

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI 1 CANDEN KECAMATAN SAMBI  
KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai  
derajat Sarjana S-1 Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:  
**AGUNG HARYONO**  
A54D090001

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI 1 CANDEN KECAMATAN SAMBI  
KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013




Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

AGUNG HARYONO

A 54D090001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada hari Jum'at , 21 September 2012  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

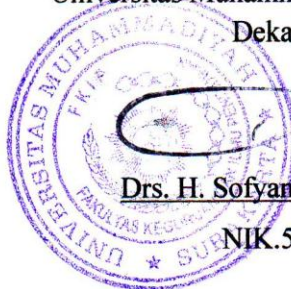
1. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M. Si (  )
2. Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum. (  )
3. Drs. M. Yahya, M. Si (  )

Surakarta, 21 September 2012

Disahkan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,



Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK.547

PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI 1 CANDEN KECAMATAN SAMBI  
KABUPATEN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Agung Haryono, A54D090001, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,  
2012, xviii + 144 halaman (termasuk lampiran)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Sebelum diberikan tindakan, minat belajar IPA peserta didik kurang dan guru sudah mengupayakan alternatif pemecahannya dengan menggunakan beberapa metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan minat belajar IPA pada anak. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Subjek pelaksanaan tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Canden yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi sistematis dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkat minimal 80% dari 16 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar IPA siswa sebelum diadakan tindakan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* sebanyak 6 anak (37,5%). Setelah dilakukan tindakan yang telah disepakati yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siklus I minat belajar IPA siswa meningkat menjadi 9 anak (56,25%) dan pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini, hipotesis yang menyatakan “Diduga melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *Minat belajar, Pembelajaran kooperatif, Team Game Tournament.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Kualitas seorang anak didik sangat ditentukan dan dipengaruhi oleh budaya dan suasana belajar di rumah dan sekolah. Beberapa pendukung kualitas anak di rumah, seperti tingkat sosial ekonomi dan sumber daya manusia (SDM) orangtua serta

pengaruh teman bermain dan hiburan. Adapun faktor pendukung di lingkungan sekolah adalah tingkat SDM dan kehangatan pribadi guru, fasilitas penunjang, sarana belajar dan pengaruh budaya serta iklim belajar disekolah itu sendiri (Koswara,2008: 9).

Slameto (1995: 57) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika ada siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari. Menurut Effendi dan Praja (1989: 72), minat itu dapat ditimbulkan dengan cara perbuatan, perhatian dan perasaan senang. Dalam proses pembelajaran, siswa dikatakan berhasil apabila indikator kinerja peningkatan minat belajar dapat mencapai minimal 80% dari siswa yang ada.

Di SD Negeri 1 Canden pada kelas V, minat siswa tentang pembelajaran IPA sangat kurang. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa pada waktu mengikuti pembelajaran ini sangat kurang. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 16 siswa. Dari jumlah siswa tersebut hanya 6 orang yang mempunyai minat belajar dalam mengikuti pembelajaran IPA. Sementara itu sebanyak 15 siswa tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keadaan tersebut diperparah oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Dewasa ini telah dikembangkan strategi pembelajaran yang dikenal dengan nama *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang intinya membantu guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata dan memotivasi siswa untuk mengkaitkan pengetahuan pelajaran yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Ada berbagai strategi pengajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran Kontekstual (CTL) diantaranya adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk saling membutuhkan sehingga terjadi hubungan saling ketergantungan yang bersifat positif. Pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa tipe, diantaranya tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu pembelajaran kooperatif yang hampir sama dengan tipe STAD

(*Student Team Achievement Division*) yang dilengkapi dengan pertandingan akademis yang mana setiap kelompok mempunyai kemampuan yang sama.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini siswa sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Langkah selanjutnya mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian minat dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa kelebihan pembelajaran tersebut maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

### **Identifikasi Masalah**

Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar siswa (eksternal). Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain: kondisi fisik siswa, cara mengajar guru, suasana kelas, media yang digunakan dalam pembelajaran, penguasaan materi siswa, perhatian siswa, dan penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

### **Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang

permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013?”.

## **Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden tahun Pelajaran 2012/2013.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Untuk meningkatkan ketercapaian KKM siswa.
- d. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
- e. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan minat belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Manfaat dan Kegunaan Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas melalui penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*.
- b. Memperoleh solusi nyata mengenai langkah – langkah strategis sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

### 2. Manfaat dan Kegunaan Praktis

#### a. Manfaat bagi Siswa:

- 1) Menarik perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran IPA.
- 2) Untuk mempermudah menerima materi.
- 3) Untuk meningkatkan minat siswa.

#### b. Manfaat bagi Guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar.

- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa.
  - 4) Untuk mengadakan *feed back* materi pelajaran.
- c. Manfaat bagi Sekolah:
- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
  - 2) Meningkatkan mutu sekolah.

## **LANDASAN TEORI**

### **Kajian Teori**

#### 1. Kajian mengenai Minat Belajar

a. *Pengertian Belajar*. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 1993: 57). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran bermutu yang langsung menyenangkan dan mencerdaskan siswa.

b. *Pengertian Minat Belajar*. Pengertian minat, penulis akan mengutip pendapat para ahli. Minat adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang lahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya (Sujanto, 1991: 92). Minat juga bisa berarti kesadaran seseorang, bahwa suatu objek seseorang suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.

Winkel (1996: 105) memberikan rumusan bahwa minat adalah kecenderungan subjek yang mantap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Slameto (1995: 57) bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika ada siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari.

## 2. Kajian mengenai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

*a. Pengertian IPA.* IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. IPA atau Sains merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Menurut Suyoso (1998: 23), “Sains merupakan pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”.

*b. Perkembangan pendidikan IPA.* Pemberian pendidikan IPA di sekolah menengah bertujuan agar siswa paham dan menguasai konsep alam. pembelajaran ini juga bertujuan agar siswa dapat menggunakan metode ilmiah untuk menyelesaikan persoalan alam tersebut.

Pendidikan IPA atau IPA itu sendiri memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yang mempunyai pemikiran kritis dan ilmiah dalam menanggapi isu di masyarakat.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*

*a. Pengertian model pembelajaran kooperatif.* Model pembelajaran kooperatif adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, tipe, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas (Nasikan, 2006: 17).

*b. Pengertian pembelajaran kooperatif tipe *Team Game and Tournament*.* Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Anonim (2010) menjelaskan bahwa metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen atau lomba dimana siswa memainkan game atau permainan akademik dengan anggota tim



atau kelompok lain untuk meyumbang poin bagi skor tim atau kelompoknya. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game atau permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

*c. Keunggulan dan kelemahan pembelajaran Team Game Tournament.*

Slavin (dalam Mahmuddin, 2009: 45) melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, yaitu:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

### **Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian Purwanto (2008: 60) membuktikan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* terjadi peningkatan pada persentase ketuntasan belajar. Pada siklus 1 mencapai persentase klasikal 32,5 dan pada siklus 2 diperoleh persentase ketuntasan klasikal 95%. Dari hasil tersebut maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya presentase ketuntasan belajar yang mencapai 62,5%.

Hasil penelitian Arahim (2006: 68) dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan tingkat minat siswa sebesar 54,43% (siklus 1), 66,54% (siklus 2) dan 78,73% (siklus 3) dari hasil catatan learning logs siswa. Antar siklus terjadi peningkatan minat masing – masing sebesar 12,11% (siklus 1 ke

siklus 2), 11,19% (siklus 2 ke siklus 3); 24,30 (siklus 1 ke 3). Hasil angket menunjukkan tingkat minat siswa sebesar 74,72% (siklus 1) dan 81,16% (siklus 1) serta 87,34% (siklus 3), sehingga terjadi peningkatan minat; 6,44% (siklus 1 ke siklus 2); 6,18% (siklus 2 ke siklus 3); 12,62 (siklus 1 ke siklus 3). Secara kualitatif suasana pembelajaran biologi menjadi lebih kondusif dan menciptakan efek – efek positif bagi perkembangan belajar siswa oleh adanya tindakan ini, terutama kegiatan belajar, spontanitas, kerjasama, adu argumentasi, hubungan antar personal.

Penelitian Nisa (2010: 74) membuktikan bahwa hasil penerapan metode pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dari aspek kognitif siswa yang tuntas belajar siklus I (75%) dan siklus II siswa yang tuntas belajar (88,4%). Hasil dari aspek afektif siswa yang tuntas belajar sampai 8 kelompok (35 siswa) dan siklus II siswa yang tuntas belajar 10 kelompok (43 siswa). Hasil Dari aspek psikomotorik siswa yang tuntas belajar 8 kelompok (34 siswa) dan siklus II siswa yang tuntas belajar 10 kelompok (43 siswa). Jadi dapat disimpulkan ketiga aspek diatas hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil analisis angket minat belajar pembelajaran kooperatif model TGT adalah sebelum pelaksanaan tindakan sebesar 1.014 dengan rata-rata 23,04 meningkat menjadi 1.098 dengan rata-rata 25,5 sesudah pelaksanaan tindakan kooperatif model TGT. Sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran kooperatif model TGT minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yaitu terdapat 1 siswa yang memperoleh kriteria kurang berminat, 13 siswa memperoleh kriteria berminat dan 29 siswa memperoleh kriteria sangat berminat. Dibandingkan angket yang diberikan sebelum tindakan, respon siswa setelah proses pembelajaran model TGT pada mata pelajaran kewirausahaan cenderung sangat berminat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT berpotensi meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebagaimana dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pembelajaran aktif yang digunakan guru. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *Team Game Tournament*. Hasil penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian dapat dipahami bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh

model pembelajaran aktif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, dalam penelitian ini model yang diterapkan adalah *Team Game Tournament*. Penelitian ini mencoba mengkolaborasikan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan harapan minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, sangat beralasan diadakan kajian mengenai Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

### **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran pada hakekatnya bersumber dari kajian teoritik dan sering diformulasikan dalam bentuk anggaran dasar. Menurut Arikunto (2006:68) yang dimaksud anggaran dasar adalah “sesuatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas”.

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Penggunaan Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan Strategi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) akan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.

### **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Diduga melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Setting Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Canden yang terletak di Jalan Bangak – Simo Km.05, lebih kurang 3 km dari pusat kecamatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 anak dengan rincian 9 putra dan 7 putri. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan sejak persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian

secara keseluruhan dilakukan selama kurang lebih empat bulan, yaitu sejak bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2012.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan Kepala sekolah SD Negeri 1 Canden Tahun 2012 sebagai subyek yang membantu dalam perencanaan dan pengumpulan data penelitian. Seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Canden sebagai subjek penelitian yang menerima tindakan. Peneliti sebagai subjek yang bertugas merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan penelitian.

## **C. Jenis dan Sumber Data**

Menurut Arikunto (2006:129) sumber data dalam penelitian adalah "subyek dari mana data diperoleh". Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi:

1. Informan atau nara sumber, yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran materi Alat pernapasan pada Manusia dan Hewan. Dalam hal ini lokasinya adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Canden.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung. Menurut Nawawi (1992:74) "Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada obyek penelitian". Melalui observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengamati minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Tahun Pelajaran 2012/2013 pada saat proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* materi Alat pernapasan pada Manusia dan Hewan serta Alat pencernaan pada manusia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu digunakan pula metode wawancara untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif

tipe *Team Game Tournament* dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Wawancara juga digunakan untuk menggali berbagai informasi penting dari guru terkait penerapan tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

#### **E. Indikator Kinerja**

Berkaitan dengan indikator kinerja Suwandi (2007:36) menyatakan bahwa "Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian". Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 sebesar minimal 80% dari 16 siswa yang ada.

### **HASIL PENELITIAN**

#### Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Canden Kecamatan Sambi dengan Diterapkannya Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Hasil akhir siklus II menunjukkan minat belajar IPA siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Dari data awal diketahui 6 siswa (37,5%) dari 16 siswa yang berminat belajar IPA dan setelah pelaksanaan siklus I siswa yang berminat belajar IPA naik menjadi 9 siswa (56,25%). Pada siklus II peningkatan minat belajar IPA naik menjadi 13 siswa (81,25%), meskipun masih ada 3 (tiga) siswa yang masih belum berminat dalam mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Alat pernapasan pada manusia dan hewan. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Arahim yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menciptakan efek – efek positif bagi perkembangan belajar siswa.

Peningkatan minat belajar IPA yang terjadi di kelas V tersebut sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Karena faktor eksternal yang datang dari sekolah yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah strategi pembelajaran yang digunakan. Hal-hal yang ada dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game*

*Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa diantaranya adalah pembentukan kelompok yang heterogen. Pembentukan kelompok secara heterogen dari segi kemampuan akademik bertujuan agar siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi bisa belajar dari anggota kelompoknya yang berkemampuan akademiknya lebih tinggi. Dan diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dengan penjelasan dari temannya sendiri. Berkaitan dengan hal tersebut, Lie dalam bukunya menyatakan “Banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru. Hal ini disebabkan oleh latar belakang pengalaman dan pengetahuan (skema dalam dunia pendidikan) para siswa yang lebih mirip satu dengan yang lainnya dibandingkan dengan skema guru.

Adapun ketidak berhasilan siklus I mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal diduga karena soal turnamen tidak dibahas, dikoreksi, dan dinilai sendiri oleh siswa sehingga motivasi belajar siswa berkurang. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno mulanya menyala-nyala dapat berkurang bahkan hilang sama sekali karena guru kurang memberikan informasi tentang angka penilaian yang mereka berikan. Dijelaskan lebih lanjut oleh Prayitno bahwa evaluasi secara transparan (dikoreksi dan dinilai sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena mereka menyadari kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan dan cara-cara yang seharusnya mereka lakukan. Berdasarkan hal ini maka penskoran turnamen pada siklus II dilakukan sendiri oleh siswa dengan bimbingan guru dan hasilnya ternyata sesuai dengan yang diharapkan, siswa termotivasi untuk belajar sehingga prestasi belajar meningkat. Meskipun penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung pasif ketika berlangsung diskusi kelompok. Hal ini diketahui peneliti dari hasil wawancara di kelas siswa yang berkemampuan akademik tinggi. Siswa tersebut mengatakan bahwa anggota kelompoknya yang tidak minat belajar IPA diakibatkan karena dia tidak mau bertanya jika ada materi yang belum dipahaminya padahal anggota kelompok yang lain selalu mengajaknya untuk ikut

berdiskusi, bertanya dan menyampaikan pendapat. Pendapat lainnya adalah karena mereka diduga tidak mau memusatkan perhatiannya pada pelajaran. Ada diantara mereka yang sering membuat ramai kelas karena senang mengganggu teman-temannya yang lain. Sehingga pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, siswa tersebut tidak memperhatikan jalannya pembelajaran secara aktif.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data terhadap penelitian perangkat pembelajaran IPA dengan materi Alat pernapasan pada manusia dan hewan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Canden kecamatan Sambu yang dilakukan dengan menggunakan 2 (dua) siklus, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah baik. Semua yang direncanakan dalam pembelajaran berjalan sangat baik sesuai alokasi waktu yang ditentukan.
2. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran adalah sangat positif. Siswa merasa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan, sehingga meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPA.
3. Minat siswa mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
4. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

### **Implikasi**

Berdasarkan simpulan dan data-data hasil penelitian terbukti bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri I Canden kecamatan Sambu kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka hasil penelitian dapat diimplikasikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan yang tepat dalam menentukan strategi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA di kelas V.

2. Memberi masukan kepada guru tentang pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang sudah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.
3. Mendorong siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebaiknya diupayakan terintegrasi dengan proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Hal ini untuk menjaga agar kegiatan yang berlangsung dapat berjalan secara alami.
2. Guru kelas V SD Negeri 1 Canden kecamatan Sambu disarankan untuk lebih perhatian dan “telaten” dalam mengajarkan suatu materi kepada siswa yang kemampuan akademiknya rendah.
3. Guru kelas disarankan menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan pembelajaran IPA terutama pada siswa yang berkemampuan akademiknya hampir sama dengan siswa kelas V SD Negeri 1 Canden kecamatan Sambu.
4. Untuk semua guru khususnya guru SD disarankan apabila mengajar gunakanlah bahasa anak dan jangan terlalu cepat dalam menerangkan materi khususnya materi pada pelajaran IPA, supaya siswa dapat paham dengan baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. <http://suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada hari Selasa tanggal 10 Juni 2012, pukul 08.30 WIB.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bina Aksara
- Hamalik, Oemar. 1993. *Media Pendidikan Cetakan ke VI*. Bandung: Citra Aditya.
- Hoetawarman, Wawang. 2000. “*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa pada Pembelajaran Konsep Keseimbangan Kimia di Kelas II Cawu I SMU Negeri I Jombang*”



- Laporan Akhir Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Lembaga Penelitian Univ. Negeri Malang.
- Koswara, Deni. 2008. *Kebiasaan kepala sekolah Efektif*. Bandung: PT. Pribumi Mekar.
- Mahmuddin. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT)*. <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>. Diakses pada hari Sabtu 16 Juni 2012 Pukul 16:30 WIB.
- Nasikan. 2006. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pokok Bahasan Logika Matematika di SMK PGRI Sukodadi (*Skripsi S-1*). Lamongan: UNISDA.
- Nisa, Umi Maghfirotn. 2010. “Penerapan metode pembelajaran kooperatif model TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X Jurusan Penjualan SMK Wisnuwardhana Malang”. (*Skripsi S – 1*). Malang: S1 Program Studi Pendidikan Tata Niaga.
- Nurhadi dkk. 2004. *Pembelajaran kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Purwanto. 2008. “Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cepogo Boyolali Tahun 2008”. (*Skripsi S – 1*). [http://digilib.uns.ac.id/pengguna/php?mn=detail&d\\_id=8062](http://digilib.uns.ac.id/pengguna/php?mn=detail&d_id=8062). Diakses pada hari Rabu 13 Juli 2012 Pukul 13:35 WIB.
- Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, 1997. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyoso, Suharto dan Sujoko. 1998. *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: IKIP
- Suwandi, Joko. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Surakarta: UMS