

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA EDUBOX

Nindi Novita Sari¹, Agus Muji Santoso², Arsanti Dwi Utami^{3*}

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: nindinovita821@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran, serta rasa kompetisi antar peserta didik karena dianggap kurang menarik serta kurangnya minat peserta didik dalam berliterasi sehingga membuat hasil belajar mereka kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Edubox Di Kelas 5 SDN Bandar Lor 1". Tingkat kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga masih rendah, hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan. Masih banyak peserta didik yang pasif. Oleh karena itu, Peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT guna berbantuan media EduBox meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bandar Lor 1 yang berjumlah 13 peserta didik, dengan metode pengamatan, dokumentasi, dan tes. Dalam melakukan analisis data, penelitian ini menggunakan analisis ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari ketercapaian nilai tes yaitu: pada siklus II, nilai peserta didik yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 2 peserta didik sedangkan yang tuntas sebanyak 11 dengan persentase 84,61%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II peserta didik dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Learning*.

Abstract

This classroom action research is motivated by the lack of student activity in the learning process, resulting in a less enthusiastic attitude towards learning, as well as a sense of competition between students because it is considered less interesting and the lack of student interest in literacy so that their learning outcomes are less than optimal. This study aims to determine "Improving Student Learning Outcomes on Biodiversity Material Through the Team Game Tournament (TGT) Learning Model with the Assistance of Edubox Media in Class 5 of SDN Bandar Lor 1". The level of student focus in learning is still low, resulting in low learning outcomes. This is based on the researcher's observations. Many students remain passive. Therefore, the researcher used the TGT cooperative learning model to improve student learning outcomes, assisted by EduBox media. The subjects of this study were 13 fifth-grade students at Bandar Lor 1 Public Elementary School. The methods used were observation, documentation, and testing. In analyzing the data, this study used individual and classical mastery analysis, as well as drawing conclusions. Based on the results, there was an improvement in student learning outcomes, as evidenced by the achievement of test scores: in Cycle II, only two students scored below the "not yet completed" score, while 11 completed the test, representing a percentage of 84.61%. This score exceeded the completion score by more than 70%. Therefore, by the end of Cycle II, students achieved the minimum completion criteria (KKM) for the learning outcome test.

Keywords: Learning Outcomes, *Teams Games Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6- 12 tahun. Pendidikan sekolah dasar dimaksud untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangan (Widianingtias, 2017). Anurrahman (2017) mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pembelajaran yang diajarkan dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Dalam dunia pendidikan banyak hal baru yang dapat dikembangkan baik dalam bidang kurikulum, model pembelajaran, metode pengajaran, jenis suatu tes dan evaluasi kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang sangat menentukan prestasi belajar peserta didik sehingga bila proses belajar mengajar tidak tepat akan mengakibatkan ketidak berhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi yang diharapkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran dapat kita temui pada setiap sekolah, seperti: malas belajar, jenuh, kurang bergairah, dan pembelajaran yang tidak menarik (Hamalik, 2014). Dalam ilmu psikologi, gejala ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik, dan metode yang digunakan guru belum tepat dengan karakteristik peserta didik, demikian pula yang terjadi di SD Negeri Bandar Lor 1 terutama di kelas 5, maka dari itu guru harus pintar dalam mengolah pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menarik dapat memicu keingintahuan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi yang dilakukan kepada peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor 1 pada pembelajaran pendidikan IPAS, ditemukan beberapa masalah atau kendala dalam pembelajaran, diantaranya peserta didik susah fokus dalam pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang mengantuk pada saat guru menerangkan, beberapa peserta didik lainnya ramai dengan teman sebangku, dan minimnya minat peserta didik dalam berliterasi. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal karena mereka tidak bisa fokus pada saat pembelajaran. Dari uraian permasalahan diatas, guru model memberikan penerapan model *cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Alasan peneliti memilih model pembelajaran TGT dikarenakan dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini didukung

dengan hasil penelitian terdahulu yakni penelitian Muzaemah dengan judul —Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas

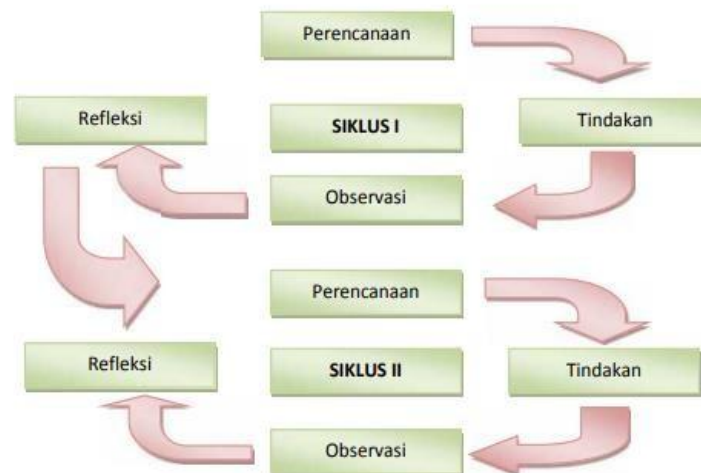
VIII SMP¹ menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I siswa yang tuntas 16 atau 57,1%, belum tuntas 12 atau 42,9%, sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas 24 atau 85,7%, belum tuntas 4 atau 14,3%. Melalui model pembelajaran TGT ini siswa juga akan menjadi aktif selama proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran TGT dipilih di bandingkan dengan model kooperatif yang lain karena relevan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan yakni pada materi perdagangan internasional dan juga kondisi kelas pada mata pelajaran IPS yang berada di jam terakhir. Siswa sudah merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran akan diajak bermain permainan dan membuat siswa saling berkompetisi antar kelompok, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa karena adanya penghargaan yang akan diberikan nantinya kepada kelompok yang menang.

Dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* diharapkan peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor 1 bisa lebih aktif dan fokus pada pembelajaran sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi. Maka dalam penelitian ini perlu mengangkat masalah tersebut dalam sebuah PTK dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Edubox Di Kelas 5 SDN Bandar Lor 1”

2. METODE PENELITIAN

Subyek Penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDN Bandar Lor 1 Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Jumlah peserta didik kelas 5 adalah 13 anak, yang terdiri dari 7 perempuan dan 6 laki – laki. Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor 1 Kota Kediri dan dilaksanakan selama rentang tanggal 5 Februari – 26 Februari 2025.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tiap tahapan siklus disusun dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai.



Gambar 1. Diagram Alur Desain Penelitian Model (Arikunto 2010)

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis memperoleh data melalui :

A. Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan pencatatan terhadap apa yang menjadi sasaran pengamatan. Instrument ini dirancang oleh peneliti. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja peneliti dan mengamati kreatifitas dan aktifitas peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Sanjaya, 2009).

B. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari pilihan ganda yang berjumlah 10 nomor dan pada siklus 2 tesnya sama dengan siklus 1 yaitu berupa pilihan ganda. Selanjutnya hasil kerja peserta didik dari pembelajaran IPAS dengan memberikan pilihan ganda apakah meningkatkan hasil belajar peserta didik (berhasil) atau tidak (Sanjaya 2009).

C. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bertujuan untuk mencari dan melengkapi data yang belum diperoleh melalui pengamatan dan tes. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui data awal dari

hasil evaluasi kemampuan peserta didik dan data-data lain dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran. yang didengar, dilihat, dan diamati dalam rangka pengumpulan data dan refleksi data.

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif yang digunakan menganalisis hasil pengamatan yang terkait dengan penerapan model dan yang terkait dengan hasil belajar peserta didik. Data yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik nantinya akan dianalisis secara kuantitatif, kemudian dideskripsikan secara sistematis. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil tes dan persentase skor pencapaian. Berikut persamaan atau rumus yang digunakan untuk mengukur nilai dan persentase pencapaian hasil belajar.

❖ Ketuntasan Individu : Nilai perolehan peserta didik di hitung menggunakan rumus :

$$N = \frac{\text{Skor diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Kriteria keberhasilan peserta didik mengikuti pembelajaran merujuk pada acuan patokan yang diterapkan oleh guru dan sekolah SDN Bandar Lor 1 dengan KKM mencapai 75.

Adapun kategorisasi nilai peserta didik dibedakan dengan merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimum sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimum

SKOR	KATEGORI
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak tuntas

(Sumber : Guru Kelas 5 SDN Bandar Lor 1)

❖ Ketuntasan Klasikal : Sedangkan rumus untuk menghitung persentase keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{Peserta didik yang nilai} \geq \text{KKM} \times 100}{N}$$

Jumlah peserta didik

Hasil analisis kuantitatif dikategorikan dalam lima kategori standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan adalah sebagai berikut:

Skor $0 \leq 39$ dikategorikan sangat kurang.

Skor $40 \leq 45$ dikategorikan kurang.

Skor $55 \leq 69$ dikategorikan cukup.

Skor $70 \leq 84$ dikategorikan baik.

Skor $85 \leq 100$ dikategorikan sangat baik.

❖ Indikator Keberhasilan

Untuk menafsirkan dan menyimpulkan hasil penelitian, ditentukan indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan dari segi belajar apabila terdapat 70% peserta didik yang memperoleh skor minimal 75 sesuai dengan KKM pada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model TGT, maka kelas dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Peserta didik (hasil)

Taraf keberhasilan	Taraf keberhasilan
Kualifikasi	Kualifikasi
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-45	Kurang
< 39	Sangat kurang

(Sumber : Guru Kelas 5 SDN Bandar Lor 1)

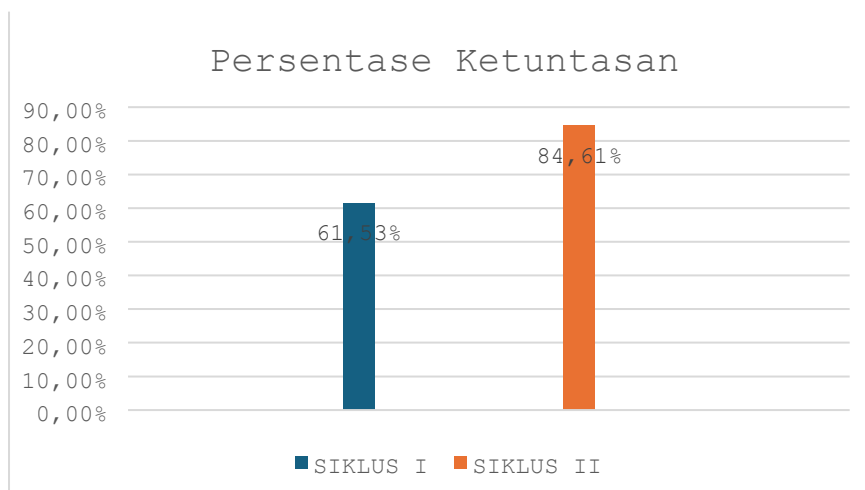
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang akan dijelaskan yaitu hasil observasi pra siklus dan hasil data tindakan pada siklus I, dan data tindakan pada siklus II. Pemaparan masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah perbaikan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I setelah merefleksi hasil pada siklus I. Pada pertemuan awal siklus II, seperti biasanya kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok, diberikan penjelasan mengenai materi namun pada siklus II ini guru menggunakan bantuan media EDuBox. Guru memberikan penjelasan sambil memberikan motivasi dan memancing peserta didik untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, tidak hanya peserta didik yang pintar diberikan kesempatan, tetapi peserta didik yang lain pun diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pendapatnya dan guru memberikan apresiasi atas partisipasi tersebut. Terlihat peserta didik mulai bersemangat dalam belajar, antusias ini dapat dilihat dari semakin banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat. Pada permainan kelompok yang dilakukan terlihat perubahan dalam perilaku tiap peserta didik dalam kelompok, mereka mulai saling berbagi dan melengkapi pengetahuan, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan juga gagasan tidak lagi hanya berasal dari peserta didik tertentu saja.

Guru yang mengawasi peserta didik dalam permainan kelompok tersebut, sekaligus membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas, memberikan arahan dan motivasi. Presentase yang dilakukan diakhir pertemuan tidak lagi dilakukan oleh peserta didik yang selalu menonjol dalam kelompoknya, tetapi peserta didik yang lain pun mulai berminat untuk tampil dan bersaing dengan peserta didik yang lain. Guru pun puas dengan hasil yang dicapai sedang peserta didik merasa puas dengan hasil kerja mereka dan penghargaan yang diberikan. Hal ini berlanjut sampai pertemuan terakhir pada siklus II dan hasil yang terlihat pun semakin signifikan menunjukkan perubahan yang berarti. Adapun hasil rekapitulasi hasil tes peserta didik digambarkan pada grafik dibawah ini:



Grafik 2. hasil rekapitulasi hasil tes peserta didik

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik yang diperoleh pada siklus I sudah meningkat tapi belum mencapai indikator keberhasilan, sedangkan pada Siklus II sudah meningkat dan dikatakan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tornamnet* sudah tuntas. Peningkatan belajar peserta didik ini semakin terlihat pada hasil tes pada siklus II, nilai peserta didik yang berada dibawah skor belum tuntas tersisa 2 peserta didik sedangkan yang tuntas sebanyak 11 dengan persentase 84,61%. Nilai ini telah melewati skor ketuntasan lebih dari 70%. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II peserta didik dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan. Perubahanperubahan yang terjadi pada siklus II, menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS dengan menggunakan pembelajaran *teams games tournamnet* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap selama pelaksanaan tindakan

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Bandar Lor 1 dengan menerapkan model pembelajaran TGT, maka dapat disimpulkan bahwa: upaya peningkatan akademik peserta didik dengan menerapkan model tersebut telah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3)

observasi, 4) Refleksi. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Bandar Lor 1. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data kondisi awal yang mendapatkan hasil 61,53 % pada siklus 1. Pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 84,61 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *cooperative tipe teams games learning* upaya meningkatkan hasil belajar IPAS merupakan model yang cukup efektif untuk diterapkan di kelas, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan peserta didik terbantu dalam memahami materi
- b. Diharapkan guru dapat menerapkan penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe teams games learning* bukan hanya pada pembelajaran IPAS tetapi pembelajaran lain juga

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan PTK ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak penyusunan PTK sampai dengan terselesaikannya laporan ini. Bersama ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Arsanti Dwi Utami selaku guru pamong PPL II PPG Calon Guru 2024.
2. Bapak Agus Muji Santoso selaku dosen pembimbing lapangan PPL II PPG Calon Guru 2024.
3. Orang tua kami yang senantiasa memberikan dukungan baik secara mental, finansial dan motivasi serta do'a yang selalu diberikan.

Teman – teman PPG dan PPL II yang selalu mendukung dan berkolaborasi selama kegiatan PPL II sampai terselesaikannya laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Widianingias, Mijil. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumantri, Budi Agus, dan Nurul Ahmad. —Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *|| FONDATIA* 3, no. 2 (30 September 2019): 1–18. doi:10.36088/fondatia.v3i2.216.
- Syachtiyani, Wulan Rahayu, dan Novi Trisnawati. —ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID19. *|| Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (29 Maret 2021): 90–101. doi:10.37478/jpm.v2i1.878
- Sulfemi, Wahyu Bagja, dan Nova Mayasari. —PERANAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *|| Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (28 Maret 2019): 53– 68. doi:10.33830/jp.v20i1.235.2019.
- Fauhah, Homroul, dan Brillian Rosy. —Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *|| Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34. doi:10.26740/jpap.v9n2.p321-334.
- Ropii, Muhammad, dan Muh. Fahrurrozi. *EVALUASI HASIL BELAJAR*. NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Rahmawati, Afifah Miftah, dan Riza Yonisa Kurniawan. Analisis Hasil Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Aktivitas Belajar Dan Ketuntasan Belajar Smpsmall 5, no. 3 (2017).
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purworejo, Riyadi. 2009. pembelajaran-kooperatif cooperative. <http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/>
- Slavvin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin, Robert E. 2008 *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Shoimin, Aris, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group, 2009