

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KARTU BILANGAN DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA

Ni Made Doni Sanjaniasih¹, I Made Sedana², Made Adi Nugraha Tristaningrat³
Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, STAH N Mpu Kuturan Singaraja

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Bantiran tahun ajaran 2020/2021 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* berbantuan media kartu bilangan. Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi yang dilakukan padasiswa kelas V yaitu :1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa beranggapan IPA adalah pelajaran yang sulit, 3) rendahnya minat belajar sehingga siswa merasa jenuh, 4) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi), 5) sulitnya mengawasi siswa dalam memahami materi karena pembelajaran daring yang diberlakukan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran yang berjumlah 12 orang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada observasi minat siswa siklus I sebesar 65% dan meningkat pada siklus II sebesar 84,59% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar siswa padates awal (Pre test) diketahui rata-rata (M) sebesar 56,67, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 41,67% meningkat pada siklus I menjadi rata-rata (M) 70 dan ketuntasan belajar (KB) 75% dan pada siklus II menjadi rata-rata (M) 83,75 dan ketuntasan belajar (KB) 100% dengan KKM 60. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran Tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Minat, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to increase the interest and learning outcomes of Science Class V students of SD Negeri 2 Bantiran for the academic year 2020/2021 by applying the Teams Games Tournament type of cooperative learning model with the aid of number card media. This research is motivated by the results of observations made to fifth grade students, namely: 1) low student participation in learning activities, 2) students think science is a difficult subject, 3) low interest in learning so that students feel bored, 4) students are less interested in how to learn. the teacher conveys the material (methods do not vary), 5) it is difficult to supervise students in understanding the material because of the online learning that is passed. The research subjects were the fifth grade students of SD Negeri 2 Bantiran, totaling 12 people consisting of 7 male students and 5 female students. The results of the study showed that students' interest and learning outcomes had increased. In the observation of student interest in the first cycle of 65% and increased in the second cycle of 84.59% in the high category. While student learning outcomes in the initial test (Pre test) are known to have an average (M) of 56.67, and learning completeness (KB) of 41.67% increased in the first

cycle to an average (M) of 70 and learning completeness (KB) 75% and in the second cycle the average (M) 83.75 and learning completeness (KB) 100% with KKM 60. Based on the results of the study it can be concluded that the Teams Games Tournament type cooperative learning model assisted by number card media can increase interest and science learning outcomes for fifth graders at SD Negeri 2 Bantiran for the 2020/2021 academic year.

Keywords: *Teams Games Tournament, Interests, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih adanya permasalahan, seperti saat ini dalam proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan pembelajaran tatap muka karena terkendala pandemic Virus Covid- 19, sehingga pembelajaran menggunakan proses *daring*. Dari hasil pengamatan dan diskusi dengan guru, dalam proses belajar IPA di kelas V SD Negeri 2 Bantiran tahun ajaran 2020/2021 ditemukan kendala yang mempengaruhi minat dan hasil belajar yaitu : 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, 2) siswa beranggapan IPA adalah pelajaran yang sulit, 3) rendahnya minat belajar sehingga siswa merasa jenuh, 4) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi), 5) sulitnya mengawasi siswa dalam memahami materi karena pembelajaran daring yang diberlakukan.

Berdasarkan hasil observasi di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Bilangan Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bantiran Tahun Ajaran 2020/2021. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pemahaman tentang model pembelajaran Teams Games Tournament dalam mendukung peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih berinovasi sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Penelitian ini didukung dengan teori konstruktivisme. Menurut Vygotsky pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber social diluar

dirinya, dengan peran aktif lingkungan sosial atau orang lain dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Perkembangan kognitif seseorang, selain ditentukan oleh individu sendiri juga oleh lingkungan sosial yang aktif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah (PTK) merupakan suatu penelitian tindakan yang permasalahannya berasal dari kelas, menyangkut proses pembelajaran dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan, dengan maksud memperbaiki pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bantiran yang berlokasi di Banjar Dinas Tejabukit, Desa Bantiran, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran yang berjumlah 12 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitiannya adalah minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament berbantuan media kartu bilangan.

Prosedur penelitian dilakukan dengan 2 tahapan yaitu : Tahap Pratindakan dimana dilakukan untuk memperoleh data mengenai kondisi awal tentang minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tahap Pelaksanaan Tindakan berupa rangkaian langkah- langkah berbentuk spiral. Pada tahap pelaksanaan peneliti menggunakan 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pertama dilakukan pada tahap perencanaan (*planning*), dilanjutkan dengan tindakan (*action*), disertai dengan pengamatan (*observer*), dan yang terakhir kegiatan refleksi (*reflect*) melalui diskusi antar peneliti yang akan menghasilkan rencana perbaikan tindakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi minat dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa dengan tes essay dengan instrumen kisi-kisi soal per siklus.

dan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif mengenai hasil yang diperoleh. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila peningkatan minat dan hasil belajar siswa > 70% dengan nilai KKM 60.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam bidang studi IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sebagai berikut : pada tahap refleksi awal ditemukan minat dan hasil belajar siswa rendah dengan rata-rata (M) 56,67 dan ketuntasan belajar (KB) 41,67% yang dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar yang diperoleh sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan.

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan pada siswa kelas V dalam bidang studi IPA diperoleh peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada setiap siklus sebagai

berikut : pada siklus I, sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan RPP, media serta instrumen penilaian berupa tes dan lembar observasi minat. Setelah menyiapkan perencanaan peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang disusun sebelumnya sehingga didapatkan hasil pada siklus I sebagai berikut: peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari pertemuan I yaitu dengan rata-rata 59,58% berada pada kategori rendah dikarenakan siswa masih beradaptasi dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan.

Pada pertemuan II mulai ada peningkatan dengan rata-rata 70,42% berada pada kategori sedang, dimana peningkatan terjadi pada saat siswa memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran, siswa tidak bermain saat guru menjelaskan materi, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa antusias mengikuti pembelajaran, siswa senang dengan pembelajaran

menggunakan media, siswa antusias mengikuti *tournament* dan siswa merasa senang dengan proses pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga total rata-rata minat belajar siswa pada siklus I sebesar 65 % berada pada kategori sedang.

Selain peningkatan minat belajar siswa peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa sebagai berikut: dari tes awal (*Pre test*) diketahui rata-rata (M) sebesar 56,67, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 41,67% meningkat pada siklus I menjadi rata-rata (M) 70 dan ketuntasan belajar (KB) 75%.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I belum mendapatkan hasil yang optimal sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan tahapan yang hampir sama pada siklus I, namun lebih dioptimalkan lagi dalam tahap pelaksanaannya. Pada tahap perencanaan sama halnya pada siklus I dimulai dari menyiapkan RPP, media pembelajaran, instrumen penilaian berupa lembar observasi minat dan tes evaluasi hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan inilah peneliti mengoptimalkan rencana

pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan agar hasil yang diinginkan peneliti sesuai dengan harapan. Karena pada tahap pelaksanaan di siklus I dirasa masih ada kekurangan dimana siswa masih beradaptasi dengan model yang diterapkan peneliti sehingga hasil yang didapat belum optimal dan setelah dilakukannya beberapa kali pertemuan pada setiap siklus siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang peneliti terapkan. Adapun hasil dari pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut: hasil observasi minat siswa pada siklus II pertemuan I dengan rata-rata 79,58% berada pada kategori sedang dan pertemuan ke II dengan rata-rata 89,58% berada pada kategori tinggi, peningkatan minat siswa terjadi pada hampir semua indikator sehingga total rata-rata minat belajar siswa pada Siklus II sebesar 84,59% berada pada kategori tinggi.

Peningkatan minat belajar siswa pada siklus II juga diimbangi dengan peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut: pada siklus I didapatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata (M) 70 dan ketuntasan belajar (KB) 75% dan pada

siklus II menjadi rata-rata (M) 83,75 dan ketuntasan belajar (KB) 100% dengan KKM 60. Hal tersebut terjadi karena adanya dorongan dari diri siswa untuk termotivasi dan ketertarikan dalam belajar IPA sehingga hasil yang didapat siswa menjadi lebih baik.

Sehingga dapat disimpulkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sd Negeri 2 Bantiran Tahun Ajaran 2020/2021.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran Tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada siklus I pertemuan I yaitu dengan rata-rata 59,58% berada pada kategori rendah dan pada pertemuan II mulai ada peningkatan dengan rata-rata 70,42%

berada pada kategori sedang, sehingga total rata-rata minat belajar siswa pada siklus I sebesar 65 % berada pada kategori sedang. Pada siklus II pertemuan I dengan rata-rata 79,58% berada pada kategori sedang dan pertemuan ke II dengan rata-rata 89,58% berada pada kategori tinggi, sehingga total rata-rata minat belajar siswa pada Siklus II sebesar 84,59% berada pada kategori tinggi. Disamping itu terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut: dari tes awal (*Pre-test*) diketahui rata-rata (M) sebesar 56,67, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 41,67% meningkat pada siklus I menjadi rata-rata (M) 70 dan ketuntasan belajar (KB) 75% dan pada siklus II menjadi rata-rata (M) 83,75 dan ketuntasan belajar (KB) 100% dengan KKM 60.

Guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA sebagai alternatif pembelajaran agar siswa tidak jenuh karena pembelajaran tersebut berguna untuk melatih siswa dalam berdiskusi sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Tidak monoton dalam menyampaikan materi pelajaran karena

adanya variasi saat menyampaikan materi pelajaran, akan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hendaknya banyak berlatih, membiasakan diri untuk mengeluarkan ide dan gagasannya, serta aktif dalam proses pembelajaran. Tidak takut atau malu untuk menanyakan tentang materi pelajaran yang belum dipahami. Pihak sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan sebagai pendukung proses

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati. 2010. *Manajemen Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Al-Tabany,
- Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana
- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS. Asis, Saefuddin dan Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Suranto. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. 2010. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dewi, Novia Puspita. 2017 . Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emilia, Atika. 2013. *Keefektipan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Struktur Bumi pada Siswa Kelas V SD*

- Negeri Marga Ayu 01 Kabupaten Tegal*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jayanti. 2020. *Implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar kelas 5 SD Negeri 2 Selat, Kecamatan Sukasada, tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi : STAH Negeri Mpu Kuturan
- Maswan. 2017. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurwahidah. 2013. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV MI Darul Hikmah Makasar melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Skripsi: UIN Alaudin Makasar.
- Putra, Andy Widya. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hiden Chart terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SD*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3 (1).
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung : Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Soengeng. 2012. *Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Semarang. IKIP PGRI Semarang Press.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Syaiful, Sagala. 2012. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Taniredja, dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model*

- Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kencana. Jakarta.
- Uno, Hamzah. dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid Murni, dkk. 2011. *Ketrampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media
- Wahyuni, Kadek Mita. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) melalui Variasi Reinforcement terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume4 (1) halaman 1-10.
- Wardani. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas : Modul 1*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wasti. 2013. *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran TataBusana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang*. Padang. Artikel UNP [online]
- Tersedia:<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/viewFile/1032/869> [8 Desember 2020]
- Wina, Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wisesa, Putu Dian Ery.2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Sisa Kelas V Sd N3 Sepang Tahun Ajaran 2018/2019*.Skripsi:STAH Negeri Mpu Kuturan.