

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***



PUBLIKASI ILMIAH

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata 1 pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

RISKI NURDIAN LESTARI

A 5101200090

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Riski Nurdian Lestari

A510120090

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dra. Risminawati, M. Pd
NIP.131126558

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

OLEH

RISKI NURDIAN LESTARI

A510120090

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Jumat, 30 September 2016

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

- | | |
|--|---------|
| 1. Dra. Risminawati, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji) | (.....) |
| 2. Drs. Mulyadi Sri Kamulyan, S.H, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji) | (.....) |
| 3. Ratnasari Diah Utami, M.Si
(Anggota II Dewan Penguji) | (.....) |

Dekan,

Prof Dr. Hartun Joko Prayitno, M.Hum.
NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 9 Agustus 2016

Penulis,



RISKI NURDIAN LESTARI

A510120090

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menuntut guru untuk dapat mengajak keingin tahuan siswa dan memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan terjadi interaksi antara siswa dan guru. Sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* dan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari Tahun Ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu; 1) wawancara, 2) observasi, 3) dokumentasi, dan 4) tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase keaktifan yaitu, pra siklus sebesar 48,89%, siklus I pertemuan I sebesar 53,49% dan pertemuan II sebesar 63,97%, dan siklus II pertemuan I sebesar 66,87% dan pertemuan II sebesar 84,19%. Sedangkan hasil belajar IPA nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 67,64, siklus I sebesar 71,44, dan siklus II sebesar 80,08. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui strategi *Team Games Tournament*.

Kata Kunci: Keaktifan belajar, Hasil belajar, *Team Games Tournament*, PTK

Abstrack

Learning Natural Science makes teachers must be able to urge students' curiosity and motivate them, so students can be more active in learning. If students are active in learning, then there will be interaction between students and teacher. Therefore, the learning can be useful (meaningful) for students. The purpose of this research is increasing the students' regularity in learning Natural Scinece by using *Teams Games Tournament* strategy and the students' scores of Natural Science through *Teams Games Tournament* strategy of third grade students of SD Negeri 03 Rejosari (State Elementary of Rejosari 3) year 2015/2016. This researh mrthod is Classroom Action Researh (CAR). The method of collecting data used are; 1) interview, 2) observation, 3) documentation, and 4) test. The results shows that *Team Games Tournament* strategy can increase the students' regularity and students' score of learning Natural Science. It is proven by the average procentage of students'

regularity, i.e. pra cycle is 48,89%, cycle I of the first meeting is 53,49% and second meeting is 63,97%, and cycle II of first meeting is 66,87% and second meeting is 84,19%. The students' average score of Natural Science of pra cycle is 67,64, cycle I is 71,44, and cycle II is 80,08. Based on the result of classroom action research that has been done in two cycles, it can be concluded that the students' regularity are increased in learning Natural Science through Team Games Tournament strategy.

Keywords: Students' regularity, student' score, Team Games Tournament, CAR

1. PENDAHULUAN

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sering terjadi, dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Sementara itu di kelas siswa juga asik dengan kegiatannya sendiri, melamun, mengobrol bahkan mengantuk.

Menurut Amri (dalam Haryati, 2015:4) bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pendapat tersebut memandang belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang muncul akibat adanya interaksi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menuntut guru untuk dapat mengajak keingin tahuan siswa dan memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan terjadi interaksi antara siswa dan guru. Sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa.

Keaktifan belajar menurut Tauhid (2013:3), keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. "Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha". Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar.

Guru perlu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran agar pelajaran yang diberikan mudah diterima dan dipahami. Jika siswa aktif belajar, maka hasil belajar akan memuaskan. Menurut Sudjana (dalam Sari, 2013:9) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Permasalahan yang terjadi di kelas III SD Negeri 03 Rejosari yaitu, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA menjadikan suasana di kelas membosankan. Sehingga banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti keaktifan belajar dan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament*. Tujuan penelitian ini yaitu, 1) untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui

penggunaan strategi *Team Games Tournament* dan 2) untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari Tahun Ajaran 2015/2016.

2. METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Dimana variabel penelitiannya adalah keaktifan belajar, hasil belajar, dan strategi *Team Games Tournament*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Soropadan no. 108 Surakarta tahun ajaran 2015/ 2016. Sampel penelitian menggunakan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Pada penelitian ini tidak digunakan teknik pengambilan sampel karena sampel yang digunakan merupakan sampel populasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung berhadapan muka, peneliti bertanya secara lisan dan yang diwawancarai juga menjawab secara lisan. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tindak mengajar guru dan tindak belajar siswa. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang; 1) daftar nama siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari, 2) Silabus IPA kelas III, 3) Profil sekolah, dan 4)Foto. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

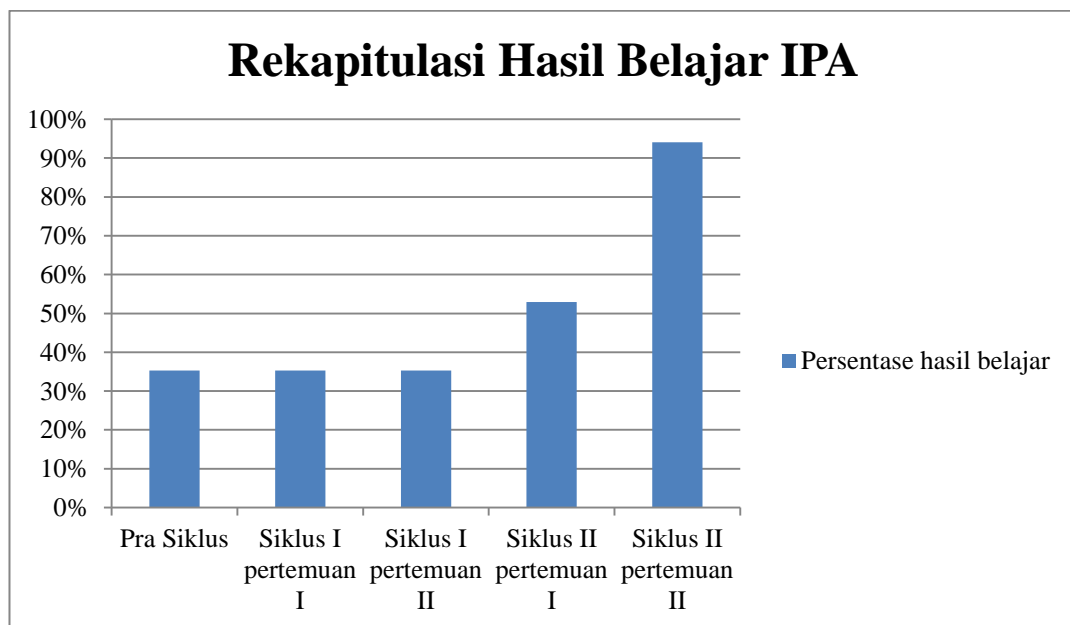
Pembahasan hasil penelitian didapatkan berdasarkan analisis data, hasil penelitian merupakan kerja kolaborasi antara guru kelas dengan peneliti. Hasil diskusi pada kerja kolaborasi memberikan dorongan pada guru kelas untuk melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru selalu melakukan refleksi pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Berikut ini merupakan data dari keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Team Games Tournament* mulai dari pra siklus, siklus I (pertemuan I dan II), dan siklus II (pertemuan I dan II).

Tabel 1 Perbandingan Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			I	II	I	II
1.	Perhatian terhadap penjelasan	63,23%	64,70%	77,94%	84,55%	88,97%
2.	Mengajukan pertanyaan	46,32%	51,47%	61,02%	73,52%	86,02%

3.	Menjawab pertanyaan	44,11%	50,73%	58,08%	64,70%	80,14%
4.	Aktif dalam bekerjasama	41,91%	47,05%	58,82%	64,70%	81,61%
	Rata-rata Persentase	48,89%	53,49%	63,97%	66,87%	84,19%

Dilihat dari tabel tersebut, masing-masing indikator mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan keaktifan belajar memberikan dampak pada perkembangan hasil belajar yang dicapai oleh siswa, data hasil tes evaluasi dari pra siklus dengan rata-rata nilai kelas sebesar 67,64, siswa yang mencapai KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29%. Siklus I pertemuan I dengan rata-rata nilai kelas sebesar 69,91, siswa yang lulus KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29% dan pertemuan II dengan rata-rata nilai kelas sebesar 72,97, siswa yang lulus KKM ada 12 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 35,29%. Siklus II pertemuan I dengan rata-rata nilai kelas sebesar 77,38, siswa yang lulus KKM ada 18 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 52,94% dan pertemuan II dengan rata-rata nilai kelas sebesar 82,79, siswa yang lulus KKM ada 32 siswa, dan persentase pencapaian KKM sebesar 94,11%.



Gambar 1 Rekapitulasi Hasil Belajar IPA

Strategi Team Games Tournament sangat efektif dan efisien yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dengan strategi tersebut dapat menarik perhatian siswa. Penerapan strategi Team Games Tournament dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran

IPA. Siswa yang sebelumnya pasif dalam mengikuti pembelajaran IPA setelah diterapkan strategi Team Games Tournament siswa menjadi terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kemudian dianalisis dan direfleksikan pada tiap akhir siklus untuk menentukan keberhasilan penelitian apakah perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya ataupun tidak.

Dalam pelaksanaan siklus I keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sudah mengalami peningkatan meskipun belum maksimal. Sedangkan dalam pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam pembelajaran IPA dengan strategi Team Games Tournament mengalami peningkatan, selain itu guru juga menggunakan media gambar yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung optimal, suasana pembelajaran menyenangkan dan kondusif. Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan.

Antara keaktifan belajar dengan hasil belajar sangat keterkaitan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan II, dapat dikatakan penelitian berhasil mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa yang sudah mencapai indikator yang diharapkan yaitu lebih dari 75% siswa sudah perhatian terhadap penjelasan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan aktif bekerjasama. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Mutik Winuri Permatasari, berjudul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/2013". Hasil penelitian dibuktikan dari nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus 12,85% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 32,14% dan 46,42%, siklus II sebesar 68,56% dan 85,71%. Selain ini mendukung penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Abdul Jalil, berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung". Hasil penelitian bahwa pembelajaran Sains dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang semula 66,17 menjadi 74,71 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 87,94 pada siklus II.

4. PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keaktifan belajar mempengaruhi hasil belajar IPA siswa melalui penggunaan strategi *Game Teams Tournament* pada kelas III SD Negeri 03 Rejosari tahun ajaran 2015/2016; 2) Penggunaan strategi *Game Teams Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari tahun ajaran 2015/2016; 3) Penggunaan strategi *Game Teams Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 03 Rejosari tahun ajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryati, Etik Desti. 2015. “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Card Sort*”. Jurnal Pedagogi 3 (4): 1-13.
- Tauhid, Jauhar. 2013. “*Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN I Ujumbou Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*”. Journal Elementary of Education, Vol 1 (1): 1-12.
- Sari, Denis Purnama. 2013. “*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*”. Jurnal-Oline.um.ac.id.