

Peningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik mata pelajaran IPAS dengan *Team Games Turnament* pada kelas V SD Monggang Pundong

Fendy Ramadhan^{1*}, Ermawati ^{2*}

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*email: ¹rfendy11@gmail.com

Abstrak: Model pembelajaran saat ini sangatlah beragam. Dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, guru dapat memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Model pembelajaran *Team Game Tourmanet* dapat dipilih guru sebagai strategi dalam merancang proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournament* mengedepankan sikap keaktifan peserta didik didalam proses pembelajaran melalui kelompok-kelompok belajar kecil yang ditandingkan dengan kelompok lainnya di kelas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dengan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Desain penelitian ini mengacu pada model Arikunto. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas dengan model ini terdiri atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas ebebrapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Jakin. 2017:23). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kualitatif. Berdasarkan hasil Tindakan yang dilakukan oleh peneliti bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah diberikan Tindakan yaitu menggunakan model TGT. Pada fase pra-tindakan mendapatkan skor 53,75% dengan kriteria “kurang”. Dari hasil tersebut masih belum sesuai dengan keinginan dari peneliti yaitu 80% dengan kriteria “Baik”. Pada siklus I peneliti memberikan Tindakan dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan menghasilkan data skor 70% dengan Kriteria “Cukup”. Akan tetapi pada siklus I masih belum sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti dan masih ada yang perlu diperbaiki. Pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I, mendapatkan hasil data skor 83% dengan kriteria “Baik”. Hasil tersebut sesuai dengan harapan peneliti yaitu 80% dengan kriteria “Baik’, berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan Penelitian Tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1135
Fendy Ramadhan & Ermawati

Kata Kunci: *Aktivitas Belajar, Pembelajaran IPAS, Model Team Game Tournament.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses atau usaha yang dilakukan oleh manusia dalam usaha merubah kualitas hidupnya. Menurut Tim Dosen Ketamansiswaan (2014: 28) mengatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha kebudayaan yang bermaksud memberi bimbingan dalam hidup timbulnya jiwa raga anak didik, agar dalam garis kodrat probadinya dan pengaruh-pengaruh lingkungannya mendapatkan kemajuan hidup lahir batin". Mewujudkan Pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan mengembangkan potensi diri yang diperlukan oleh dirinya, Masyarakat, Bangsa, dan Negara. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi empat tingkatan. Artinya, Pendidikan anak usia dini (PAUD) yang terdiri dari Pendidikan dasar. Mulai dari Sekolah Dasar (SD), dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendidikan menengah yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah Pendidikan dasar yang diberikan kepada bentuk karakter siswa. Pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar yang terpenting adalah proses belajar bagi siswa memahami konsep belajar. Konsep pembelajaran terdiri dari rangkaian pembelajaran yang menjadikan siswa pada kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara formal melalui sekolah. Sekolah disediakan oleh pemerintah sebagai fasilitas penunjang pendidikan. Kegiatan pembelajaran berlangsung antara interaksi guru dan siswa pada lingkungan tertentu. Keberhasilan dari pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa didalam pembelajaran, tersampainya materi pembelajaran dengan baik dan hasil belajar siswa berupa nilai.

Keaktifan pembelajaran menjadi salah satu keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Menurut Hamalik (2008: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau aktivitas sendiri. Melalui kegiatan belajar sambil bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Kegiatan

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1136
Fendy Ramadhan & Ermawati

belajar sambil bekerja dapat dipilih oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *Project Base Learning (PjBL)*, selain itu dapat mengintegrasikan metode *Teams Game Turnament (TGT)* dalam proses pembelajaran.

Metode *Teams Game Turnament (TGT)* merupakan metode dengan berdasarkan dari aktivitas kerjasama kelompok dalam sebuah permainan. Penggunaan metode tersebut dapat diterapkan pada mata Pelajaran IPAS. Mata Pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya dalam kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial (<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf> diakses tanggal 01 September 2023 pukul 21.30). Mata Pelajaran IPAS mempelajari tentang interaksi dengan lingkungan sekitar serta benda-benda konkrit yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini membutuhkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi mengamati, proyek dan presentasi.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 17 Juli 2023 di kelas V A SD Negeri Monggang, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul dengan jumlah sebanyak 20 peserta didik. Peserta didik beranggotakan 7 perempuan dan 13 laki-laki teridentifikasi bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang. Proses pembelajaran IPAS peserta didik aktif, akan tetapi peserta didik aktif bukan dalam proses pembelajaran, namun peserta didik aktif bermain dan mengganggu teman sebangkunya. Hal ini terlihat ketika peserta didik masih terkendala dalam menjawab atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bervariasi namun masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan dan dalam diskusi secara berkelompok tidak terlihat keaktifannya dalam berdiskusi.

Untuk mengatasi hal ini guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Game Turnament (TGT)*. Pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga guru harus memiliki strategi agar tercipta pembelajaran yang efektif, efisien dan sesuai dengan tujuan. Penerapan model pembelajaran TGT dipilih karena model pembelajaran ini menuntut peserta

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1137
Fendy Ramadhan & Ermawati

didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama antar peserta didik. Penggunaan metode TGT dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, hal ini dibuktikan melalui penelitian Anisak Nur Falah dengan judul "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* dalam pembelajaran PKn terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo tahun ajaran 2017/2018." Yang menghasilkan kenaikan aktifitas peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13% dengan hasil awal 71,43% menjadi 85,71%.

Berdasarkan data tersebut, salah satu cara untuk meningkatkan sikap aktivitas peserta didik adalah dengan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran melalui berkelompok dan berkompetisi. Dengan berkompetisi secara berkelompok dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, mulai dari bekerja sama, berdiskusi dan merancang proyek. Pemilihan model pembelajaran dengan berbasis *games* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, secara individu maupun kelompok. Menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan pembelajaran model *Teams Game Turnament (TGT)* menurut Slavin (dalam Prasetya, Sukma Pradana 80-83: 2023) yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar Kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, 5) Penghargaan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan sikap Kerjasama pada peserta didik kelas V.

Metode

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A Sekolah Dasar Negeri Monggang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Peserta didik berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Penelitian ini mengambil sikap aktifitas belajar peserta didik ketika pembelajaran menggunakan metode model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model model Kemmis dan Mc.Taggart (Wijaya & Dedi, 2011: 21) yang mencakup empat komponen, yaitu:

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1138
Fendy Ramadhan & Ermawati

1) perencanaan (planning), 2) Tindakan (action), 3) pengamatan (observe), dan 4) refleksi (reflection). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan yaitu observasi dan dokumentasi untuk mengamati proses pembelajaran saat diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitungan dan statistic deskriptik pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Sedangkan data kualitatif dianalisis untuk mendeskripsikan data tentang aktifitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis data tentang aktifitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)*. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung observasi keterampilan sosial peserta didik sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{j} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

s = jumlah skor

j = jumlah keseluruhan indikator

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil dan perhitungan persentase penelitian ini, peneliti menafsirkan ke dalam kriteria sebagai berikut:

Persentase	Kriteria
------------	----------

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1139
Fendy Ramadhan & Ermawati

Keterampilan Sosial	
80-100%	Sangat baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
<40%	Kurang sekali

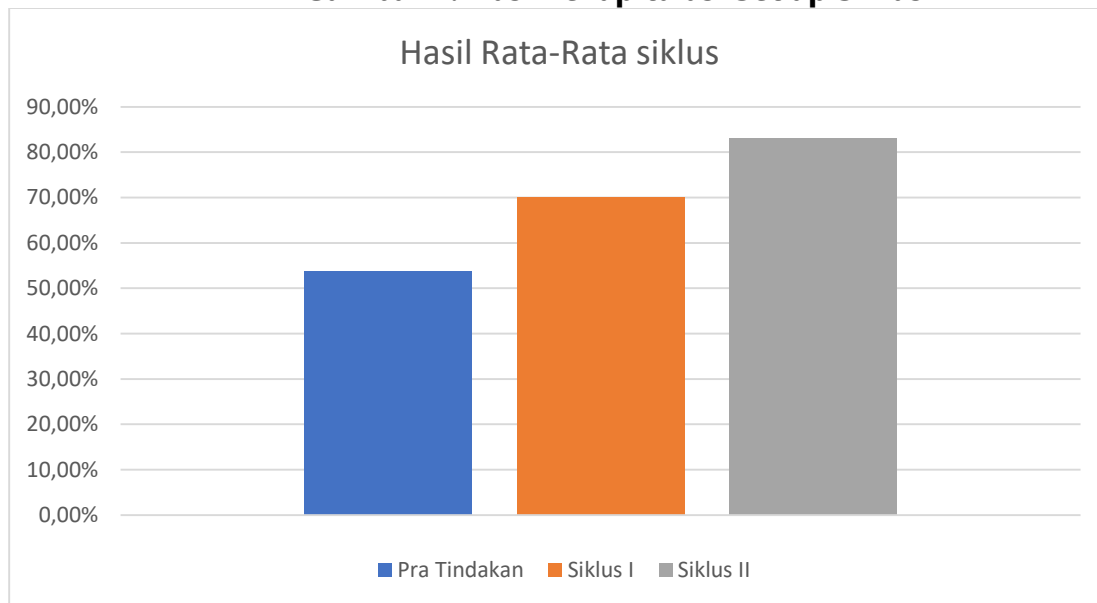
Arikunto (dalam Katharina (2020:21))

Hasil dan Pembahasan

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1140
Fendy Ramadhan & Ermawati

Berdasarkan hasil analisis pengumpulan data maka diperoleh kesimpulan data peningkatan aktifitas belajar peserta didik kelas V A SD Negeri Monggang Pundong. Rekapitulasi hasil peningkatan aktifitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dapat dilihat melalui diagram dibawah ini :

Gambar 1. Hasil rekapitulasi Setiap Siklus



Berdasarkan hasil diagram diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada tiap siklusnya. Peningkatan tersebut terlihat bahwa aktifitas belajar peserta didik, hal ini terbukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1141
Fendy Ramadhan & Ermawati

Pada fase Pra Tindakan terlihat bahwa aktifitas belajar peserta didik pada skor 53,75%, hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut masuk kedalam kriteria "kurang" karena nilai yang diinginkan atau dicapai oleh peneliti yaitu minimal 80% atau dalam kriteria "Baik". Peneliti melakukan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran. Penerapan tersebut dilaksanakan pada fase Siklus I, pada siklus I ini menghasilkan skor yaitu 70% atau masuk pada kriteria "Cukup", akan tetapi pada fase Siklus I ini masih belum sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti. Maka dari itu peneliti melakukan refleksi dari pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu pada siklus I dan memberikan perbaikan-perbaikan yang mendukung proses pembelajaran di siklus II. Pada fase selanjutnya yaitu Siklus II peneliti melakukan proses pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi yang dilakukan pada fase siklus I, yaitu dengan mengintegrasikan teknologi berupa *Quiziz* dengan lebih matang dan sesuai ketika penerapan di kelas. Dari penerapan tersebut, pada siklus II menghasilkan skor yaitu 83% dengan kriteria "Baik". Dengan hasil pada siklus II ini, sesuai dengan harapan peneliti yaitu kenaikan skor atau nilai yang sesuai dengan harapan yaitu 80% dengan kriteria "Baik" dapat tercapai pada siklus II dengan skor 83% dengan kriteria "Baik", hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti berhasil dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik mata pelajaran IPAS dengan Team Games Turnament pada kelas V Sekolah Dasar", maka kesimpulannya antara lain sebagai berikut :

1. Gambaran aktivitas belajar peserta didik kelas VA di SD Negeri Monggang Pundong sebelum melakukan model *Teams Game Tournament (TGT)* memiliki rata-rata presentase sebesar 53,75% dengan kriteria "Kurang".
2. Setelah melakukan Tindakan siklus I, aktivitas belajar peserta didik kelas VA SD Negeri Monggang Pundong mengalami kenaikan sebesar 70% dengan kriteria "Cukup".

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1142
Fendy Ramadhan & Ermawati

3. Setelah melakukan Tindakan Siklus II, aktivitas belajar peserta didik kelas VA SD Negeri Monggang Pundong mengalami kenaikan sebesar 83% dengan kriteria "Baik". Oleh karena itu penelitian dihentikan pada Tindakan siklus II karena sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase minimal 80% dengan kriteria "Baik".
4. Terdapat pengaruh aktivitas belajar dengan menggunakan *model Teams Game Tournament (TGT)* di kelas VA SD Negeri Monggang Pundong. Hal ini dibuktikan dengan terdapatnya kenaikan presentase sebelum Tindakan hingga setelah Tindakan. Presentase sebelum Tindakan sebesar 53.75% kemudian setelah Tindakan menjadi 83%.

Ucapan Terimakasih

Penyusunan penelitian ini tentunya tidak akan berjalan apabila tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang selama ini telah memberikan kesempatan dan dukungan sehingga dapat terlaksana penelitian ini. Tak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh warga Sekolah Dasar Negeri Monggang Pundong yang telah memberikan kesempatan dan bantuan untuk penelitian ini. Peneliti sadar bahwa dalam penyusunan hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan, hal tersebut dikarenakan ilmu dan pengetahuan yang terbatas. Peneliti berharap adanya saran yang membangun untuk penelitian ini.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1143
Fendy Ramadhan & Ermawati

Daftar Pustaka

Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hamalik, O. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen_tahun2006_nomor24.pdf
diakses tanggal 01 September 2023 pukul 21.30.

Idham, Maulana Yusuf. *IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN BOLABASKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA: Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas XI IPA 4 SMA Pasundan 2 Bandung*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2018.

Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.

Kusumawati, N. (2017). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan snowball throwing terhadap hasil belajar ipa pada siswa kelas iv sdn bondrang kecamatan sawoo kabupaten ponorogo*. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1-12.

Pahleviannur, Muhammad Rizal Dkk. 2022. Penelitian Tindakan Keals Sukoharjo: Pradina Pustaka.

Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1144
Fendy Ramadhan & Ermawati

- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sunarto, L., & Muthali'in, A. (2013). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Group Investigation Pada Mapel PKn Materi Perundang-Undangan Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rusyanto. 2021. *TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran IPS*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.