

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP MELALUI METODE *TEAM GAME TOURNAMEN*

Aam Amelia
Sdn Cipakat Singaparna
e-mail aam_amelia65@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada materi ciri-ciri makhluk hidup pelajaran IPA melalui model *Team Game Tournamen*. Model penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Waktu penelitian dilakukan dari Juli sampai Agustus 2019. Hasil dari penelitian yang dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas melalui model *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 2 Cipakat Kabupaten Tasikmalaya. Dari hasil analisis data diketahui hasil belajar bahwa model *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes siklus I = 45,9; siklus 2 = 62,2; siklus 3=75,7 dari hasil wawancara disimpulkan bahwa hasil belajar IPA melalui model *team Game Tournamen* adalah sangat menyenangkan.

Kata kunci: hasil belajar, *team Game Tournamen*, penelitian tindakan kelas.

Abstract

The purpose of this study was to improve learning outcomes on the material characteristics of living things in science lessons through the Team Game Tournament model. The research model is classroom action research consisting of three cycles where each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The time of the research was conducted from July to August 2019. The results of the research conducted, in general it can be concluded that classroom action research through the Team Game Tournament model can improve science learning outcomes on the characteristics of living things in class III students at SDN 2 Cipakat, Tasikmalaya Regency. From the results of data analysis it is known that the learning outcomes of the Team Game Tournament model can improve student learning outcomes. This can be seen from the results of the first cycle test = 45.9; cycle 2 = 62.2; cycle 3 = 75.7 from the results of the interview it was concluded that the results of learning science through the Game Tournament team model were very enjoyable.

Keywords: learning outcomes, Game Tournament team, classroom action research.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting untuk menjadikan kualitas siswa yang tinggi. Pada dasarnya sekolah juga wahana proses belajar mengajar yang paling pokok, dan juga sebagai proses tingkah laku ditimbulkannya melalui latihan atau pengalaman. Tercapainya sebuah pembelajaran tentunya juga harus didukung oleh pemilihan metode dan model pembelajaran. Seorang guru harus memilih model yang tepat agar proses belajar mengajar lebih efektif. Seorang guru harus memilih model yang tepat agar proses belajar mengajar lebih efektif. Namun pada kenyataannya di SDN 2 Cipakat besar guru masih kurang tepat dalam memilih model, oleh sebab itu proses belajar mengajar pun menjadi suasana yang jenuh dan kurang aktif. Tujuan belajar meliputi bertambahnya pengetahuan dan keterampilan, sehingga pencapaian dari tujuan belajar sendiri adalah memperoleh hasil belajar yang baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen* pada siswa kelas III, dengan memperlihatkan sebuah gambar yang memiliki nilai alam pada pelajaran (IPA) Ilmu Pengetahuan Alam untuk memahami konsep tentang hidup dan ciri-ciri hidup serta mampu melaksanakan langkah-langkah ilmiah dalam mempelajari biologi pada siswa kelas III.

Sudjana (1995) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkan setelah menempuh pengalaman belajarnya. Adapun yang dimaksud dengan belajar, menurut Usman (2006) adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu

dengan lingkungan. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Kemudian Mulyasa (2008) berpendapat bahwa hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Keputusan tentang hasil belajar sendiri merupakan umpan balik bagi siswa dan bagi guru. Keputusan hasil belajar adalah puncak harapan untuk siswa. Secara umum, siswa akan terpengaruh atau termotivasi dengan hasil belajarnya. Oleh karena itu, baik sekolah ataupun guru diminta untuk bersikap bijak dalam menyampaikan hasil belajar siswa, sehingga siswa memiliki kemauan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan memuaskan (Susanto, 2013)

Menurut Bloom (dalam Astriany, 2015), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada domain kognitif mencakup: *knowledge* (pengetahuan, ingatan); *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); *application* (menerapkan); *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru); *evaluating* (menilai). Pada domain afektif mencakup: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Sedangkan pada domain psikomotor mencakup; *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*. Dapat disimpulkan bahwa jenis belajar dibagi dalam 3 kelompok yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Terkait dengan jenis hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu untuk menilai kemampuan dan perubahan tingkah laku siswa yang mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hakikat hasil belajar sendiri adalah perubahan tingkah laku siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Tingkah laku sebagai bentuk hasil belajar dalam pengertian yang luas dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, dalam penilaian hasil belajar, tujuan instruksional berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dimana dalam

tujuan instruksional itu sendiri berisi rumusan tentang kemampuan dan tingkah laku siswa sehingga menjadi elemen dasar dan acuan pada penilaian.

Untuk lebih memperjelas Mardianto (2012) memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar: (a) belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental; (b) belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan didalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan; (c) belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya; (d) belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik ditengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara; (e) belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya; (f) belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tehnik dan sebagainya.

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam siswa yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar siswa yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto (1998), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: (a) faktor internal, yang terdiri dari: faktor jasmaniah dan faktor psikologis; (b) faktor eksternal, yang terdiri dari: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Menurut Syah (2017), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu: (a) Faktor internal, meliputi dua aspek yaitu Aspek fisiologis dan Aspek psikologis; (b) faktor

eksternal, meliputi: faktor lingkungan sosial, dan faktor lingkungan nonsosial. faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (a) faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; (b) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa misalnya faktor lingkungan; (c) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materipembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal siswa: (a) faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran; (b) faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan- kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki. Faktor-faktor eksternal siswa, faktor lingkungan mereka terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya. Sedangkan yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor- faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran (Sabri, 1997)

Hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor antara lain adalah cara belajar siswa dan metode mengajar guru cara belajar aku merupakan cara belajar yang dituntut siswa agar mereka dapat meningkatkan prestasi belajar nya. Oleh karena itu guru dituntut untuk mendorong siswa belajar secara aktif dan dapat meningkatkan kemampuan Penalaran hendaknya guru berusaha melatih dan membiasakan siswa melakukan bentuk proses penalaran dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan pembuktian. Pembuktian sangat penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep, aturan dalil dan sebagainya.

Metode belajar *team Game Tournamen* merupakan metode pembelajaran yang

menekankan pada pemberian gambar pengembangan imajinasi dan kreativitas siswa yang didalamnya terdapat tujuan, aturan, dan didalamnya melibatkan unsur kesenangan bagi siswa. dapat disimpulkan bahwa metode *team Game Tournamen* sejatinya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapan metodenya dalam pembelajaran. Kelebihan dari metode ini antara lain dapat memberikan kesan positif yang tidak dapat dilupakan siswa, mampu dijadikan sebagai pengalaman yang menyenangkan, mampu membuat suasana kelas menjadi hidup dan atraktif, menambah semangat dan rasa optimis siswa dan siswa mampu terjun langsung untuk memerankan secara langsung pada proses pembelajaran. Untuk kelemahan metode *team Game Tournamen* ini yaitu terkesan *wasting time* atau menghabiskan banyak waktu, ada kesulitan jika siswa tidak mampu memerankan tokoh yang dimaksud jika dia tidak dilatih dengan baik, ketidakmungkinan fungsi rencana pembelajaran apabila situasi kelas tidak kondusif, membutuhkan waktu yang cukup

METODE PENELITIAN

Masalah pada pembelajaran IPA di kelas III SDN 2 Cipakat mengenai tujuan indikator, yang sangat sedikit sehingga pembelajaran yang terjadi kurang aktif dan kreatif. Hal ini disebabkan karena anak-anak kurang antusias, karena jarang melakukan kegiatan menggunakan media gambar, sehingga hasil belajar siswa dinilai kurang aktif siswa juga mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar yang monoton. Hasil pra tindakan siswa di kelas III SDN 2 Cipakat Kabupaten Tasikmalaya belum mencapai KKM, dengan rata-rata 59; ketuntasan 32,45%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mengamati, membandingkan, menyimpulkan materi ciri-ciri makhluk hidup masih kurang.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. PTK adalah penelitian yang dilakukan guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2015). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga siklus di mana setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila siklus 1 belum mencapai KKM maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus ke 2, namun apabila siklus 2 belum mencapai KKM maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus ke 3. Pembagian siklus didasarkan pada materi yang akan dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah Tabel 1, yaitu rekapitulasi jumlah siswa yang nilainya dalam kriteria kurang, cukup, baik, dan sangat baik, pada setiap siklus dalam penelitian ini. Berdasarkan Tabel 1, adanya peningkatan nilai rata-rata dari tes awal sampai tes siklus 3. Berdasarkan hasil belajar siswa pertama dapat peneliti jelaskan bahwa; jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 25 orang atau 67% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas III SDN 2 Cipakat]. Sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya berjumlah 12 orang atau 33% dari jumlah siswa. Selain itu nilai rata-rata kelas juga masih belum memuaskan dan masih di bawah KKM. Nilai rata-rata tes kelas III pada mata pelajaran IPA dengan materi makhluk hidup ini hanya 59. Nilai tersebut masih jauh dari KKM yaitu 70.



Tabel 1. Rekapitulasi Semua Siklus

No	Alur	Jumlah Siswa yang Mendapat Nilai			
		Kurang 0-59	Cukup 60-75	Baik 76-85	Sangat baik 86-100
1	Pra Siklus	17	17	3	0
2	Siklus 1	10	22	4	1
3	Siklus 2	8	21	6	2
4	Siklus 3	0	25	6	6

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus pertama dapat dijelaskan, bahwa peneliti mendapatkan nilai 58,3%. Pada hasil pengamatan siklus kedua peneliti mendapatkan nilai lebih tinggi dari sebelumnya yaitu 86,6%. Dan pada siklus ketiga hasil pengamatan jauh lebih baik yaitu 98,3%.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa dan kolaborator sesuai dengan pedoman wawancara yang peneliti susun. Hasil wawancara terhadap siswa dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa-siswa merasa senang dengan model pembelajaran seperti ini karena belajarnya berbeda dengan yang biasa guru gunakan sebelumnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III semester I mata pelajaran Tematik materi ciri-ciri makhluk hidup, di SDN 2 Cipakat . Ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari 32.45% (pra siklus), 63.8% (siklus I) meningkat 67% (siklus II), dan semakin meningkat menjadi 73% (siklus III).

Gambar 1. Diagram Hasil Rekapitulasi Semua Siklus

Hal ini terbukti adanya peningkatan nilai rata-rata dari tes awal sampai tes siklus 3. Berdasarkan hasil belajar siswa pertama dapat peneliti jelaskan bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 25 orang atau 67% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas III SDN 2 Cipakat . Sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya berjumlah 12 orang atau 33% dari jumlah siswa. Selain itu nilai rata-rata kelas juga masih belum memuaskan dan masih di bawah KKM. Nilai rata-rata tes kelas III pada mata pelajaran IPA dengan materi makhluk hidup ini hanya 59. Nilai tersebut masih jauh dari KKM yaitu 70.

Terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa siklus 1 dalam pelajaran IPA pada materi makhluk hidup yaitu; 10 siswa atau 27% mendapat predikat sangat kurang dan 10 siswa atau 27% mendapat predikat kurang, 16 siswa atau 43% mendapat predikat baik dan 1 siswa atau 3% mendapat predikat baik. Dari 37 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dilihat secara klasikal nilai rata-rata siswa yaitu 64. Terdapat peningkatan jumlah rata-rata kelas yang semula 59 menjadi 64.

Hasil belajar IPA siswa pada materi makhluk hidup melalui metode *Team Game Tournamen* pada siklus 2 adalah sebagai berikut; 8 siswa atau 22% mendapat nilai sangat kurang dari KKM dan mendapat predikat sangat kurang, 6 siswa atau 16% mendapat predikat kurang, 21 siswa atau 57% lainnya mendapat predikat baik dan 2 siswa atau 5% mendapat predikat sangat baik. Secara klasikal rata-rata nilai yang

didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan dari siklus 1. Pada siklus 1 rata-rata nilai secara klasikal sebesar 64 naik menjadi 67. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM juga mengalami penurunan.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III semester I mata pelajaran Tematik materi ciri-ciri makhluk hidup, di SDN 2 Cipakat. Ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari 32,45% (pra siklus), 63,8% (siklus I) meningkat 67% (siklus II), dan semakin meningkat menjadi 73% (siklus III).

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa pada materi makhluk hidup dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *Team Game Tournamen* (gambar). Kenaikan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya saat kegiatan belajar pada siklus 3 lebih mudah dipahami dibandingkan siklus 1 dan 2. Selain itu siswa sudah terbiasa membaca materi sebelum belajar sehingga siswa lebih matang dalam mengerjakan tugas.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran khususnya peningkatan ilmu pengetahuan dapat tercapai hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum dilakukannya perbaikan atau pra siklus sampai dengan siklus ketiga dari hasil kegiatan pembelajaran pada siklus ketiga terlihat jelas bahwa proses pembelajaran sudah cukup optimal. Guru dan siswa bersama-sama terlibat dalam aktivitas pembelajaran hal ini bisa terlihat dari hasil penilaian dan pengamatan pada siklus ketiga adanya kenaikan penyerapan siswa terhadap materi yang diajarkan secara signifikan hal ini dimungkinkan guru dalam strategi pembelajarannya melakukan perubahan-perubahan dan memperbaiki kekurangan yang dialami pada siklus ketiga.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III semester I mata pelajaran Tematik materi ciri-ciri makhluk hidup, di SDN 2 Cipakat. Ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari 32,45% (pra siklus), 63,8% (siklus I) meningkat 67% (siklus II), dan semakin meningkat menjadi 73% (siklus III).

Berdasarkan hasil pengamatan observer

pada siklus pertama dapat dijelaskan, bahwa peneliti mendapatkan nilai 58,3%. Pada hasil pengamatan siklus kedua peneliti mendapatkan nilai lebih tinggi dari sebelumnya yaitu 86,6%. Dan pada siklus ketiga hasil pengamatan jauh lebih baik yaitu 98,3%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astriany, N. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Mind Map Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 177-189.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa, E. (2008). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sabri, M. A. (1997). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Slameto. (1998). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.