

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 NISAM

Isnawar ¹⁾

1) SMPN 4 Nisam, Indonesia
Surat-e : isnawar.02@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran konsep tekanan dan peningkatan hasil belajar siswa pada konsep tekanan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Setting penelitian terdiri dari tempat, waktu penelitian dan siklus PTK, yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas VIII yang berjumlah 32 siswa. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* pada konsep tekanan dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa, kemampuan guru dan tanggapan siswa dari angket. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa dan guru mencapai katagori baik dan sangat baik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam, khususnya konsep tekanan, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mengalami peningkatan dari siklus pertama 47% pada siklus kedua ketuntasan 88%. 3) Aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam mengalami peningkatan untuk siklus pertama 73 % dan 40 % sedangkan untuk siklus kedua sebesar 88 % dan 65%. Siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model *Teams Games Tournament*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* pada konsep tekanan di kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran konsep tekanan dan tanggapan siswa sangat baik.

Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament*, hasil belajar, konsep tekanan

I. Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik yaitu pengaturan proses belajar mengajar dan pembelajaran itu sendiri. Keduanya saling ketergantungan satu sama lain. Banyak permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada masa sekarang, namun para pendidik dihadapkan pada tantangan dan masalah bagaimana mencari cara terbaik untuk menyampaikan materi pelajaran agar mudah diterima oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat menyerap bahan pelajaran dengan baik. Daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Cepat lambatnya penerimaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki diberikan waktu waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan sepenuhnya dapat tercapai

Fisika adalah salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam, sedangkan pembelajaran diambil dari kata belajar yang artinya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya [1]. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan beberapa tujuan yang dapat dicapai sesuai dengan Kurikulum di

sekolah yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) selanjutnya disusun oleh sekolah dengan tujuan pencapaian kurikulum melalui proses pembelajaran dilihat dengan hasil belajar yang di capai peserta didik. [2] Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dalam sistem pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, menurut E Mulyasa [3] salah satu upaya guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya melalui *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan suatu tipe pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang berbentuk permainan dalam belajar berupa pertandingan antar kelompok belajar pada meja-meja tournaments dengan media pertandingan berupa kartu soal yang tersusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kompetensi. Slavin [4] Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mempunyai ciri yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan pertandingan (*games-tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Guru merupakan salah satu unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran dalam mengaktifkan siswa dalam kelas, hal ini diperkuat lagi dari pengamatan Peneliti sebagai guru IPA dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam Kabupaten Aceh Utara dalam tahun terakhir diketahui bahwa siswa belum aktif dalam proses belajar mengajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini dapat terlihat dari hasil ulangan harian dan ujian semester sebelumnya yang telah dilaksanakan pada pelajaran IPA diperoleh data 40% siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan oleh guru yaitu: 65, dan setelah peneliti mencari informasi lebih lanjut melalui wawancara secara tidak formal, hasilnya diperoleh bahwa pada umumnya siswa merasa sulit dalam memahami materi dalam mata pelajaran IPA, sehingga tidak menyukai pelajaran IPA yang berdampak rendahnya hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut maka perlu mencari solusi dengan memilih salah satu model pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dengan tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT). Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu segera melakukan penelitian tindakan kelas di SMP Negeri 4 Nisam siswa dikelas VIII pada materi tekanan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT)

II. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Nisam Kabupaten Aceh Utara yang terletak di Paloh Lada Kecamatan Nisam, berjumlah 32 orang terdiri 23 laki-laki dan 9 perempuan,

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian yang dilengkapi catatan lapangan setiap pertemuan pada setiap siklus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor tes pada setiap siklus penelitian, sedangkan data kualitatif terdiri dari data pengamatan aktivitas guru, siswa saat pelaksanaan pembelajaran dan data respon/kuesioner siswa terhadap materi pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah teknik persentase :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah jika hasil analisa data hasil belajar sebelum penelitian sebesar 40%, Ketuntasan belajar siswa

tercapai ≥ 62 atau KKM = 62, Target ketuntasan kelas $\geq 70\%$

III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

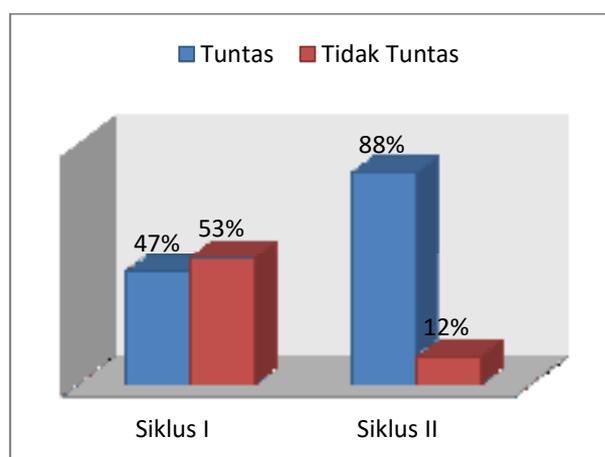
Hasil Penelitian

Hasil Belajar

Pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Hasil Belajar Siswa pada Konsep Tekanan

Kegiatan	Hasil Belajar	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	47%	53%
Siklus II	88%	12%



Gambar 3.1 Grafik Hasil Belajar Siswa pada Konsep Tekanan

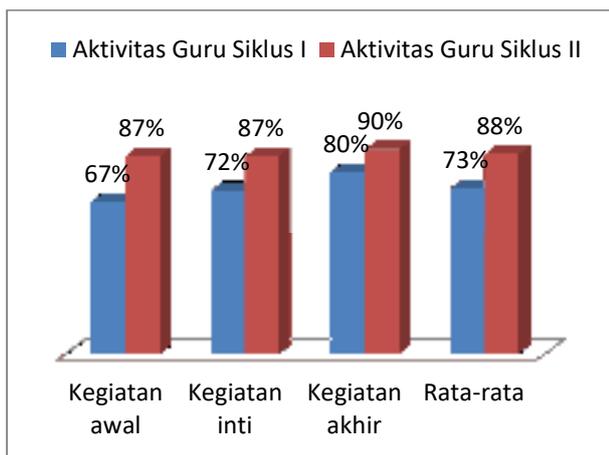
Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan 41%, dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas Guru

Dari hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan lembar observasi guru,. Analisis hasil pengamatan terhadap aktifitas guru selama siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan secara ringkas terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Aktivitas Guru pada Konsep Tekanan

Aktivitas Guru	Hasil Observasi	
	Siklus I	Siklus II
Kegiatan awal	67%	87%
Kegiatan inti	72%	87%
Kegiatan akhir	80%	90%
Rata-rata	73%	88%



Gambar 3.1 Grafik Aktivitas Guru pada Konsep Tekanan

Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat aktivitas guru pada siklus pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan pada kegiatan awal 20%, kegiatan inti 15% dan kegiatan akhir 10%. Dengan demikian proses pembelajaran model *pembelajaran kooperatif tipe TGT* telah direncanakan.

Aktivitas Siswa

Dari pengamatan terhadap aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat diukur dengan menggunakan lembar observasi siswa. Aktivitas hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama siklus pertama dan siklus kedua secara ringkas terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Aktivitas Siswa pada Materi Tekanan Selama Siklus Pertama dan Siklus Kedua

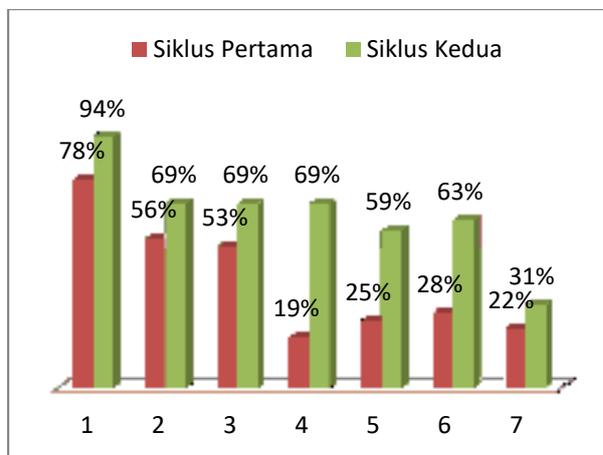
Aktivitas siswa Indikator	Siklus Pertama	Siklus Kedua
1	78%	94%
2	56%	69%
3	53%	69%
4	19%	69%
5	25%	59%
6	28%	63%
7	22%	31%
Rata - rata	40 %	65 %

Keterangan Indikator :

1. Siswa aktif mengerjakan kelompok
2. Mau menulis
3. Interaksi dalam kelompok
4. Mau bertanya dan mau menjawab
5. Kreatif dalam pemanfaatan media
6. Bertanggung jawab dalam tugas kelompok
7. Partisipasi dalam kelompok

Dari data diatas terlihat peningkatan aktivitas siswa pada siklus pertama dan siklus kedua persentasenya bertambah. Pertambahan yang tertinggi pada indikator mau bertanya dan menjawab sebesar 50%. Dapat

disimpulkan proses pembelajaran model *pembelajaran kooperatif tipe TGT* pada konsep tekanan berlangsung baik



Gambar 3.1 Grafik Aktivitas Siswa pada Konsep Tekanan

Respon Siswa

Berdasarkan analisis hasil wawancara respon siswa selama proses pembelajaran member respon positif terhadap model *pembelajaran kooperatif tipe (TGT)* pada konsep tekanan.

Pembahasan

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep tekanan secara kualitatif dan kuantitatif dari kedua siklus tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dari siklus pertama sampai siklus terakhir. Peningkatan hasil belajar IPA memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, karena model *pembelajaran kooperatif tipe (TGT)* dapat menyentuh berbagai lapisan tingkat kemampuan siswa atau seluruh anggota kelompok harus mampu melaksanakan diskusi yang direncanakan. Siswa yang tergolong lemah dalam kegiatan pembelajaran dapat mengikuti dan menyenangi kegiatan belajarnya. Siswa belajar tanpa diikuti rasa dibebani oleh konsep-konsep yang dianggap sulit.

Suasana pembelajaran IPA di kelas dengan model *pembelajaran kooperatif tipe (TGT)* dirasakan lebih kondusif dibanding sebelum dilakukannya tindakan kelas dengan model-model. Suasana pembelajaran IPA seperti ini dapat menunjang terciptanya iklim belajar yang lebih baik di lingkungan sekolah dan memberikan motivasi pada guru lain untuk lebih terbuka pada siswa, kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran, dan lebih bersahabat dan terpusat pada siswa. Dengan menerapkan model *Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar pada konsep tekanan,

aktifitas guru dan siswa dapat meningkat kearah yang lebih baik, dalam pelaksanaan pembelajaran guru sudah melaksanakan fungsinya sebagai fasilitator, sedangkan siswa mulai terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Dalam proses pembelajaran perlu dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu :tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Masing-masing tahapan memiliki langkah-langkah khusus yang harus dilakukan sesuai dengan konsep yang akan dilakukan. Siswa harus diarahkan untuk mengamati cara memahami konsep tekanan sebelum diminta untuk berdiskusi secara kolaboratif bersama anggota kelompok. Guru perlu mengajak siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 2) Hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam, khususnya konsep tekanan, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mengalami peningkatan dari siklus pertama 47% pada siklus

kedua ketuntasan 88%. 3) Aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Nisam mengalami peningkatan untuk siklus pertama 73 % dan 40 % sedangkan untuk siklus kedua sebesar 88 % dan 65%. 4) Respon siswa terhadap pembelajaran memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model *Teams Games Tournament.*, baik aktivitas individu maupun aktivitas di dalam kelompok. Ini dapat dilihat dari keaktifan siswa ketika belajar di dalam kelas dan menjalin kerja sama anggota kelompoknya

Daftar Pustaka

- [1] Slameto, "Prestasi Belajar," *J. Educ.*, 2003, doi: 10.1016/j.jfineco.2008.10.007.
- [2] N. Sudjana, *Dasar-dasar proses mengajar*. 2002.
- [3] E. Mulyasa, *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. 2005.
- [4] R. E. Slavin, "Research on cooperative learning and achievement: What we know, what we need to know," *Contemp. Educ. Psychol.*, 1996, doi: 10.1006/ceps.1996.0004.