

p-ISSN : 2720-9334
J.INVESTIGASI, Vol. 3, No. 2, September 2022 (250 -260)
@SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan

JURNAL
INVESTIGASI
PENELITIAN & PENGEMBANGAN PENDIDIKAN

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA tentang Ekosistem Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan

Munsi

SD Negeri Pamulang Permai
Email: gendislu16@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data empiris tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA tentang ekosistem melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SDN Pamulang Permai Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklusnya. Kegiatan pra siklus menunjukkan siswa yang baru mencapai KKM sebesar 32,3%. Pada siklus pertama, persentase siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 67,6%, dan siklus kedua, hasil belajar siswa yang telah mencapai target sebesar 94,1%. Simpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media pembelajaran berbagai benda di sekitar lingkungan sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang ekosistem.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Pembelajaran IPA; Model Pembelajaran TGT

Abstract

The purpose of this study was to obtain empirical data on efforts to improve the learning outcomes of fifth grade students in science subjects about ecosystems through the application of the TGT type cooperative learning model at SDN Pamulang Permai, Pamulang District, South Tangerang City which has an impact on improving student learning outcomes. The research method used is a qualitative research method with the chosen research approach is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation/action, observation, and reflection. The results showed a significant increase in learning outcomes in each cycle. Pre-cycle activities show that 32.3% of students who have just reached the KKM. In the first cycle, the percentage of students who have reached the KKM is 67.6%, and in the second cycle, the learning outcomes of students who have reached the target are 94.1%. The conclusions of this study prove that the application of the TGT type of cooperative learning model and learning media of various objects around the school environment can improve student learning outcomes in science subjects about ecosystems.

Keywords: Learning Outcomes; Science Learning; TGT Learning Model.

PENDAHULUAN

Perkembangan kurikulum sekolah dasar, khususnya ditinjau dari implementasi dan aspek teori belajar yang melandasinya, merupakan faktor yang sangat menarik dalam pembicaraan tentang pendidikan terutama pada konsep dan penerapan Kurikulum 2013 yang baru saja dilaksanakan secara serentak di seluruh Indonesia mulai tahun 2014. Hal ini dapat dipahami sebab perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari adanya perubahan pandangan tentang hakekat belajar. Sebagai akibatnya tidaklah mengherankan apabila terjadi perubahan kurikulum maka berubah pulalah proses pembelajaran di dalam kelas.

Memahami teori tentang bagaimana orang belajar serta kemampuan menerapkannya dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan persyaratan penting untuk menciptakan proses pengajaran yang efektif. Karena pandangan guru tentang proses belajar IPA sangat berpengaruh terhadap bagaimana mereka melakukan pembelajaran di kelas, maka mempelajari teori-teori tentang belajar Ilmu Pengetahuan Alam harus menjadi prioritas bagi para pendidik Ilmu Pengetahuan Alam.

SDN Pamulang Permai Kecamatan Pamulang sebagai lembaga pendidikan formal memegang peranan penting dalam upaya melaksanakan dan mengimplementasikan proses pendidikan yang mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan nasional secara umum. SDN Pamulang Permai Kecamatan Pamulang berupaya semampu mungkin memberikan pelayanan pendidikan bagi masyarakat sebagai bentuk partisipasi dalam pembangunan fisik dan mental generasi yang akan datang.

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap

materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas, maka salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam memberikan bimbingan dan pengetahuan kepada peserta didik adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang mampu mendorong berkembangnya kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep materi pelajaran yang harus dikuasai siswa sebagai wujud pencapaian kompetensi belajar. Proses pendidikan ditandai dengan adanya interaksi edukatif. Agar interaksi tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan, maka dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Namun kenyataan yang dihadapi di SDN Pamulang Permai Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan Kecamatan Pamulang dalam proses pendidikan terkadang mengalami kendala baik dalam penerapan kurikulum maupun pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebagai salah satu pengalaman belajar siswa yang menghadapi kendala adalah siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V pada materi pembelajaran tentang Ekosistem ternyata hasil belajar siswa rata-rata masih rendah. Dari hasil belajar yang dicapai siswa pada saat proses pembelajaran di kelas, sebagian besar hasil belajar yang diperoleh siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan analisis hasil belajarnya ternyata baru 32,3% (11 orang dari 34 siswa) yang sudah mencapai KKM. Permasalahan yang dihadapi dalam menyikapi rendahnya hasil belajar IPA antara lain adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu tidak tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang berlangsung tidak sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran

yang telah ditetapkan. Untuk mengantisipasinya guru harus menggunakan pendekatan, metode dan media pembelajaran yang sesuai yang dapat dikenal dan ditemukan dalam lingkungan sehari-hari. Artinya proses pembelajaran menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara aktif supaya siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran, berpikir secara ilmiah, cakap serta kritis terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, serta mampu memecahkan masalah baik melalui bimbingan guru maupun secara mandiri.

METODE

Lokasi dan waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pamulang Kota Tangerang Selatan selama 2 bulan atau selama 8 minggu dalam semester 1 tahun pelajaran 2018/2019, yakni 1 minggu kegiatan awal penelitian, dan tatap muka akan dilaksanakan 7 minggu, mulai kegiatan September – November 2018, pembelajaran akan dilaksanakan dalam 2 (dua) jam pelajaran tatap muka setiap minggu.

Subyek Penelitian

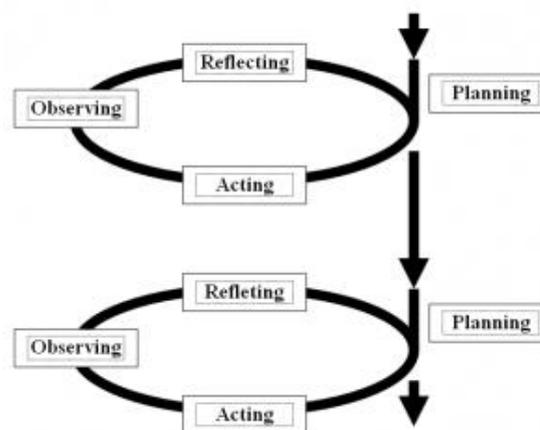
Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah kelas V dengan jumlah 34 peserta didik di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 2 (dua) siklus dan direncanakan setelah adanya hasil dari proses belajar mengajar yang dirasakan adanya masalah (Kreativitas belajar peserta didik yang masih rendah).

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti coba mengembangkan teori Kemmis dan Taggart yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus atau alur, sebagai mana dapat kita lihat dalam bagan berikut ini :

Berikut alur Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Tagart



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Indikator Penelitian

Indikator yang ingin di capai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan. Adapun presentase kriteria keberhasilan peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kriteria Keberhasilan Peserta Didik

No	Indikator	Cara Mengukur	% yang ingin dicapai
1	Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran	Diamati saat pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan oleh peneliti. Dihitung dari jumlah peserta didik yang	70 %
2	Keaktifan atau Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	Diamati saat pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan oleh peneliti. Dihitung dari jumlah peserta didik bertanya per jumlah keseluruhan peserta didik	80 %

No	Indikator	Cara Mengukur	% yang ingin dicapai
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	Diamati saat pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan oleh peneliti dihitung dari peserta didik yang serius mengikuti kegiatan turnamen	70 %
4	Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament	Diamati saat pembelajaran berlangsung, lembar pengamatan oleh peneliti dihitung dari produk yang di hasilkan peserta didik	80 %
5	Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan)	Jumlah peserta didik yang dapat menjawab kuis/permainan dengan tepat dan benar.	75 %
6	Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)	Diamati ketika peserta didik mengerjakan soal, dicatat keterlibatan masing-masing peserta didik	80 %
7	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	Diamati ketika pembelajaran berlangsung, dihitung peserta didik yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan turnamen	75 %
8	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok)	Diamati setiap peserta didik yang senang mengikuti kegiatan dan dihitung yang mampu tepat waktu dalam mengerjakan tugasnya	70 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data yang diuraikan persiklus pada penelitian ini adalah dua siklus hal ini disebabkan karena perolehan data dari dua siklus telah memberikan gambaran yang cukup signifikan pencapaian tujuan penelitian. Artinya, data yang diperoleh siklus demi siklus menunjukkan pada peningkatan kreativitas belajar peserta didik yang menjadi konsentrasi dalam penelitian ini.

Siklus 1

Tahap Perencanaan

Pada kegiatan siklus 1 perencanaan yang dilakukan guru antara lain mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar observasi, mempersiapkan strategi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran diawali dengan pengarahan guru serta penyampaian SK, KD dan sub pokok bahasan yang bersangkutan. Kemudian guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, dimana

masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang.

Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan proses belajar mengajar berlangsung dengan dibantu oleh observer untuk mengamati kegiatan atau aktifitas peserta didik, perilaku peserta didik serta dampak dari penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan mengamati kemampuan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ketika proses belajar mengajar.

Tahap Analisis

Dari hasil observasi pada siklus 1 diperoleh informasi sebagai berikut: sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan guru, masih adanya peserta didik yang gaduh sehingga mengganggu proses belajar mengajar, ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti arahan guru, mengobrol dengan teman, mengerjakan

tugas lain saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus 1

No	Aspek	Banyak peserta didik (F)	Persentase (%)	Indikator Keberhasilan yang ingin dicapai	Kriteria
1	Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran	23	67,6 %	70 %	Belum berhasil
2	Keaktifan atau keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	25	73,5 %	80 %	Belum berhasil
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	20	58,8 %	70 %	Belum berhasil
	Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament	24	70,6 %	80 %	Belum berhasil
5	Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan)	22	64,7 %	75 %	Belum berhasil
6	Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)	21	61,7 %	80 %	Belum berhasil
7	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	23	67,6 %	75 %	Belum berhasil
8	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok)	22	64,7 %	70 %	Belum berhasil

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui rata-rata kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran adalah 67,6 % sehingga belum mencapai kriteria yang diharapkan. Sedangkan keaktifan atau keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat 73,5%. Kemudian keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen 58,8%. Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran *teams games tournament* 70,6%. Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan) 64,7%. Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok) 61,7%. Partisipasi peserta didik

dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru) 67,6%. Serta motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok) 64,7 %.

Jika ditinjau dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik pada siklus 1 rata-rata 70,6 % hal ini belum mencapai kriteria yang ingin dicapai oleh guru, hal ini disebabkan karena belum maksimalnya tindakan guru dalam proses belajar mengajar. Kurangnya kreativitas peserta didik disebabkan oleh beberapa kendala sebagai berikut :

- 1) Peserta didik masih belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak dapat berkonsentrasi penuh.
- 2) Masih ada peserta didik yang merasa tidak nyaman berada dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan anggota kelompok bermainnya.
- 3) Kurangnya rasa tanggung jawab anggota kelompok sehingga dalam turnamen juga cenderung tidak mau tahu.
- 4) Ada kecurangan dalam turnamen karena ada peserta didik yang belum mengerti sepenuhnya aturan yang dipakai.
- 5) Masih ada peserta didik yang kreativitas belajarnya belum mencapai kriteria yang ditetapkan oleh guru.
- 6) Pada siklus I guru kurang memberikan penjelasan tentang model pembelajaran yang digunakan sehingga ada murid yang masih belum paham benar.
- 7) Guru dalam menjelaskan materi terlalu cepat sehingga sulit untuk diikuti. Waktu yang disediakan guru untuk tanya jawab juga sangat terbatas, hanya 10 menit sehingga peserta didik merasa tidak ada kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan ketidaktahuan mengenai materi kepada guru, karena mereka merasa guru kurang antusias dalam membuka sesi tanya jawab.
- 8) Guru juga belum dapat memahami kondisi konsentrasi peserta didik pada saat itu sehingga masih banyak peserta didik yang kurang paham terhadap materi, mereka hanya mengetahui tanpa memahami.
- 9) Kurangnya pengorganisasian dalam pembagian meja turnamen pada saat ada peserta didik yang tidak hadir.

Tahap Refleksi

Dilihat dari analisis evaluasi pada siklus 1 presentase kreativitas peserta didik belum tercapai 70,6 % Hal ini disebabkan karena belum sempurnanya penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus 1. Pada siklus II diadakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala pada siklus I seperti : masih ada peserta didik yang belum aktif dalam permainan dan turnamen, perhatian guru tidak merata pada semua kelompok dan guru tidak mengontrol peserta didik yang tidak aktif pada kelompok tertentu, masih adanya peserta didik yang tidak memperhatikan petunjuk guru.

Adapun upaya untuk mengatasi hambatan atau kendala yang dihadapi Guru dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) hambatan atau kendala yang timbul pada pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam perlu diberi penanganan lebih lanjut agar tujuan dari diadakannya penelitian tindakan ini tercapai. Berikut upaya yang dilakukan guru dan peneliti dalam mengatasi hambatan atau kendala yang timbul selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* berlangsung.

- 1) Guru menjelaskan lebih terinci lagi tahapan-tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* agar peserta didik tidak kebingungan dalam pembelajaran dan dapat lebih berkonsentrasi pada proses pembelajaran.
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang kurang pintar untuk menjawab pertanyaan serta membuat pertanyaan.
- 3) Menumbuhkan rasa tanggungjawab peserta didik pada tugas kelompoknya dan keseriusan dalam mengikuti turnamen dengan memberikan hadiah bagi kelompok yang memenangkan turnamen sehingga peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran di kelas.
- 4) Guru menambah waktu untuk tanya jawab, sehingga kesempatan untuk

mengungkapkan kegalauan mengenai materi kepada guru lebih luas.

- 5) Guru lebih teliti dalam mengorganisir kegiatan anggota kelompok (memantau setiap kelompok pada waktu mengerjakan tugas).
- 6) Guru berusaha untuk lebih dapat memahami kondisi konsentrasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.
- 7) Mempersiapkan sebaik mungkin turnamen yang akan dilakukan.
- 8) Mengecek secara menyeluruh saat turnamen berlangsung.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Pada kegiatan siklus II perencanaan yang dilakukan guru antar lain mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar observasi, mempersiapkan strategi untuk proses belajar mengajar. Pembelajaran diawali dengan pengarahan guru serta penyampaian SK,KD,

dan sub pokok bahasan mengenai ciri-ciri makhluk hidup.

Tahap Observasi

Berdasarkan catatan lapangan, observasi terhadap peserta didik diperoleh temuan antar lain: pada siklus II ini tampak peserta didik sudah mengerti apa yang akan mereka lakukan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, sebagian peserta didik sudah memperhatikan arahan guru, beberapa peserta didik sudah melakukan apa yang diperintahkan oleh guru, serta peserta didik sudah tidak malu-malu dalam melaksanakan adegan yang sudah di rencanakan.

Pada tahap ini masing-masing anggota kelompok mendapat giliran dalam permainan atau kuis untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan yang sudah di siapkan oleh guru dengan poin yang berbeda-beda di setiap pertanyaan.

Tahap Analisis

Tabel 4. Hasil Observasi siklus II

No	Aspek	Banyak peserta didik (F)	Persentase (%)	Indikator Keberhasilan yang ingin dicapai	Kriteria
1	Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran	28	82,3 %	70 %	Berhasil
2	Keaktifan atau Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	30	88,2 %	80 %	Berhasil
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	27	79,4 %	70 %	Berhasil
4	Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament	31	91,1 %	80 %	Berhasil
5	Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan)	29	85,3 %	75 %	Berhasil
6	Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)	32	94,1 %	80 %	Berhasil

No	Aspek	Banyak peserta didik (F)	Persentase (%)	Indikator Keberhasilan yang ingin dicapai	Kriteria
7	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	29	85,3 %	75 %	Berhasil
8	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok)	28	82.3 %	70 %	Berhasil

Berdasarkan hasil pengamatan guru pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam pada siklus II maka diperoleh data dan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sudah baik. Peserta didik sebanyak 28 dari 34 peserta didik sudah disiplin sehingga nilai kedisiplinan rata-rata 82,3 %.
- 2) Keaktifan atau keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat sebanyak 30 orang dari 34 peserta didik sudah aktif sehingga diperoleh 88,2 %.
- 3) Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen sebanyak 27 dari 34 peserta didik sudah serius dalam mengikuti kegiatan diperoleh 79,4%.
- 4) Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament sebanyak 31 dari 34 peserta didik sudah kreatif diperoleh 91,1%
- 5) Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan) sebanyak 29 dari 34 peserta didik sudah kompak dan bertanggung jawab diperoleh 85,3%
- 6) Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok) sebanyak 32 dari 34 peserta didik sudah baik dalam berinteraksi dengan guru dan peserta didik yang lainnya diperoleh 94,1%.

- 7) Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru) sebanyak 29 dari 34 peserta didik dapat berpartisipasi dengan baik diperoleh 85,3%
- 8) Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok) sebanyak 28 dari 34 peserta didik senang mengikuti kegiatan belajar diperoleh 82,3%.

Tahap Refleksi

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang lebih mengedepankan tindakan kooperatif pada siklus I dan siklus II, dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran dengan maksimal, sehingga kreativitas serta kebersamaan peserta didik dapat terbangun. Begitu pula dengan hasil pengamatan guru menunjukkan respon serta kreativitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran sangat baik. Hal ini dikarenakan guru telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam pemngajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *team game tournamen*, guru mengatur strategi belajar serta memfasilitasi belajar peserta didik. Para peserta didik harus tau makna belajar dan menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk memecahkan

masalah yang dihadapinya. Berdasarkan prosedur yang telah direncanakan, kegiatan pengamatan di-lakukan secara kolaboratif dengan guru mitra sebagai observer. Fokus pengamatan adalah aktifitas peserta didik dan guru, serta interaksi yang terjadi. Pengamatan di-lakukan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang, yang meliputi lembar observasi untuk mengamati kinerja guru, lembar observasi untuk mengetahui tingkat partisipasi peserta didik.

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dianalisis.

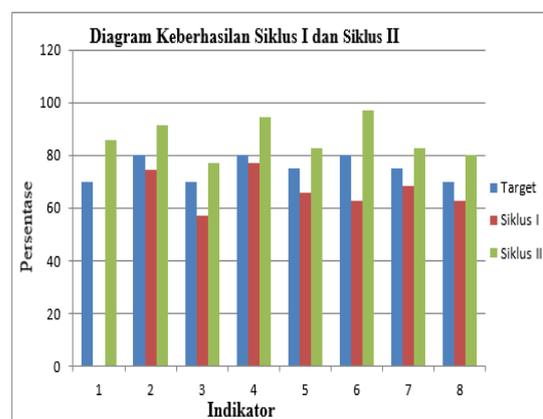
Kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap siklus akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Proses penelitian tindakan merupakan kerja berulang atau (siklus).

Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan ini dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah aktivitas belajar. Hasil observasi aktivitas peserta didik dari siklus ke siklus dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan hasil observasi siklus I dan siklus II

No	Aspek	Rata-rata Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran	67,6	82,3
2	Keaktifan atau Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	73,5	88,2
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	58,8	79,4
4	Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament	70,6	91,1
5	Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan)	64,7	85,3
6	Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)	61,7	94,1
7	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	67,6	85,3
8	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok)	64,7	82,3
Rata-Rata		66,15	86,00

Berdasarkan tabel 5 di atas, terlihat bahwa aktivitas peserta didik yang relevan dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yaitu sebesar 19,85 %. Maka dapat diperjelas melalui histogram pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

Keterangan :

1. Kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Keaktifan atau keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat
3. Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen
4. Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament
5. Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan)
6. Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok)
7. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).
8. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok).

Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari siklus I dan II menunjukkan adanya perubahan aspek peningkatan kreativitas peserta didik kelas V di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan. Dapat dilihat dan dapat kita ketahui bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II. Yaitu bahwa terdapat peningkatan pada aspek kedisiplinan sebesar 14,7%, dan Keaktifan atau Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat 14,7%, Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen, 20,6%, Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran teams games tournament. 20,5%, Berkerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok (menjawab kuis/permainan) 20,6%, Interaksi antara peserta didik dengan guru dan dengan peserta didik yang lain selama pembelajaran (dalam kerja kelompok 32,4%, Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru)

17,7%, Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri dan tugas kelompok) 17,6%.

SIMPULAN

Kesimpulan

Hasil penelitian data yang didapatkan pada siklus I dan II, maka didapatkan rata-rata kelas hasil belajar siklus I sebesar 66,15 dengan persentase rata-rata 66,15% termasuk kedalam kategori kurang, sedangkan pada siklus II rata-rata kelas sebesar 86,00 dengan persentase rata-rata 86,00% tergolong ke dalam kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka dapat kita lihat terjadinya peningkatan persentase hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik kelas V. Dari tes awal dari siklus I sampai ke siklus I persentase kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 19,85%.

Melihat kenyataan tersebut, jelaslah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Pamulang Permai Kota Tangerang Selatan. Walaupun masih ada peserta didik yang belum memperlihatkan keaktifan dalam proses pembelajaran tetapi secara keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan secara bertahap.

Saran

Dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, seorang pendidik sebisa mungkin mengaktifkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran sehingga mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dan tentunya model pembelajaran kooperatif merupakan alternatif yang dapat digunakan pendidik agar mengembangkan rasa tanggung jawab peserta didiknya dan kemampuan

Yang menggunakan pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Team Game Tournament Untuk penelitian-penelitian berikutnya, agar pada saat pembagian kelompok harus secara heterogen sehingga peserta didik yang memiliki pengetahuan rendah tidak merasa didiskriminasikan.

Undang-undang RI No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. CV. Mini Jaya Abadi, 2003

Utami Munanadar, *Mengembangkan bakat dan kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia 1992)

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Sabri. "*Strategi Belajar Mengajar dan Micro teaching*", Pamulang, Quantum Taching, 2007.

Anonim, 2005, <http://www.presidentri.go.id/DokumenUU.php/104.pdf>

Arikunto, S, Suhardjono dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.2006

Arikunto, Suharsimi. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*", Jakarta, Rineka Cipta, 2010.

Basuki, W. *Penelitian tindakan kelas*, Depdiknas Dirjen Pendasmen: Jakarta 2003

Doantara Yasa, 2008, <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10/metode-pembelajaran-kooperatif/>

Hamdani, *Dasar-dasar Kependidikan*, Pustaka Setia, Jakarta,2002

Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Efektif dan Efisien*, Jakarta, Bumi Aksara, 2011

<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/kreativitas-belajar.html>.

Nadhirin, 2008, <http://nadhirin.blogspot.com/2008/08/metode-pembelajaran-efektif.html>.

Rusman. "*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*", Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2012.

Sudijono, Anas. "*Pengantar Statistik Pendidikan*" Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2011.

Trianto. "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* ", Jakarta, Kencana Prenada Media Grou, 2012.