

Vol. 5 No. 1 – Mei 2021  
Halaman 128 - 139

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS II SEMESTER II  
SD NEGERI 03 KEBONDALAM TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Meilani Bekti Hartanti**

Guru SD Negeri 03 Kebondalem Pematang

E-mail: enifaridahfery@gmail.com

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber-sumber energi di lingkungan sekitar. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi tanpa ada variasi dengan metode lain, sehingga aktivitas belajar siswa belum optimal. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran IPA materi sumber-sumber energi dengan tujuan meningkatkan performansi guru serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 03 Kebondalem Kabupaten Pematang. Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri 03 Kebondalem tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Jenis data yaitu data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar dan data kualitatif yang berupa data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Sumber data diambil dari siswa, guru, dan data dokumen. Teknik pengumpulan data berupa teknik tes dan non tes. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar mencapai 75%, dan nilai rata-rata  $\geq 75$ , aktivitas belajar siswa meningkat, dan nilai performansi guru minimal Baik. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan peningkatan karena pada kondisi awal ketuntasan belajar 13,89% menjadi 50,00% dan nilai rata-rata 62,50 menjadi 74,44. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan mencapai 91,67% dengan nilai rata-rata sebesar 86,11. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 03 Kebondalem tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran IPA materi sumber-sumber energi di lingkungan sekitar.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT; Hasil Belajar; IPA.

### **Abstract**

*The background of this research is the low learning outcomes of students in science subjects. The material is sources of energy in the surrounding environment. It happens because the teacher only uses the lecture and question and answer method in delivering the material without any variation of other methods, so that student's learning activities are not optimal. Therefore, the researcher applies the cooperative learning model type of Teams Games Tournaments (TGT) in science learning material sources of energy with the aim of improving teacher's performance and the activities and learning outcomes of class II SD Negeri 03 Kebondalem, Pemalang Regency. This research is a classroom action research by using the TGT learning model. The subject of this study is the second grade students of SD Negeri 03 Kebondalem in the academic year of 2017/2018, with 36 number of students. This research is conducted in 2 cycles, and each cycle consist of 2 meetings. Types of data are quantitative data in the form of learning outcomes scores and qualitative data in the form of data from observations of student learning activities and teacher performance. Data sources are taken from students, teachers, and document data. Data collection techniques are in the form of test and non test techniques. The indicators of the success of this study are 75% of the completeness of learning outcomes, the average value  $\geq 75$ , student's learning activities improve, and the minimum teacher's performance score is good. The results of the research in the first cycle indicates an improvement because in the initial conditions, the learning completeness is 13.89% to 50.00% and the average value is 62.50 to 74.44. In the second cycle, student's learning completeness has increased to 91.67% with an average score of 86.110. These results indicate an improvement in learning outcomes. Based on the results of this study, the researcher can conclude that the application of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model can improve the learning outcomes of grade II students of SD Negeri 03 Kebondalem in the academic year of 2017/2018 in science subjects on energy sources in the surrounding environment.*

**Keywords:** *TGT Learning Model; Learning Outcomes; Science*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan secara bertahap sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan-pembaharuan dalam dunia pendidikan. Pembaharuan yang dilakukan menuntut agar pendidikan semakin mengoptimalkan fungsi dari komponen-komponen pendidikan. Jika komponen-komponen pendidikan dapat berfungsi dengan baik, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, misalnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan

yang tersusun secara terbimbing. Hal ini menunjukkan bahwa hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang efektif di sekolah agar inti dari pembelajaran IPA dapat dimengerti oleh siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran IPA menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang bervariasi. Kenyataan yang terjadi dalam praktiknya menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain.

Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas II SD Negeri 03 Kebondalem. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar, siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi IPA khususnya pada materi sumber-sumber energi karena pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi. Masalah tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar IPA pada materi sumber-sumber energi siswa kelas II SD Negeri 03 Kebondalem tahun pelajaran 2017/2018, ketuntasan belajar 13,89% dengan nilai rata-rata 62,50 hal ini menunjukan hasil belajar yang rendah atau belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dengan kata lain, *masih ada* 86,11% siswa kelas II pada tahun ajaran tersebut yang memperoleh nilai mata pelajaran IPA di bawah KKM. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “Apakah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber-sumber energi bagi siswa Kelas II SD Negeri 03 Kebondalem tahun pelajaran 2017/2018?”.

### **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD**

Sujana (2004: 28), perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada dalam individu. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2007: 57). Pembelajaran bisa juga diartikan sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 113).

### **Pembelajaran Kooperatif**

Ibrahim dan Nur (2005: 6) menjelaskan bahwa kooperatif adalah suatu strategi model pembelajaran yang merupakan implementasi dan teori belajar konstruktivisme. Berdasarkan pengertian ini dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk membangun pengetahuannya, menuntut peran siswa untuk berpartisipasi aktif, serta terjadi intraksi belajar yang tinggi.

### **Model Pembelajaran**

Mills dalam Suprijono (2011: 45) mengungkapkan bahwa model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Suprijono (2011: 45-6), ada beberapa pengertian model pembelajaran, yaitu: 1) model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial; 2) model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas; dan 3) model pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

### **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamentss* (TGT), Shoimin (2014: 203) menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa karakteristik-karakteristik pada model pembelajaran TGT termuat dalam lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, kelompok (Teams), Games, Turnament, dan Team Recognize (penghargaan kelompok).

### **Pengertian Belajar dan Prestasi Belajar**

Manusia merupakan makhluk yang paling sempurna tetapi cara hidupnya tidak dibawa sejak lahir melainkan melalui penyesuaian dengan lingkungan. Untuk itu belajar merupakan suatu yang harus dilakukan. Belajar adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara terus-menerus sepanjang hidup manusia dan sesuatu yang harus dilakukan oleh manusia (Buchori, 1982: 5). Menurut Syah (1995: 91) “belajar adalah perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Hamalik (2003: 27) memberikan penjelasan tentang pengertian belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman; suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Mahmud (1989: 99) memberi penjelasan tentang faktor yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi faktor internal seperti dorongan untuk berprestasi dan eksternal seperti status sosial ekonomi. Senada dengan itu Ahmadi (1982: 75) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di samping dari individu juga dari lingkungan siswa yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Secara rinci Roestiyah (1989: 156-158) membagi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang datang dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari masyarakat bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah: 1) faktor yang datangnya dari pribadi individu siswa yang belajar baik yang menyangkut fisik seperti: cacat, kesehatan, kelelahan, maupun yang menyangkut mental seperti: konsentrasi, intelegensi, disiplin, motivasi diri, minat belajar, dan kesiapan belajar; dan 2) faktor yang datangnya dari luar individu siswa yang belajar baik lingkungan keluarga, lingkungan sosial di luar keluarga, maupun lingkungan non sosial seperti: cuaca, penerangan, dan jarak.

### **Teori Belajar dalam Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA hendaknya diarahkan agar siswa mampu secara mandiri menyelesaikan masalah-masalah IPA ataupun masalah-masalah yang diselesaikan dengan bantuan IPA. Untuk dapat meningkatkan kemampuan diri sebagai pengajar profesional, guru perlu mengetahui teori belajar yang dikemukakan beberapa ahli pendidikan dan aplikasinya dalam pengajaran IPA. *Pertama adalah teori belajar menurut Bruner*, Bruner dalam Ruseffendi (1994: 23) mengemukakan bahwa dalam proses belajar IPA siswa melewati 3 (tiga) tahap yaitu: tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. *Kedua*

*adalah teori belajar menurut Thorndike.* Thorndike dalam Ruseffendi (1994: 27) mengemukakan teori belajar yang lebih dikenal dengan teori stimulus-respon (koneksionisme). *Ketiga adalah teori Belajar menurut W. Brownell,* Brownell dalam Ruseffendi (1994: 31) mengemukakan bahwa belajar IPA harus merupakan belajar yang bermakna dan pengertian. Dia menegaskan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bermakna.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini penulis laksanakan pada semester II dari tanggal 5 Februari sampai 24 Februari 2018 pada kompetensi dasar mengidentifikasi sumber-sumber energi panas, listrik, cahaya dan bunyi yang ada di lingkungan sekitar. Lokasi penelitian di SD Negeri 03 Kebondalem Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang karena peneliti bertugas di SD Negeri 03 Kebondalem sehingga lebih mudah mengkoordinir siswa. Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Siswa kelas II SD Negeri 03 Kebondalem, sejumlah 36 siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Sumber data diperoleh dari: nilai tes siswa, hasil observasi guru kolaborator, dan dokumen daftar hadir. Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas yang digunakan penulis adalah teknik deskriptif kualitatif, teknik deskriptif kuantitatif, dan teknik triangulasi.

## **PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Awal**

Siswa Kelas II SD Negeri 03 Kebondalem tahun pelajaran 2017/2018 berjumlah 36 anak yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Semua siswa mengikuti pembelajaran yang dikelola guru. Pembelajaran IPA materi sumber-sumber energi di lingkungan sekitar disajikan guru secara konvensional dengan metode ceramah. Aktivitas belajar sangat minim. Interaksi belajar pun jarang sekali muncul. Siswa cenderung pasif dan hanya berperan sebagai pendengar saja. Guru mengadakan ulangan harian. Hasil ulangan harian rendah, nilai rata-rata memperoleh 62,50 dengan ketuntasan 13,89%. Dilihat dari nilai rata-rata 62,50 dan tingkat ketuntasan 13,89% maka perlu ditingkatkan sehingga mencapai hasil belajar yang ideal. Hasil belajar siswa dikatakan ideal apabila nilai siswa mencapai KKM 75 dengan ketuntasan memenuhi 75%. Kondisi awal prestasi belajar siswa sangat rendah dilihat dari rata-rata nilai tes 62,08 dan ketuntasan 13,89%.

### **Deskripsi Awal Siklus I**

Siswa kelas II SDN 03 Kebondalem berjumlah 36 anak, terdiri dari 19 laki-laki dan 17 perempuan. Dari ke 36 siswa semuanya mengikuti (tes siklus

I) dengan jumlah soal sebanyak 10 butir, waktu 30 menit dan KKM 75. Hasil tes siklus I sangat rendah, dimana nilai rata-rata hanya mencapai 74,44 dengan tingkat ketuntasan sebesar 50,00%. Kondisi siklus I prestasi belajar siswa rendah dilihat dari rata-rata nilai tes 74,44 dan ketuntasan 50,00%. Nilai rata-rata dari 62,50 pada kondisi awal meningkat menjadi 74,44 pada siklus I. Hal ini menunjukkan pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pengolahan pembelajaran IPA efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bila dilihat dari indikator ketuntasan pun terjadi peningkatan yang tinggi. Tingkat ketuntasan sebesar 13,89% pada kondisi awal meningkat menjadi 50,00%. Peningkatan sebesar itu menunjukkan satu indikasi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat efektif diterapkan dalam mengelola pembelajaran IPA khusus materi sumber-sumber energi.

Kolaborator melakukan pengamatan selama berlangsungnya program pembelajaran. Obyek pengamatan meliputi kegiatan siswa dan guru. Dari hasil penelitian dapat diuraikan bahwa tingkat aktivitas belajar: tinggi 21 siswa atau 58,33; tingkat kontribusi: tinggi 16 siswa atau 44,44%; tingkat pengumpulan tugas: tinggi 20 siswa atau 55,56%; dan tingkat pemahaman dan penguasaan teknik: tinggi 21 siswa atau 58,33%. Rata-rata kegiatan belajar siswa mencapai 54,17%. Pelaksanakan Siklus I merefleksikan pengembangan model pembelajaran masih harus dikuatkan agar lebih terarah dan memacu aktivitas belajar dan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan belajar bersama kelompok masih perlu dipantau secara menyeluruh oleh guru.

Beberapa hal yang menjadi catatan penelitian yang menunjukkan perubahan tingkah laku siswa, guru dan juga kondisi kelas dari hasil pengamatan kolaborator *dari sisi siswa*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: siswa masih canggung mengikuti pembelajaran, mulai tumbuh keberanian mengeluarkan pendapat/jawaban belum optimal dalam memberikan kontribusi, sudah mulai tumbuh pemahaman dan penguasaan teknik pembelajaran. *Dari sisi guru*, perubahan tingkah laku yang teramati antara lain: sudah tumbuh rasa percaya diri, sudah dapat berinteraksi dengan siswa dan cukup bagus dalam memfasilitasi pembelajaran. *Dari sisi kondisi kelas*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: sudah tampak hidup dan dinamis, sudah menunjukkan suasana belajar yang bergairah dan interaksi kelas cukup baik.

## Deskripsi Awal Siklus II

Berdasarkan hasil nilai pada siklus I yang rata-ratanya masih dibawah KKM dan belum memenuhi indikator kinerja penelitian yang ditetapkan begitu pula dari sisi ketuntasan 50,00% masih perlu ditingkatkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Tindakan siklus II diawali dengan pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tanggal 22 Februari 2018. Pada tahap ini masing-masing siswa menerima pembelajaran oleh guru peneliti dan kolaborator di ruang kelas, kemudian setelah mengetahui permasalahan masing-masing siswa guru peneliti dibantu kolaborator mengadakan pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II. Dari 36 siswa, semuanya mengikuti tes siklus II dengan jumlah soal sebanyak 10 butir, waktu 30 menit dan KKM 75. Hasil tes siklus II tinggi, dimana nilai rata-rata mencapai 86,11 dengan tingkat ketuntasan sebesar 91,67%. Kondisi siklus II prestasi belajar siswa tinggi dilihat dari rata-rata nilai tes 86,11 dan ketuntasan 91,67%.

Nilai rata-rata dari 62,50 pada kondisi awal meningkat menjadi 86,11 pada siklus II. Hal ini menunjukkan pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pengolahan pembelajaran IPA efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bila dilihat dari indikator ketuntasan pun terjadi peningkatan yang tinggi. Tingkat ketuntasan sebesar 13,89% pada kondisi awal meningkat menjadi 91,67%. Peningkatan sebesar itu menunjukkan satu indikasi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat efektif diterapkan dalam mengelola pembelajaran IPA khusus materi sumber-sumber energi.

Kolaborator melakukan pengamatan selama berlangsungnya program pembelajaran. Obyek pengamatan meliputi kegiatan siswa dan guru. Memperhatikan hasil pengamatan kegiatan siswa seperti tabel di atas dapat diuraikan bahwa tingkat aktivitas belajar: tinggi 30 siswa atau 83,33%; tingkat kontribusi: tinggi 27 siswa atau 75,00%; tingkat pengumpulan tugas: tinggi 28 siswa atau 77,78%; dan tingkat pemahaman dan penguasaan teknik: tinggi 29 siswa atau 80,56%. Rata-rata kegiatan belajar siswa mencapai 79,17% meningkat dari kondisi siklus I.

Pelaksanaan Siklus II merefleksikan bahwa pengembangan model pembelajaran sudah lebih terarah dan memacu aktivitas belajar dan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan belajar bersama kelompok sudah terpantau secara menyeluruh oleh guru. Beberapa hal yang menjadi catatan penelitian yang menunjukkan perubahan tingkah laku siswa, guru dan juga kondisi kelas dari hasil pengamatan kolaborator *dari sisi siswa*, perubahan tingkah laku



yang terjadi antara lain: siswa sudah tidak canggung mengikuti pembelajaran, keberanian mengeluarkan pendapat/jawaban sudah optimal dalam memberikan kontribusi, sudah tumbuh pemahaman dan penguasaan teknik pembelajaran. *Dari sisi guru*, perubahan tingkah laku yang teramati antara lain: sudah tumbuh rasa percaya diri, dapat berinteraksi dengan siswa dan bagus dalam memfasilitasi pembelajaran. *Dari sisi kondisi kelas*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: tampak hidup dan dinamis, menunjukkan suasana belajar yang bergairah dan interaksi kelas baik.

### **Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus**

*Kondisi awal* menunjukkan nilai siswa masih rendah, nilai tertinggi 80, nilai terendah 40, nilai rata-rata 62,50 dan tingkat ketuntasan 13,89%. *Kondisi Siklus I* sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, pengamatan kolaborator terhadap perilaku siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran menunjukkan hasil bahwa tingkat aktivitas belajar: tinggi 21 siswa atau 58,33; tingkat kontribusi: tinggi 16 siswa atau 44,44%; tingkat pengumpulan tugas: tinggi 20 siswa atau 55,56%; tingkat pemahaman dan penguasaan teknik: tinggi 21 siswa atau 58,33%. Rata-rata kegiatan belajar siswa mencapai 54,17% menunjukkan adanya kemajuan dalam belajar dibandingkan dengan kondisi awal, dengan melihat hasil nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,44.

Sedangkan pengamatan terhadap guru menunjukkan bahwa tingkat penguasaan: materi, teknik, metode pembelajaran, bahasa, kelas, dan alat evaluasi adalah tinggi. Penyampaian tujuan pembelajaran ada dan jelas, penyampaian bahasa pengantar mudah dipahami siswa, penyajian materi pembelajaran jelas dan runtut, pengelolaan pembelajaran terarah sesuai tujuan. Kondisi siklus I merefleksikan pengembangan model pembelajaran masih harus dikuatkan agar lebih terarah dan memacu aktivitas belajar dan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan belajar bersama kelompok masih perlu dipantau secara menyeluruh oleh guru.

Beberapa hal yang menjadi catatan penelitian yang menunjukkan perubahan tingkah laku siswa, guru dan juga kondisi kelas dari hasil pengamatan kolaborator *dari sisi siswa*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: siswa masih canggung mengikuti pembelajaran, mulai tumbuh keberanian mengeluarkan pendapat/jawaban belum optimal dalam memberikan kontribusi, sudah mulai tumbuh pemahaman dan penguasaan teknik pembelajaran. *Dari sisi guru*, perubahan tingkah laku yang teramati antara lain: sudah tumbuh rasa percaya diri, sudah dapat berinteraksi dengan siswa dan cukup bagus dalam memfasilitasi pembelajaran. *Dari sisi kondisi kelas*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: sudah tampak hidup

dan dinamis, sudah menunjukkan suasana belajar yang bergairah dan interaksi kelas cukup baik.

**Kondisi siklus II** dilihat dari ketercapaian nilai rata-rata dan ketuntasan sudah memenuhi tuntutan indikator kinerja. Nilai rata-rata dari 62,50 pada kondisi awal meningkat menjadi 86,11 sementara itu tingkat ketuntasan dari 13,89% menjadi 91,67%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pengamatan kolaborator terhadap perilaku siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dari beberapa aspek menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar: tinggi 30 siswa atau 83,33%; tingkat kontribusi: tinggi 27 siswa atau 75,00%; tingkat pengumpulan tugas: tinggi 28 siswa atau 77,78%; tingkat pemahaman dan penguasaan teknik: tinggi 29 siswa atau 80,56%. Rata-rata kegiatan belajar siswa mencapai 79,17% meningkat dari kondisi siklus I. Sedangkan pengamatan terhadap guru menunjukkan bahwa tingkat penguasaan: materi, teknik, metode pembelajaran, bahasa, kelas, dan alat evaluasi adalah tinggi. Penyampaian tujuan pembelajaran ada dan jelas, penyampaian bahasa pengantar mudah dipahami siswa, penyajian materi pembelajaran jelas dan runtut, pengelolaan pembelajaran terarah sesuai tujuan. Kondisi siklus II merefleksikan pengembangan model pembelajaran sudah lebih terarah dan memacu aktivitas belajar dan aktivitas belajar siswa dalam melaksanakan belajar bersama kelompok sudah terpantau secara menyeluruh oleh guru.

Beberapa hal yang menjadi catatan penelitian yang menunjukkan perubahan tingkah laku siswa, guru dan juga kondisi kelas dari hasil pengamatan kolaborator *dari sisi siswa*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: siswa sudah tidak canggung mengikuti pembelajaran, keberanian mengeluarkan pendapat/jawaban sudah optimal dalam memberikan kontribusi, sudah tumbuh pemahaman dan penguasaan teknik pembelajaran. *Dari sisi guru*, perubahan tingkah laku yang teramati antara lain: sudah tumbuh rasa percaya diri, dapat berinteraksi dengan siswa dan bagus dalam memfasilitasi pembelajaran. *Dari sisi kondisi kelas*, perubahan tingkah laku yang terjadi antara lain: tampak hidup dan dinamis, menunjukkan suasana belajar yang bergairah dan interaksi kelas baik. Untuk mengetahui bagaimana perbandingan kondisi antar siklus, penulis sajikan tabel komparasi di bawah ini.

Tabel. 1. Perbandingan kondisi antar siklus

| No | Uraian          | Awal   | Siklus I  | Siklus II |
|----|-----------------|--------|-----------|-----------|
| 1  | Nilai siswa     | rendah | Meningkat | meningkat |
| 2  | Nilai tertinggi | 80     | 100       | 100       |
| 3  | Nilai terendah  | 40     | 60        | 60        |
| 4  | Nilai rata-rata | 62,50  | 74,44     | 86,11     |
| 5  | Ketuntasan      | 13,89% | 50,00%    | 91,67%    |

Dari tabel di atas, memberi informasi yang akurat bahwa nilai siswa secara perorangan mengalami peningkatan, nilai tertinggi meningkat, nilai terendah meningkat, nilai rata-rata meningkat dan tingkat ketuntasan pun meningkat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data serta memperhatikan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program pembelajaran *Teams Games Tournaments*, bagi siswa di SDN 03 Kebondalem, sangat efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa; nilai rata-rata naik 62,50 menjadi 86,11 melampaui ketetapan KKM yaitu sebesar 75; dan tingkat ketuntasan dari 13,89% menjadi 91,67%. Implikasinya dari penelitian ini adalah program pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* bagi siswa sangat perlu dilaksanakan; dan pembelajaran yang menyenangkan harus kita ciptakan dan dilaksanakan agar pembelajaran lebih berhasil.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis junjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas II semester II SD Negeri 03 Kebondalem tahun pelajaran 2017/2018” dapat selesai penulis susun. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan PTK ini hingga selesai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- NK, Roestiyah. 1989. *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Ruseffendi. 1994. *Materi Pokok Pendidikan IPA 3*. Jakarta: UT.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendidikan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.