

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MUATAN PELAJARAN IPA

Putri Syahpitri¹ Dwi Febriyanti² Nuraminah³ Atika Ilma siregar⁴

Fani Rosa Anggraini Hasibuan⁵ Saprida Napitupulu⁶

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Email: putrisyahfitry1218@gmail.com

safrida@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui model pembelajaran team games tournament (TGT) pada muatan Pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 101952 Tualang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas melalui 2 siklus, dimana masing-masing siklus memiliki tahap, yakni: Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 22 siswa kelas V SDN101952 Perbaungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik observasi, dan angket. Teknik Analisa data menggunakan reduksi data, memaparkan data, verifikasi kegiatan, menganalisis hasil observasi, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dapat meningkat, terdapat peningkatan pada minat belajar siswa kelas V, Dimana pada tes awal dengan menggunakan angket rata-rata hasil yang diperoleh adalah 61,54 pada siklus I meningkat menjadi 71,54 kemudian pada siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 86,92. Aktivitas untuk minat belajar siswa semakin membaik juga pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Dimana pada siklus I aktivitas menulis dan membaca turun dari 50,80 menjadi 20,30, aktivitas mengerjakan LKS dari 30,05 menjadi 46,30, bertanya kepada teman dari 12,50 menjadi 19,63%, bertanya kepada guru dari 12,30 menjadi 8,80, kegiatan yang tidak relevan dari 17,70 menjadi 5,50. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I.

Kata kunci: minat belajar siswa, model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament

Abstract

The research aims to increase students' interest in learning through the team games tournament (TGT) learning model in class V science lesson content at SD Negeri 101952 Tualang. The method used in this research is the classroom action research method through 2 cycles, where each cycle has stages, namely: Planning, Implementation, Evaluation and Reflection. The subjects in this research were teachers and 22 class V students at SDN101952 Perbaungan. The data collection techniques used were observation techniques and questionnaires. Data analysis techniques use data reduction, explaining data, verifying activities, analyzing observation results, and drawing conclusions. The results of the research show: the learning interest of students who are taught using the teams game tournament (TGT) type cooperative learning model can increase, there is an increase in the learning interest of class V students, where in the initial test using a questionnaire the average result obtained was 61.54 in cycle I it increased to 71.54 then in cycle II there was an increase again to 86.92. Activities for students' interest in learning also improved in cycle II when compared to cycle I. Where in cycle I writing and reading activities fell from 50.80 to 20.30, activities working on LKS from 30.05 to 46.30, asking friends from 12.50 to 19.63%, asking teachers from 12.30 to 8.80, irrelevant activities from 17.70 to 5.50. This proves that students' interest in learning is getting better in cycle II when compared to cycle I.

Keywords: students learning interest, cooperative learning model teams game tournament type

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya agar menjadi manusia yang berkualitas (Sukenda Egok, 2022). Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman (Listyarini et al., 2018).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dan mampu menimbulkan minat siswa (Tusyadi et al., 2021). Sehingga dengan adanya minat siswa proses pembelajaran menjadi lebih baik. Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam sebuah kelancaran proses belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian (Hidayah et al., 2023) mengatakan bahwa minat merupakan faktor yang berperan penting dalam membantu kegiatan belajar siswa.

Oleh karena itu, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga guru harus menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dan mampu menimbulkan minat siswa. Berdasarkan hasil supervisi minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan Alam (IPA) SD Negeri 101952 Tualang masih rendah, ini dapat dilihat dari beberapa siswa tidak memiliki kecenderungan untuk memperhatikan penjelasan guru, tidak memiliki rasa senang saat mengikuti proses pembelajaran, tidak memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran. Jika minat siswa rendah maka hasil belajar siswa pun akan rendah serta tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, begitupula sebaliknya, jika minat siswa untuk belajar tinggi maka semua aspek belajar hasilnya akan lebih baik.

Berdasarkan hasil supervisi di atas diperoleh bahwa guru telah berusaha maksimal untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan beberapa model pembelajaran yang ada. Dari beberapa model yang diterapkan guru, memang model pembelajaran team games tournament belum pernah diterapkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswanya. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul: Upaya Meningkatkan Minat Belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 101952 Tualang.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 101952 Tualang?

1.3 Tujuan Penelitian

Utuk meningkatkan minat belajar siswa melalui model pembelajaran team games tournament (TGT) pada muatan Pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 101952 Tualang.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Subyek Penelitian

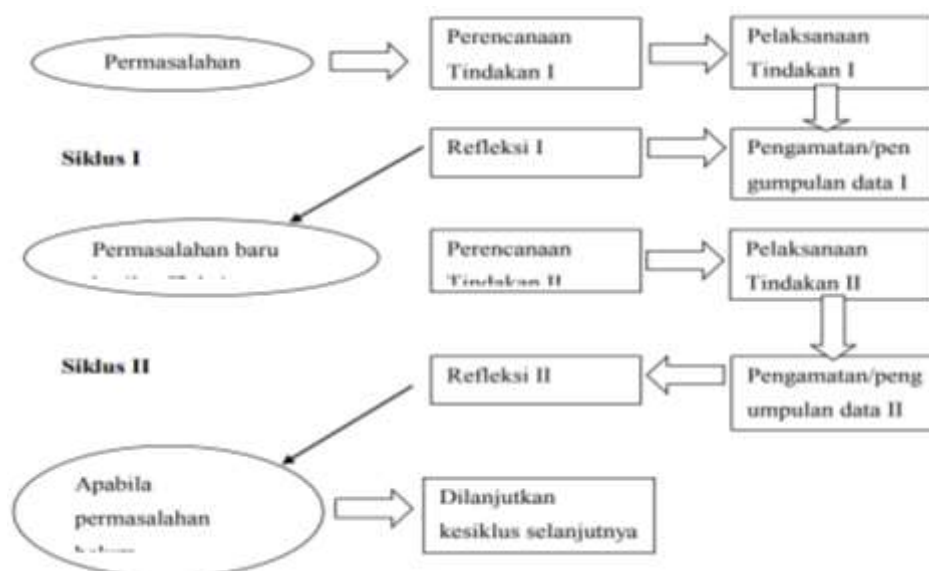
Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan 22 siswa kelas V SDN101952 Tualang.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101952 Tualang, Kecamatan Perbaungan. Waktu penelitian adalah 4 bulan yakni pada tahun Pelajaran 2023/2024 semester ganjil yakni dari Agustus s/d Desember 2023

2.3 Prosedur Penelitian

Gambar 3.1
Alur Siklus I dan II



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah: (1) tes dan (2) Observasi.

2.4 Teknik Analisa Data

Teknik menganalisa data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan reduksi data, memaparkan data, verifikasi kegiatan, menganalisis hasil observasi, dan menarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I dan II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perbandingan hasil pencapaian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament dan perubahan minat belajar siswa antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini

Diagram 4.1
Penerapan model teams game tournament (TGT)

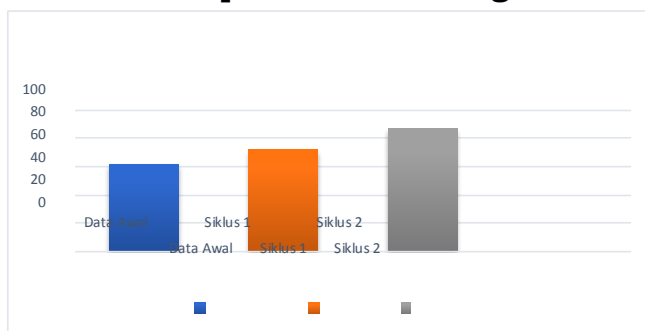
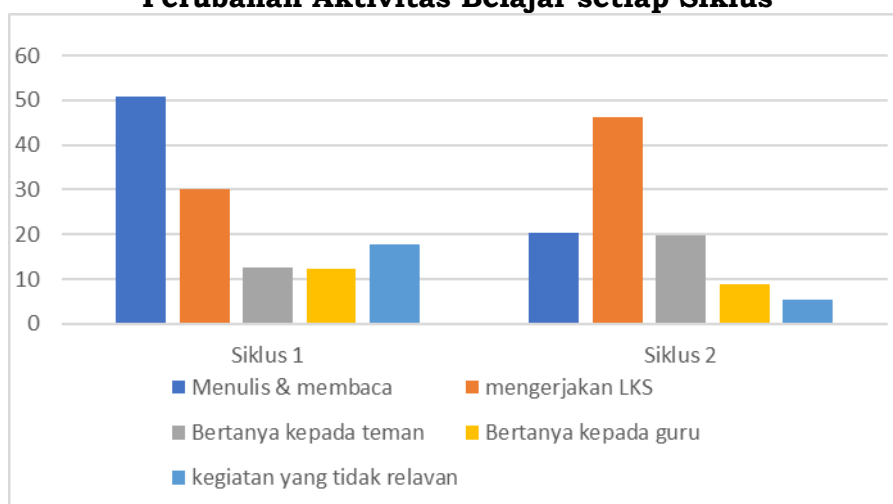


Diagram 4.2
Perubahan Aktivitas Belajar setiap Siklus



Berdasarkan diagram 4.2. diatas dapat digambarkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan rata-rata minat belajar siswa, dimana pada teas awal dengan menggunakan angket rata-rata hasil minat belajar siswa sebesar 61,54, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 23,08% dengan nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 50. Pada siklus I nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,54 dengan ketuntasan klasikal sebesar 76,92%. Oleh karna itu, hasil untuk minat belajar siswa pada siklus I dikatakan belum mencapai target 85%. Pada siklus II minat belajar siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan klasikal 100% dengan rata-rata 86,92. Oleh karna itu, proses pembelajaran untuk materi cahaya dan sifat-sifatnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe temas games tournaments (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelas V di SD Negeri 101952 Tualang.
2. Diketahui bahwa aktivitas untuk minat belajar siswa semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Dimana pada siklus I aktivitas menulis dan membaca turun dari 50,80 menjadi 20,30, aktivitas mengerjakan LKS dari 30,05 menjadi 46,30, bertanya kepada teman dari 12,50 menjadi 19,63, bertanya kepada guru dari 12,30 menjadi 8,80, kegiatan yang tidak

relevan dari 17,70 menjadi 5,50. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I.

Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 101952 Tualang Tahun Pelajaran 2023/2024 semakin meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe temas games tournaments (TGT) pada materi cahaya dan sifat-sifatnya. Oleh karena aktivitas pembelajaran sudah semakin membaik, dan nilai siswa juga sudah mencapai ketuntasan 100% sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka selanjutnya peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa: minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dapat meningkat, terdapat peningkatan pada minat belajar siswa kelas V, Dimana pada tes awal dengan menggunakan angket rata-rata hasil yang diperoleh adalah 61,54 pada siklus I meningkat menjadi 71,54 kemudian pada siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 86,92. Aktivitas untuk minat belajar siswa semakin membaik juga pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Dimana pada siklus I aktivitas menulis dan membaca turun dari 50,80 menjadi 20,30, aktivitas mengerjakan LKS dari 30,05 menjadi 46,30, bertanya kepada teman dari 12,50 menjadi 19,63%, bertanya kepada guru dari 12,30 menjadi 8,80, kegiatan yang tidak relevan dari 17,70 menjadi 5,50. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Kepada guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar hendaknya dapat menerapkan metode demonstrasi dalam pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan disesuaikan pada kebutuhan proses pembelajaran.
2. Dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demonstrasi seorang guru hendaknya memperhatikan dan mempersiapkan semua prangkat pembelajaran. Dan juga guru harus dapat mengarahkan siswa untuk dapat mempraktekkannya di depan kelas dengan sebaik-baiknya.
3. Sebaiknya dalam pembelajaran berlangsung guru perlu memperhatikan siswa yang memiliki karakter yang berbeda pada diri anak sehingga dapat mempermudah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukenda Ekok, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Listyarini, Dwi Wahyu, Abdur Rahman As'ari, & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3, 538–543.
- Tusyadi, N. A., Erwin, E., & Pranata, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 1659–1664.

Hidayah, K., Dinar Permata, S., & Mashuri, A. (2023). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu*. 1(4).