajar Siswa setelah tindakan siklus II:

$$Pk = \frac{25}{28} \times 100\% = 89\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN [Arial12pt bold]

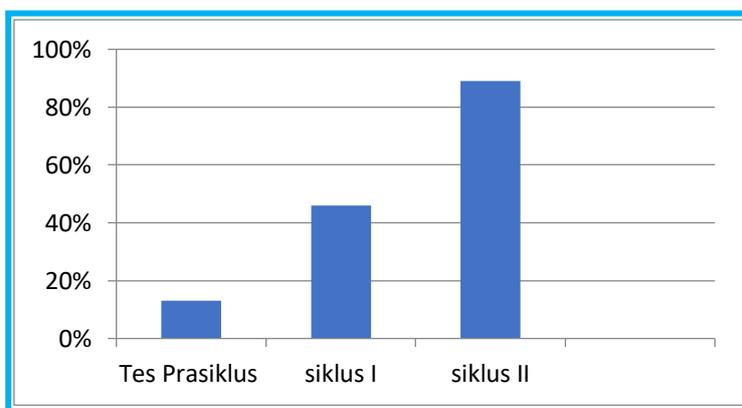
3.1 Hasil Penelitian

Siklus I siswa masih kesulitan dalam memahami konsep permainan tebak gambar, terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Berikut table perbandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kaobula:

Tabel 1. Peningkatam Hasil Belajar IPA Materi Gaya dan Gerak

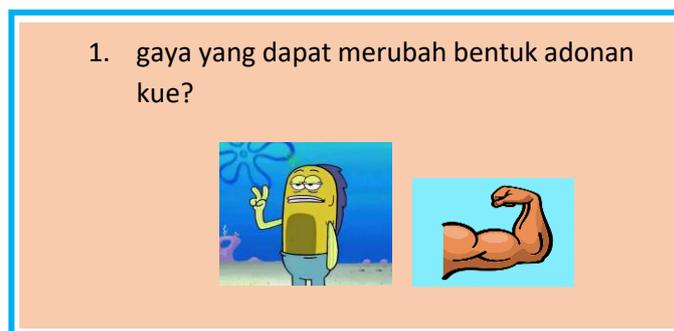
No	Tes	Siswa yang memperoleh nilai ≥ 65	Presentase
1	Tes Prasiklus	9	13,14%
2	Siklus I	13	46%
3	Siklus II	25	89%

Pembelajaran IPA dengan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pemblajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya dan gerak kelas IVA SD Negeri 1 Kaobula.



Gambar 1. Grafik Presentase Hasil Belajar IPA Materi Gaya dan Gerak

Ada sembilan siswa yang mendapat ≥ 65 pada tes prasiklus yaitu sebanyak 32,14%. Presentase nilai IPA siswa setelah menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbasis Media Games Tebak Gambar meningkat. Hal ini terlihat pada akhir siklus I, jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 65 adalah 46%. Kemudian pada akhir siklus II, jumlah siswa yang mendapat ≥ 65 adalah 89%. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model Kooperatif Tipe TGT berbasis Media Games Tebak Gambar pada mata pelajaran IPA meningkat. Adapun media Games Tebak Gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Salah Satu Contoh Media Tebak Gambar

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaobula terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan dampak dari pemberian model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Team Games Tournament) yang berbasis belajar sambil bermain secara berkelompok. Hal ini diterapkan agar siswa mampu belajar bekerja sama dalam mengerjakan soal, melatih keberanian siswa dalam mengerjakan soal, dan terampil dalam mengerjakan soal.

Hasil perolehan data hasil belajar setelah dihitung, maka keberhasilan tes tindakan siklus I rata-rata hasil belajar sebesar 54,6 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 46%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai KKM dan juga persentase ketuntasan belajar belum tercapai. Hal ini terjadi dikarenakan pada siklus I siswa masih kesulitan dalam memahami konsep permainan tebak gambar. Peneliti berpendapat hal ini masih wajar dikarenakan proses pembelajaran yang masih asing bagi siswa dengan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Pada siklus selanjutnya peneliti menjelaskan secara detail peraturan permainan dan konsep dari tebak gambar tersebut. Terbukti secara aktif siswa bersama teman kelompoknya menikmati dan secara langsung berdiskusi bersama. Sehingga data yang diperoleh pada siklus ini adalah rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,9 dengan ketuntasan belajar mencapai 89%.

Hal ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan indikator keberhasilan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 65 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 80%. Maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,9 dan ketuntasan belajar sebesar 89% telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) melalui media games tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Kaobula.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar IPA Materi gaya dan gerak kelas IV SD Negeri 1 Kaobula. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap akhir pembelajaran menunjukkan bahwa pada tes prasiklus skor rata-rata mencapai 47,5 dengan ketuntasan klasikal 32,14% kemudian pada siklus I meningkat dengan skor rata-rata 54,6 dan ketuntasan klasikal mencapai 46%, kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan skor rata-rata 83,9 dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 89%. Berdasarkan nilai ketuntasan belajar siswa pada setiap pembelajaran dari tes prasiklus, siklus I dan II data yang diperoleh melalui tindakan kelas, pembelajaran IPA dengan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi gaya dan gerak kelas IVA SD Negeri 1 Kaobula.

Daftar Pustaka

- Aunurrahman, (Bandung), Belajar dan Pembelajaran, Bandung: PT. Alfabeta, 2010
- Dimiyati dan Mudjiono, (Jakarta), Belajar dan Pembelajaran, Rineka Cipta, 2009
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno M. Sobry, Strategi Belajar Mengajar; Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam, (Bandung: Refika Aditama 2007
- Widi Wardani, K. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319> 2019
- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama 2012.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama 2010.
- Istarani, Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran. Medan: Media Persada 2011.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Seri Pembelajaran Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madja Rochiati, Wiriaat. (2008). Metode Penelitian Tindakan Kelas; untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Mulyati Arifin, et.al. (Bandung), Ilmu Pengetahuan Alam, Grafindo, 2008
- Mulyono Abdurrahman, (Jakarta), Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar, PT. Rineka Cipta, 2009

- Patta Bundu, (Jakarta), Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD, Depdiknas.
- Rosdiana A. Bakar, (Bandung), Pendidikan Suatu Pengantar, Citapustaka Media Perintis, 2012.
- Rusman (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Robert E, Slavin. (2015). Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. (2010). Cooperative Learning; Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2003). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, (2004) Metodeologi Penelitian, Kompetensi, dan Prakteknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana (2009) Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, (Jakarta), Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Rajawali Pers. 2011
- Syaiful Bahri Djamarah, (Jakarta), Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, PT. Rineka Cipta, 2005 Undang-undang, No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi
- Usman Samatowa, (Jakarta), Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, PT. Indeks, 2010