

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
SDN 006 SEKO LUBUK TIGO LIRIK
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

Mawardi

SD Negeri 006 Seko Lubuk Tigo

Email : mawardi006@gmail.com

ABSTRAK

Peneliti diadakan dalam upaya mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa melalui penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data antara lain tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) pada mata pelajaran IPA setelah melalui langkah-langkah kegiatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari Sebelum diberi tindakan diperoleh hasil Test Awal siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebanyak 9 siswa (39%) dan < 75 sebanyak 14 siswa (61%). Pada siklus I siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 14 siswa (61%) dan < 75 sebanyak 9 siswa (39%). Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 19 siswa (83%) dan < 75 sebanyak 4 siswa (17%). Dengan demikian, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) meningkatkan prestasi pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Selain itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntutan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur- unsur seperti guru, peserta didik, tujuan, dan sebagainya. Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang bersifat formal. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat

mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Dalam pendidikan terdapat sebuah proses belajar. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan diperlukan sebuah subjek dan objek dalam sebuah pendidikan. Anak didik adalah subjek utama dalam pendidikan. Dialah yang belajar setiap saat. Peserta didik sebagai anak didik yang sedang dalam proses tumbuh dan berkembang perlu adanya pendidikan guna mencapai kematangan jasmani dan rohani. Untuk mencapai kematangan tersebut peserta didik memerlukan adanya sebuah bimbingan. Bimbingan tersebut dapat diperoleh dari seorang guru.

Guru merupakan objek dalam pendidikan dan guru merupakan ujung tombak dari semua pendidikan. Karena tanpa adanya seorang guru maka proses belajar mengajar akan tersendat dan tidak mampu untuk berjalan lancar. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan.

Dilihat dari paparan penjelasan di atas maka pendidikan merupakan hal penting dalam sebuah perjalanan kehidupan, dengan melalui proses belajar dan didampingi oleh guru. Dari penjelasan tersebut pun seorang guru memiliki tugas yang sangat berat untuk di emban tetapi tugas itu pun juga memiliki nilai yang sangat mulia. Untuk itu, sudah selayaknya guru memiliki berbagai kompetensi yang berkaitan dengan tugasnya, agar menjadi guru yang profesional. Apalagi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, guru sebagai komponen utama dalam pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi atau bahkan diharapkan mampu melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang di masyarakat. Melalui sentuhan-sentuhan guru di sekolah, diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi dan siap menghadapi tantangan hidup yang semakin keras. Guru dan juga dunia pendidikan pada umumnya diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik secara keilmuan maupun secara sikap mental yang positif.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Di sisi lain dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Model yang digunakan untuk memotivasi peserta didik agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun untuk menjawab suatu pertanyaan akan berbeda dengan menggunakan

model yang digunakan untuk tujuan agar peserta didik mampu berikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri didalam menghadapi segala persoalan begitu pula dalam pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pembuktian secara kongkrit dalam kehidupan nyata. Ketika mengajarkan pelajaran IPA, guru dituntut untuk bisa membantu siswa agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktekkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat dalam materi tersebut.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta *reinforcement* (penguatan). Dalam tournament peserta didik memainkan game akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).

Pembelajaran IPA saat ini diharapkan seorang guru mau dan mampu menggunakan model-model pembelajaran yang semakin berkembang. Banyak diantara peserta didik sekolah khususnya pada peserta didik SD/MI yang mengeluhkan pelajaran IPA selalu hafalan tentang alam saja sehingga peserta didik malas untuk membaca apa lagi menghafalkan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan hasil belajar IPA dalam memahami materi Sumber daya alam, peneliti merasa perlu dan termotivasi untuk menawarkan dan meneliti suatu metode baru, berupa metode *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik Tahun Ajaran 2018/2019".

Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian sebagai mana uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan proses pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mata pelajaran IPA ada peserta didik kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi para Guru SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik
Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama dalam hal model pembelajaran.
- b. Bagi Kepala SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik
Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam hal proses belajar mengajar.
- c. Bagi Peserta Didik SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik
 1. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran IPA.
 2. Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan

menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

Teams-Games-Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam *Teams-Games-Tournament* (TGT) para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam mereka dan memastikan bahwasemua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain (Slavin, 2010: 163).

Menurut Slavin (2010: 166) TGT terdiri atas lima komponen utama yaitu:

1. Presentasi Kelas

Materi dalam TGT pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru atau presentasi audio-visual. Dengan cara ini para siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu dalam game dan skor game mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnik. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk memberi kontribusi dalam game.

Tim adalah fitur yang penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap

anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberi perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa percaya diri, penerimaan terhadap siswa mainstream.

3. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomer yang tertera pada kartu tersebut.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung akhir minggu atau setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen-tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya berada pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2 dan seterusnya.

Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul. Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam. Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor yang telah tertera dibalik kartu tersebut. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim. Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya atau waktu turnamen habis.

5. Rekognisi Tim

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

Hakekat Pembelajaran IPA

Kegiatan belajar mengajar adalah anak sebagai subjek dan objek pembelajaran, oleh karena itu inti dari proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajar (Syaeful Bahri dan Aswan Zain, 2010: 38). Menurut Edi Suardi dalam Syaeful Bahri dan Aswan Zain (2010: 39-41) kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari ciri- ciri sebagai berikut : 1). Belajar mengajar mempunyai tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu; 2). Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang ditetapkan; 3). Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus; 4). Ditandai dengan aktifitas peserta didik; 5). Dalam kegiatan belajar-mengajar guru

sebagai pembimbing; 6). Dalam belajar mengajar memerlukan disiplin; 7). Ada batasan waktu; 8). Evaluasi.

Proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta, konsep, teori dan sikap ilmiah peserta didik itu sendiri yang akhirnya berpengaruh positif terhadap kualitas maupun produk pendidikan (Trianto, 2010 : 143).

Menurut Depdiknas (2007: 27) pembelajaran IPA mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa mereka mampu dalam IPA dan bahwa IPA bukanlah pelajaran yang harus ditakuti.
- b. Membelajarkan IPA tidak hanya membelajarkan konsep-konsep saja, namun juga disertai dengan pengembangan sikap dan keterampilan ilmiah (domain pengetahuan dan proses kognitif).
- c. Pembelajaran IPA memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan kemampuan nalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang dipelajari untuk memahami gejala alam yang terjadi.
- d. Merevitalisasi keterampilan proses sains bagi siswa, guru dan calon guru sebagai misi utama PBM IPA di sekolah untuk mengembangkan kemampuan observasi, merencanakan penyelidikan, menafsirkan data dan informasi (narasi, gambar, bagan, tabel) serta menarik kesimpulan.

Dengan demikian hakikat dan tujuan dari pembelajar IPA dapat memberikan antara lain sebagai berikut : 1). Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2). Pengetahuan tentang dasar, prinsip, konsep dan fakta yang ada di alam; 3). Kemampuan untuk mengenali peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi; 4). Mengembangkan sikap ilmiah ; 5). Kebiasaan mengembangkan kemampuan hidup induktif dan deduktif dalam menjelaskan konsep dan prinsip sains dari peristiwa yang terjadi di alam; 6).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik tahun ajaran 2018/2019 Kabupaten Indragiri Hulu. Dengan jumlah 23 anak yang terdiri 14 siswa laki-laki, dan 9 siswa perempuan. Tempat penelitian direncanakan di kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik Kabupaten Indragiri Hulu. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester II tahun ajaran 2018/2019, yang dilaksanakan dari bulan April 2019.

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk meneliti dan menelusuri akar persoalan yang muncul di kelas. Setelah itu mencari solusi dan jalan keluar terbaik yang bisa dilakukan untuk menyelesaikannya.

Menurut Arikunto (2014:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu :

1. Tes

Tes dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes formatif. Tes formatif ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik pada ranah kognitif dan diberikan pada akhir pertemuan pada tindakan siklus I maupun siklus II.

2. Non Tes

Non tes dalam penelitian ini berupa observasi aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT selama proses belajar mengajar berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dikategorikan dan diklasifikasikan berdasarkan analisis kaitan logisnya, kemudian disajikan secara aktual dan sistematis dalam keseluruhan permasalahan dan kegiatan penelitian.

- a. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase. Analisis tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya.
- b. Data kualitatif berupa data hasil observasi proses pembelajaran, catatan lapangan, dan angket dalam pembelajaran. Data kualitatif dalam penelitian berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas diorganisasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil dan ada peningkatan apabila keterampilan guru dalam pembelajaran dapat meningkat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencapai ketuntasan 75% dengan nilai KKM 75. Jadi apabila dalam kelas tersebut hasil yang diperoleh belum mencapai angka tersebut, penelitian akan terus dilakukan sampai hasil tersebut dicapai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pra Siklus

Data awal hasil belajar siswa kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik yang diperoleh sebelum diadakan siklus (prasiklus) yaitu terdapat 14 siswa (61%) belum berhasil mencapai KKM. Adapun KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar adalah 9 siswa (39%).

Tabel 1. Ketercapaian Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

No	Indikator	Jumlah Siswa	
		KKM 75	Persentase
1.	Tuntas	9	39
2.	Belum Tuntas	14	61

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan tabel diatas persentase ketuntasan siswa masih sangat rendah maka peeliti memutuskan untuk menjadikan hasil ini sebagai data awal penelitian yang akan dilakukan.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini terbagi menjadi empat tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Untuk lebih jelasnya masing-masing tahap dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Tindakan
 - a. Melakukan koordinasi dengan wali kelas IV SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik
 - b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lengkap dengan soal-soal
 - c. Membuat lembar diskusi kelompok I
 - d. Membuat lembar tes akhir tindakan I
 - e. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kegiatan peneliti pada proses belajar mengajar di kelas ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
 - f. Membuat lembar pedoman wawancara
 - g. Menyiapkan soal turnamen I
 - h. Menyiapkan daftar nama anggota kelompok

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Dari hasil observasi inilah peneliti akan mengambil keputusan untuk tindakan selanjutnya.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, observer melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, dimana tidak terdapat indikator maupun deskriptor seperti pada lembar observasi. Data hasil catatan lapangan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Beberapa peserta didik masih ada yang diam dan tidak memperhatikan saat peneliti bertanya tentang materi yang dibahas.

- b. Peserta didik berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat peneliti menjelaskan materi di depan kelas
- c. Peserta didik masih sulit untuk bergabung dengan teman satu kelompok yang telah ditentukan, dan mereka masih banyak yang mengeluh ketika mengetahui siapa kelompoknya.
- d. Beberapa peserta didik belum ikut serta kerjasama di dalam kelompok, ada yang terlihat diam dan ada pula yang bermain dengan temannya.
- e. Dalam mengerjakan soal evaluasi masih ada peserta didik yang menyontek, hal itu disebabkan karena peserta didik kurang percaya diri.

Berikut hasil tes evaluasi pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Siklus I

No	Indikator	Jumlah Siswa	
		KKM 75	Persentase
1.	Tuntas	14	61
2.	Belum Tuntas	9	39

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada hasil evaluasi siklus I, dari 23 siswa yang mengikuti evaluasi terdapat 14 siswa yang telah mencapai KKM (61%), dan 9 siswa yang belum mencapai KKM atau belum tuntas belajar (39%). Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 masih terdapat kekurangan. Hal ini terlihat dengan adanya masalah-masalah yang muncul dan faktor-faktor yang menyebabkannya serta belum tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian pada siklus II.

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, peneliti melakukan refleksi pada siklus I. Data-data hasil penelitian terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru/peneliti dan peserta didik kemudian direfleksikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil observasi, hasil catatan lapangan, dan hasil tes akhir diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, peserta didik masih belum terbiasa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang melibatkan kelompok yang heterogen, hal ini terbukti ketika beberapa peserta didik yang masih sulit menerima teman satu kelompoknya untuk kerjasama mengerjakan soal.

Kedua, belum adanya kerjasama yang baik dalam kelompok. Masih ada peserta didik yang mengerjakan soal kelompok secara individu, hal ini dikarenakan kebiasaan mereka mengerjakan soal individu dan jarang belajar secara berkelompok.

Ketiga, adanya beberapa peserta didik yang gaduh dan bermain saat peneliti menjelaskan materi di depan kelas.

Keempat, peserta didik belum sepenuhnya percaya diri dengan kemampuannya masing-masing. Terbukti dengan ada beberapa peserta didik yang mencontek pekerjaan temannya dan ragu untuk mengumpulkan soal yang dikerjakannya.

Kelima, peneliti melihat hasil observasi. Pada hasil observasi menunjukkan bahwa berdasar taraf keberhasilan, aktivitas peneliti masuk pada kategori baik.

Sedangkan pada aktifitas peserta didik masuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas peneliti dan aktifitas peserta didik masih belum bisa maksimal dalam proses pembelajarannya.

Keenam, Hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I, menunjukkan bahwa belum memenuhi ketuntasan hasil belajar.

Siklus II

Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar diskusi kelompok II, lembar soal turnamen II, lembar tes post test tindakan II, lembar observasi kegiatan peserta didik maupun peneliti dalam pembelajaran.
- b) Menyiapkan pedoman wawancara peserta didik.
- c) Dalam setiap pertemuan peneliti perlu mengoptimalkan pemberian motivasi untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- d) Prosedur *game* / turnamen diupayakan lebih menarik lagi agar minat dan semangat belajar peserta didik dapat meningkat.

Sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, dimana tidak terdapat indikator maupun deskriptor seperti pada lembar observasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sudah mampu menjawab pertanyaan dari peneliti terkait materi
2. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari peneliti dengan baik, terbukti dengan adanya imbal balik yang baik pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik sudah mulai bisa bekerjasama dalam satu kelompok bahkan hubungan komunikasi antar laki-laki dan perempuan terjalin dengan baik.
4. Peserta didik sudah mulai berani untuk bertanya kepada teman satu kelompoknya saat dia tidak bisa menjawab pertanyaan kelompok.
5. Dalam mengerjakan soal evaluasi, peserta didik sudah mulai percaya diri untuk mengerjakan sendiri.
6. Peserta didik merasa senang dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena di setting berkelompok secara heterogen dan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan reward dari peneliti.

Adapun hasil belajar siswa pada akhir tindakan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Siklus II

No	Indikator	Jumlah Siswa	
		KKM 75	Persentase
1.	Tuntas	19	83
2.	Belum Tuntas	4	17

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 83%, dimana siswa yang tuntas mencapai KKM adalah 19 orang siswa dan tersisa 1 orang siswa yang belum mencapai KKM yang diinginkan oleh sekolah, Dengan demikian siklus penelitian tindakan kelas dihentikan.

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, peneliti melakukan refleksi pada siklus I. Data-data hasil penelitian terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru/peneliti dan peserta didik kemudian di refleksi oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil observasi, hasil catatan lapangan, dan hasil tes akhir diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, peserta didik mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang melibatkan kelompok heterogen, hal ini terbukti ketika belajar kelompok peserta didik sudah mulai bekerjasama dengan baik.

Kedua, berdasarkan hasil kerja kelompok. Peserta didik mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Peserta didik yang terlibat dalam satu kelompok sudah dapat bekerjasama dengan cara berdiskusi saat mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti.

Pembahasan

Dengan digunakannya model pembelajaran TGT di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Tahapan dalam penelitian ini meliputi: Test Awal, pembentukan kelompok, belajar kelompok, dan post test. Sebelum proses pembelajaran siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk menjamin tingkat heterogen dalam setiap kelompok, supaya setiap kelompok terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik Sebelum diberi tindakan diperoleh hasil Test Awal siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebanyak 9 siswa (39%) dan < 75 sebanyak 14 siswa (61%). Pada siklus I siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 14 siswa (61%) dan < 75 sebanyak 9 siswa (39%). Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 19 siswa (83%) dan < 75 sebanyak 4 siswa (17%).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya dan penjelasan-penjelasan yang sudah dibahas pada masing-masing bab diatas mengenai penelitian tindakan kelas yang berjudul penerapan model pembelajaran mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IVSDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik tahun ajaran 2018/2019 maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode eksperimen pada adalah pembelajaran dimana guru membimbing siswa untuk lebih aktif
2. Dalam penelitian yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT ini terbukti bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan mulai pra siklus, post test siklus I, sampai post-test siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar atau

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik sebelum diberi tindakan diperoleh hasil Test Awal siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebanyak 9 siswa (39%) dan < 75 sebanyak 14 siswa (61%). Pada siklus I siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 14 siswa (61%) dan < 75 sebanyak 9 siswa (39%). Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 19 siswa (83%) dan < 75 sebanyak 4 siswa (17%).

Saran

Dari pengalaman selama melakukan penelitian di kelas IVSDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik

Dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan, utamanya mengenai buku-buku penunjang dan media pendidikan lainnya yang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pendidikan.

2. Bagi guru SDN 006 Seko Lubuk Tigo Lirik

Guru hendaknya selalu meningkatkan inovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, seperti dalam pembelajaran IPA guru bisa menggunakan media video. Selain itu dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, siswa termotivasi dan lebih antusias dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa tidak jenuh atau bosan saat menerima pelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slavin 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Ujung media.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Impletensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Zain, Aswan dan Saeful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.