

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR**

**Norhayati Endah Permatasari**

**norhayatiendah05@gmail.com**

**Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana**

**Abstrak.** Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan siswa kelas 5 SDN 03 Bringin, terdapat keluhan berupa nilai siswa yang masih rendah pada mata pelajaran IPA. Penyebabnya antara lain karena metode yang digunakan adalah metode ceramah sehingga siswa kurang berminat dan cepat bosan. Selain itu banyak siswa yang tidak suka membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas 5 SDN 03 Bringin dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan soal tes (Pilihan Ganda). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa setelah penggunaan model, rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklus I maupun siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan siswa juga mendekati sempurna. Sehingga penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SDN 03 Bringin.

**Kata kunci:** hasil belajar, IPA, TGT

*Abstract. Based on the interviews that have been made to teachers and students of SDN 03 Bringin 5th grade, there are complaints of student scores are still low in science subjects. The reason is partly due to the method used is the lecture method so that students are less interested and bored quickly. In addition, many students do not like to read. The purpose of this research is to improve student learning outcomes 5th grade science subjects SDN 03 Bringin by using model Teams Games Tournament aided picture media. Namely data collection techniques using test questions (multiple choice). This research is a classroom action research was conducted in two cycles of the first cycle and the second cycle. The result showed that after the use of the model, the average increase student learning outcomes in the first cycle and the second cycle. In addition, the percentage of completeness students are also close to perfect. So the use of models Teams Games Tournament aided picture media can improve student learning outcomes in Science class at SDN 03 Bringin.*

**Keywords:** Learning Achievement, Science, TGT

## A. Pendahuluan

Menurut BNSP (2006) tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Maka dari itu, pada pembelajaran IPA SD/MI siswa dituntut untuk mengetahui pengetahuannya sendiri, guru perlu memberikan model pembelajaran

yang mampu memberikan kesenangan dan ketertarikan supaya siswa mau mencari pengetahuannya dengan antusias.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang. Hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPA masih sangat kurang yaitu dari 17 orang siswa hanya 6 orang yang lulus Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 64. Berdasarkan hasil wawancara dengan 1 orang guru dan 5 orang siswa SDN 03 Bringin. Dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran IPA terdapat keluhan antara lain interaksi hanya terjadi satu arah saja. Yaitu antara guru dengan murid saja sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Menurut (Damanhuri, *et al*, 2016) proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat aktif dalam semua hal, baik mental, fisik maupun sosialnya. Selain itu, penggunaan metode ceramah membuat siswa cepat bosan terhadap kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kesumaningrum & Syachruroji,

2016) bahwa ceramah dapat membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar sehingga konsep yang diberikan guru kurang dipahami juga hasil belajar yang didapat kurang memuaskan. Kemudian terdapat banyak siswa yang malas membaca materi pembelajaran. Padahal seperti yang dikatakan (Ernawati, *et al*, 2016) bahwa masalah ini dikarenakan guru hanya berpusat pada penyampaian materi dari buku sebagai sumber belajar.

Menurut Jean Piaget (Widayanti & Slameto, 2016) tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya. Supaya perkembangan kognitif anak-anak berjalan baik, dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin seperti dikutip (Tukiran, 2011) dalam pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Karena siswa

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

SD masih senang dengan bermain dan keluhan guru yaitu siswa malas membaca dan cepat bosan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, maka dari itu penulis memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar untuk diteliti.

Dari penjelasan di atas dapat dirumuskan masalah yaitu apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 03 Bringin. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 03 Bringin.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian didapat pemecahan masalah yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar yang akan digunakan dalam tindakan kelas. Dalam buku Ameliasari (2013)

Norhayati Endah

adalah salah satu tipe 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 penguatan (*reinforcement*). Dalam (Suryosubroto, 2002) seperti yang dikutip (Sudamayanto, *et al*, 2014) media pembelajaran khususnya media gambar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Yandari & Kuswati, 2017) yaitu perlu adanya media pembelajaran yang menarik serta mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa.

Alasan penggunaan model ini yaitu, supaya tidak hanya terjadi pembelajaran satu arah saja yaitu masih

pembelajaran masih didominasi oleh guru saja. Hasil penelitian dari (Wahyuni, *et al*. 2015) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hampir seluruh siswa tertarik dan ikut aktif dalam pembelajaran. Dalam model ini siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian diberi *Games* dan *Tournament* dengan dibantu oleh media gambar untuk dikerjakan secara berkelompok. Sehingga seluruh siswa tidak akan merasa cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Kemudian, siswa tidak akan malas membaca karena terdapat *games* dalam pemberian materi sehingga efektif mengurangi kegiatan ceramah guru. Selain itu, pembelajaran akan efektif karena seluruh siswa akan aktif jadi tidak terjadi pembelajaran satu arah saja.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Seperti yang tertulis dalam (Akib, *et al*, 2008), PTK *Penelitian Tindakan Kelas* adalah penelitian yang dilakukan

oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN

03 Bringin dengan jumlah 17 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda. Wawancara dilakukan ketika pengumpulan data berupa masalah atau keluhan guru dan siswa terhadap

permasalahan yang ada di kelas 5 SDN 03 Bringin. Tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan dengan model *Teams Games Tournament* berbantu media gambar yaitu pada siklus I dan Siklus II.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang, berkaitan dengan hasil belajar IPA tentang Pesawat Sederhana menggunakan model pembelajaran

*Teams Games Tournament* berbantu media gambar. Terdapat perbandingan hasil dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus 2 yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Hasil Belajar IPA	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	76	96	96
Nilai Terendah	32	44	56
Rata-Rata	57,8	68,47	73,64

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata pada saat pra siklus yaitu 57,8, kemudian pada siklus I yaitu 68,47, dan pada siklus II meningkat menjadi 73,64. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang berkaitan dengan hasil belajar IPA tentang JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

Pesawat Sederhana menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tuntas, Belum Tuntas dan Jumlah. Hasil dapat dilihat dari tabel ketuntasan dan hasil belajar dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 64$ . Selanjutnya yaitu tabel 2  
Norhayati Endah

yang berisi ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	7	41,2	11	64,7	14	82,35
Belum Tuntas	10	58,8	6	35,3	3	17,65
Jumlah	17	100	17	100	17	100

Tabel diatas menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan mulai dari pra siklus yaitu 41,2%, kemudian naik lagi pada siklus I menjadi 64,7%, dan naik lagi menjadi 82,35% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tidak kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar sesuai pada hasil penelitian di atas, pada pra siklus hanya 7 orang siswa dengan persentase 41,2% yang tuntas KKM dan 10 orang belum tuntas dengan persentase 58,8%, dan nilai rata-ratanya yaitu 57,8. Kemudian setelah siklus I terdapat peningkatan hasil belajar yaitu terdapat 11 orang dengan persentase 64,7% siswa tuntas KKM dan 6 orang yang belum tuntas dengan persentase 35,3% dengan rata-rata yang naik yaitu 68,47. Setelah itu

siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu terdapat 14 siswa dengan persentase ketuntasan hampir 100% yaitu 82,35% yang tuntas KKM dan hanya 3 orang saja yang belum tuntas dengan persentase 17,65% dengan perolehan rata-rata 73,64. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasim, *et al*, 2016) dalam hasil penelitiannya dikatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), dan siswa menanggapi dengan sangat

positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT. Begitu juga dengan penelitian oleh (Ernawati, *et al*, 2013), (Bunga, 2013), (Rusnandi, *et al*, 2013) bahwa dalam penelitian mereka model pembelajaran TGT ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. (Sugiantana, *et al*, 2013) juga telah membuktikan melalui penelitiannya bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan keaktifan siswa di dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menumbuhkan sikap ilmiah yang dimiliki siswa. (Darmawati, 2016) & (Putra, *et al*, 2014) dalam penelitian eksperimennya hasil belajar pada kelompok eksperimen atau kelompok dengan model TGT lebih tinggi dan lebih baik dari pada kelompok kontrol atau kelompok dengan menggunakan model konvensional. Begitu pula hasil penelitian (Suastini, *et al*, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti & Slameto, 2016) juga menunjukkan pendapat yang sama bahwa *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Dalam (Muslim, *et al*, 2015) juga terdapat hasil yang sama yaitu terdapat peningkatan yang relatif pada prestasi belajar yang dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa. Keampuhan model pembelajaran TGT ini yaitu dikarenakan mampu memotivasi siswa supaya aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan hal itu hasil belajar siswa menjadi meningkat (Agustini, *et al*, 2014) dan (Dongeari, *et al*, 2016).

#### **D. Simpulan**

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPA di SDN 03 Bringin melalui pembelajaran siklus I dan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil itu terbukti dari peningkatan hasil belajar dari muai

Pra siklus dengan rata-rata 57,8 dan persentasenya adalah 41,2%. Siklus I yaitu terdapat rata-rata 68,47 dengan persentase ketuntasan 64,7% dan Siklus II yaitu dengan rata-rata 73,64 dan persentase 82,35%.

## Daftar Pustaka

- Agustini, M., Dibia, Kt. & Suartama, Kd. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-11.
- Aqib, Z., Diniati, E. Jaiyaroh, S. & Khotimal, K. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta .
- Bunga, M. Y. R. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Elementary School of Education Tadulako*, 1 (4), 1-12.
- Damanhuri., Hakim, Zerri Rahman. & Pratiwi, Mega Utami. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 156-165.
- Darmawati, H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Edu Research*, 5 (1), 5-14.
- Donggear, J. P., Husain, Sarjan N. & Paudi, Ritman Ishak. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangka. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (6), 22-34.
- Ernawati, F., Hendrapipta, N. & Nurhasanah, A. (2016). Perbandingan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Pendekatan Guided Discovery dan Pendektana CTL (Contextual Teaching Learning). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 205-214.
- Ernawati, N. P. D., Putra, I. K. A. & Suadnyana, I. N. (2013). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N Gugus 6 Mengwi, Badung. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-10.
- Hasim, M., Wibawa, I Made Citra. & Renda, Ndara Tanggu. (2016). Penerapan model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD*, 6 (3), 1-12.



- Kesuma, A (2013). *Menyusun PTK Itu Gampang*. Jakarta: Erlangga
- Kesumaningrum, C. N. & Syachruraji, A. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Ekspositori pada Konsep Energi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 181-191.
- Muslim, T. F., Irianto, Dede Margo. & Sutini, Ai. (2015). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Konsep Energi dan Perubahannya. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 3 (2), 1-14.
- Putra, I. K. A. B., Kusmariyatni, Ni Nym. & Wibawa, I Md. Citra. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-12.
- Rusnandi, N. M., Parmiti, Dsk. Pt. & Arini, Ni Wy. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-10.
- Sugiartana, M. S., Sudana, Dw. Nym. & Arini, Ni Wyn. (2013). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas VB SD Negeri 3 Banjar Jawa. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-10.
- Suastini, D. P., Zulaikha, Siti. & Manuaba, I.B. Surya. (2013). Pengaruh Teams Games Tournaments Melalui Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus VII. *MIMBAR PGSD*, 1, 1-12.
- Sudamayanto, K., Darsana, I Wayan. & Putra, I Ketut Adnyana. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Mundeh Kangin. *MIMBAR PGSD*, 2 (1), 1-10.
- Taniredja, T., Efi Miftah Faridli, & Sri Harminto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: ALFABETA
- Widayanti, E. K. & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-journal SCHOLARIA*, 6 (3), 182-195.
- Wahyuni, T., Warsiti. & Joharman. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dalam peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD N 1 Grititirto Tahun Ajaran 2012/2013. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 3 (1), 1-9.
- Yandari, I. & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3 (1), 10-16.