

PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

IMPROVING STUDENT'S SCIENCE LEARNING INTEREST AND COGNITIVE LEARNING OUTCOME THROUGH TGT TYPES OF COOPERATIVE LEARNING

Oleh: Rizky Abdullah, Universitas Negeri Yogyakarta
rizkyabdullah28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan minat belajar dan (2) meningkatkan hasil belajar kognitif IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto Karanganyar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, skala, dan tes. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dalam muatan IPA dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto Karanganyar. Berdasarkan hasil penelitian siklus I diketahui persentase minat belajar siswa sebesar 84,82% dan rerata hasil belajar kognitif siswa sebesar 74,29. Hasil penelitian siklus II menunjukkan persentase minat belajar siswa sebesar 87,05% dan rerata hasil belajar kognitif siswa mencapai 79,05. Hasil dari siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu rata-rata persentase minat belajar siswa $\geq 76\%$ dan rerata hasil belajar kognitif siswa mencapai KKM yaitu ≥ 76 .

Kata kunci: minat belajar, hasil belajar kognitif IPA, pembelajaran kooperatif, *teams games tournament*

Abstract

This research aims at (1) improving the student's science learning interest and (2) improving cognitive learning outcome through Teams Games Tournament types of cooperative learning model in 4th grade students at 03 Kaliboto Elementary School Karanganyar. The type of this research was classroom action research. The subjects were 14 students. The data collection technique used observation, scale, and test. The data analysis technique were quantitative and qualitative descriptive. The result of the research shows that TGT learning implementation can improve student's learning interest and cognitive learning outcome in science of 4th grade in 03 Kaliboto elementary school. Based on result in the first cycle is known that the students's learning interest percentage is 84,82% and the students's cognitive science learning outcome is 74,29. The result in second cycle is students's learning interest percentage is 87,05% and the students's cognitive science learning outcome reach 79,05. The result of second cycle have complete the research succeed category that the average of students's learning interest percentage $\geq 76\%$ and the students's cognitive learning outcome reach the minimum succeed category (≥ 76).

Keywords: learning interest, science cognitive learning outcomes, cooperative learning, teams games tournament

PENDAHULUAN

Proses belajar yang efektif dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor yang dimaksudkan antara lain: a) faktor kegiatan, b) belajar siswa berhasil, c) transparansi keberhasilan siswa, d) kesiapan belajar, h) faktor minat, dan j) intelegensi (Hamalik, 2004: 32). Jika setiap faktor tersebut

dapat terpenuhi maka pembelajaran yang terjadi di kelas dapat dikatakan baik.

Proses pembelajaran yang ideal akan berbeda-beda tergantung dengan perkembangan situasi dan kondisi zaman yang sedang berlangsung. Dalam hal ini pemerintah selalu berusaha mewujudkan sistem pendidikan yang ideal melalui perubahan atau perbaikan kurikulum yang ada. Saat ini Indonesia

menerapkan kurikulum 2013 (K13) yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya terutama dilihat dari segi proses pembelajarannya. Akbar (2017: 2) menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran tematik pada K13 lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan konsep tersebut (*learning by doing*). Dalam kelas yang seperti itu, guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini tentu menuntut siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran di dalamnya. Siswa bisa menjadi lebih aktif apabila guru dapat mengemas pembelajaran yang terjadi dalam kelas lebih menyenangkan. Naim (2011: 175) menjelaskan bahwa belajar yang menyenangkan adalah berusaha menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dalam kelas bukan sebagaimana yang selama ini dibayangkan (serius, tegang, dan menjenuhkan). Kegembiraan yang dimaksudkan bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura semata, namun kegembiraan yang terjadi akibat bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang menggembirakan bagi pembelajar. Oleh karena itu dengan memperhatikan dan berusaha memenuhi setiap komponen tadi, pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat lebih baik.

Melalui observasi pendahuluan dan dialog dengan guru kelas IV SD N 03 Kaliboto Karanganyar, peneliti mendapatkan beberapa temuan mengenai pembelajaran di kelas tersebut. Temuan tersebut diantaranya adalah siswa di kelas tersebut suka dengan pembelajaran membuat prakarya atau kegiatan lain yang membutuhkan gerakan. Sikap siswa terhadap guru cukup baik, siswa hormat terhadap guru dan

menggunakan bahasa yang baik saat berbicara dengan guru. Guru juga menunjukkan catatan nilai asli penilaian akhir semester siswa pada setiap muatan pelajaran di semester sebelumnya seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapian Nilai Penilaian Akhir Semester Siswa

No	Muatan Pelajaran	Rerata Kelas
1	Bahasa Indonesia	78,94
2	Matematika	77,89
3	IPA	71,17
4	IPS	77,83
5	PPkn	76,5

Hasil belajar pada kelas IV SD N 03 Kaliboto secara keseluruhan dapat dikatakan sudah baik. Namun, dari data hasil belajar kognitif yang disampaikan guru masih menunjukkan muatan IPA masih belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 76 . Oleh karena itu, perlu dilakukan pengamatan lebih lanjut mengenai proses pembelajaran IPA di kelas tersebut.

Setelah dilakukan pengamatan pada proses pembelajaran IPA pada tanggal 20 sampai 23 November 2018, masih terdapat kondisi yang mengganjal. Masih ditemukan masalah dalam beberapa faktor untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Beberapa masalah yang teramati yaitu siswa yang kurang percaya diri, tidak adanya konklusi dari guru di akhir pembelajaran, minat belajar siswa yang kurang, dan hasil belajar kognitif siswa yang masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Masalah dalam muatan IPA pada kelas IV tersebut harus segera diatasi. Karena melalui

IPA, siswa akan mampu bersikap ilmiah dalam menghadapi masalah-masalah yang ditemuinya sehari-hari. Asy'ari (2006: 23-24) juga menyatakan bahwa ruang lingkup IPA mencakup dua aspek yaitu aspek kerja ilmiah dan pemahaman konsep beserta penerapannya. Jika pembelajaran IPA bermasalah maka akan timbul masalah pada kemampuan berpikir ilmiah siswa dan kemampuan siswa dalam masalah sehari-hari yang berhubungan dengan IPA. Hal inilah yang mendorong pentingnya masalah pembelajaran IPA ini harus segera ditangani.

Masalah pertama yang mendasar adalah minat belajar siswa yang kurang, hal ini terlihat sepanjang pembelajaran. Siswa cenderung enggan mengikuti instruksi yang diberikan guru dan sibuk dengan kegiatan lain diluar pembelajaran, bahkan sampai berlarian di luar kelas. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa mereka tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang biasa dilakukan.

Minat belajar merupakan aspek yang penting bagi siswa dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Minat adalah langkah awal bagi anak untuk selanjutnya menumbuhkan motivasi dan semangat dalam mencapai prestasi atau hasil pelajaran yang diinginkan. Hurlock (1980: 114) menyatakan bahwa "pada semua usia, minat memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Hal ini terutama berpengaruh besar pada masa kanak-kanak. Selama masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar". Permasalahan minat belajar ini pun akhirnya mengakibatkan masalah lain yaitu hasil belajar

Data nilai ujian akhir semester (UAS) muatan IPA menunjukkan 72,22% siswa belum mampu mendapatkan nilai melampaui standar KKM yang ada. Guru pun mengaku masalah ini cukup mengganggu mengingat KKM yang ditetapkan sekolah cukup tinggi yaitu 76. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi dalam proses pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan minat belajar sekaligus dapat mengatasi masalah hasil belajar kognitif siswa yang kurang.

Salah satu cara yang tepat untuk mengatasi masalah minat belajar anak adalah dengan pembelajaran melalui permainan. Menurut Pitadjeng (2006: 95), dunia anak tidak dapat lepas dari permainan dan permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan akan membuat siswa senang dan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara mengemas pembelajaran dengan permainan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa bekerja dalam kelompok dan melakukan turnamen permainan untuk selanjutnya berlomba mendapatkan poin lebih banyak. Melalui model pembelajaran tersebut siswa akan belajar dalam kelompok dan melakukan suatu permainan untuk mendapatkan pengetahuan. Model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan kerjasama antar siswa dalam meraih tujuan, Selain itu dapat

meningkatkan kerjasama antar siswa dalam meraih tujuan dan membangun pengetahuan (Harmandar: 2008). Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran tersebut dirasa dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar yang lebih baik akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPA di kelas tersebut. Hal tersebut seperti yang diutarakan oleh Nurhasanah (2016) bahwa hasil belajar IPA dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara langsung melalui turnamen yang merangsang siswa untuk semakin paham dengan materi pembelajaran. Seperti yang diutarakan oleh van Wyk (2017) bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang hanya belajar secara konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran TGT menuntut siswa untuk selalu aktif dan mampu memahami materi untuk bisa bersaing dengan kelompok lainnya. Salah satu sintaks dalam pembelajaran TGT adalah permainan dan turnamen yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Turnamen juga menuntut siswa untuk bersaing antar kelompok sehingga siswa berusaha semakin memahami materi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto Karanganyar pada bulan April sampai Mei 2019.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah siswa kelas kelas IV SD 03 Kaliboto Karanganyar dengan jumlah 14 siswa.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis & Mc Taggart, yaitu:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Menentukan aspek yang akan diteliti.
 - b. Menentukan kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto Karanganyar sebagai kelas penelitian.
 - c. Membuat skenario pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah model TGT.
 - d. Menyusun indikator-indikator minat belajar siswa.
 - e. Menyiapkan instrumen penelitian seperti; lembar observasi, skala minat belajar siswa, dan soal tes yang berguna untuk mendapatkan data mengenai minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa.
 - f. Melakukan refleksi di akhir setiap tindakan untuk melihat rencana dan tindakan yang dilakukan untuk perbaikan proses dan tindakan pada siklus selanjutnya.
2. Tindakan dan Pengamatan (*action and observing*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah menjalankan kegiatan

pembelajaran berdasarkan pada rencana pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dan guru dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran TGT, penelitian dilakukan selama guru melakukan tindakan dengan model pembelajaran TGT untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan gejala minat belajar siswa.

3. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap refleksi, peneliti berdialog dengan guru untuk mengevaluasi dan merefleksikan terhadap tindakan yang sudah dilakukan. Hasil refleksi selanjutnya digunakan untuk memutuskan tindak lanjut yang akan dilakukan mengenai kemungkinan kelanjutan siklus dan juga sebagai acuan perbaikan pada tindakan siklus berikutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa cara atau teknik berupa observasi, skala, dan tes untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi minat belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT, skala untuk mengukur minat belajar siswa, dan soal tes untuk mengukur hasil belajar kognitif IPA siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Azwar (2016: 7) bahwa skala dapat digunakan untuk mengungkapkan data deskripsi mengenai aspek kepribadian individu dalam diri seseorang.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan dalam mendeskripsikan data mengenai observasi minat belajar dan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis dipaparkan untuk menggambarkan minat belajar siswa selama pembelajaran muatan IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Skala

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung skala minat belajar dan data tes hasil belajar kognitif siswa. Langkah-langkah mengukur minat belajar melalui skala yaitu dengan terlebih dahulu memberi skor pada tiap jawaban siswa sesuai tabel. Selanjutnya langkah-langkah untuk mengukur minat belajar IPA siswa melalui skala minat belajar dilakukan dengan mencari skor maksimum ideal, kemudian menjumlah skor mentah yang diperoleh siswa, lalu mencari persentase hasil skala keterampilan sosial siswa dengan rumus.

$$\text{Presentase Hasil} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Hasil perolehan persentase minat belajar tiap siswa kemudian dihitung nilai rata-rata (mean) pada akhir siklus dengan rumus mencari rata-rata (mean) adalah sebagai berikut

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean = rata-rata yang dicari
 $\sum x$ = jumlah dari skor-skor nilai-nilai yang ada
 N = Number of Cases (jumlah skor)

Berdasarkan data hasil dan perhitungan persentase dalam penelitian ini, peneliti

menafsirkan ke dalam kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2006: 103) sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria keberhasilan

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat baik	86%-100%
2	Baik	76%-85%
3	Cukup	60%-75%
4	Kurang	55%-59%
5	Kurang Sekali	≤54%

b. Soal Tes

Soal tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Soal tes terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada setiap pertemuannya. Nilai tes siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Nilai akhir yang didapatkan semua siswa pada setiap siklus kemudian dihitung rata-ratanya dan didapatkan nilai rerata kelas. Selanjutnya hasil tes dari siklus pertama dibandingkan dengan hasil test dari siklus kedua, Apabila terjadi peningkatan maka dapat diasumsikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif pada muatan IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama tiga minggu dari pra siklus sampai siklus II. Setiap siklus membahas materi yang berbeda. Materi yang diajarkan pada saat pra siklus yaitu mengenai gaya dan gerak, siklus I mengenai jenis-jenis energi, dan siklus II adalah tentang upaya menghemat energi. Pada saat pra siklus guru

menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Siswa terlihat aktif di awal namun mulai terlihat bosan menjelang pertengahan pembelajaran. Hal ini ditandai dengan sebagian besar siswa mulai bermain-main, berbicara sendiri, hingga tiduran saat guru menjelaskan. Siswa kemudian diminta untuk berkelompok dan mengerjakan soal pada buku pegangan.

Melalui skala, diketahui minat belajar IPA siswa pada pra siklus sebesar 62,5%. Sedangkan data tes hasil belajar kognitif siswa sebesar 67,14. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut minat belajar siswa berada pada kategori cukup namun hasil belajar kognitif siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan (≥ 76), sehingga perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif IPA siswa.

Tabel 3. Persentase setiap Indikator Minat Belajar IPA Pra Siklus

No	Indikator	Jumlah Skor	Pra Siklus (%)
1	Memberikan perhatian lebih	34	60,71
2	Adanya rasa senang	37	66,07
3	Aktif mengikuti kegiatan	39	69,64
4	Pernyataan lebih menyukai	30	53,57
Rata-rata		35	62,5

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa persentase pada tiga sub indikator minat belajar berada pada kategori cukup dan sub indikator “adanya pernyataan lebih menyukai pembelajaran IPA daripada pembelajaran lain” berada pada kategori sangat kurang.

Saat pembelajaran pada siklus I, Siswa terlihat semangat dan antusias dengan langkah-

langkah pembelajaran TGT yang baru pertama kali mereka ikuti. Siswa belajar dalam kelompok melalui pengamatan lingkungan sekolah pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua siswa melakukan percobaan keras spiral bersama kelompoknya.

Keterlaksanaan pembelajaran TGT pada siklus I adalah 85%. Berdasarkan skala, minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA sebesar 84,82% (kategori baik). Terjadi peningkatan minat belajar sebesar 22,32% pada siklus I. Melalui tes, diketahui nilai rerata hasil belajar kognitif siswa adalah 74,29. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 7,14.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran TGT. Pembelajaran TGT dilakukan dengan tahapan diantaranya (1) presentasi kelas, (2) belajar tim, (3) permainan, (4) turnamen, (5) rekognisi tim. Penerapan TGT pada siklus I berhasil dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif IPA siswa. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, namun peningkatan hasil belajar kognitif siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan. Masih terdapat beberapa kekurangan pada pembelajaran siklus I dan dilakukan refleksi dan perbaikan untuk diterapkan pada siklus II.

Pada pertemuan satu siklus II guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab sesuai dengan RPP. Guru mengarahkan pembentukan tim, kelas dibagi menjadi tiga kelompok heterogen yang sama seperti siklus I. Guru membagikan lembar kerja sebagai acuan belajar kelompok siswa. Untuk perbaikan agar semua

siswa dapat berkontribusi dalam kelompok, guru meng-instruksikan pembagian kerja setiap individu dalam kelompok diawal. Siswa dalam kelompok mengerjakan LKS sesuai dengan pembagian kerjanya masing-masing. Setelah materi pembelajaran tersampaikan, siswa melakukan permainan akademik dan bersaing antar kelompok. Di akhir pembelajaran, setiap ke-lompok mendapatkan sertifikat penghargaan dari guru sesuai akumulasi poin.

Pada pertemuan dua siklus II, guru melakukan apersepsi mengenai pentingnya energi alternatif. Guru kembali mengarahkan pembentukan kelompok heterogen. Siswa kemudian belajar mengenai energi alternatif melalui bacaan dan lembar kerja kelompok. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Siswa bermain kartu soal dan pertanyaan untuk berebut poin turnamen. Di akhir pembelajaran, guru memberikan sertifikat penghargaan kepada semua kelompok sesuai poin yang di dapat.

Keterlaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus II yaitu 90%. Berdasarkan skala, persentase minat belajar siswa pada siklus II adalah 87,05% (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan masih terjadi peningkatan minat belajar siswa sebesar 2,23%. Hasil belajar kognitif IPA siswa pada siklus II adalah 79,05. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa sebesar 4,76. Hasil pada siklus II menunjukkan kembali terjadi peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar kognitif IPA siswa. Hasil didapatkan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.

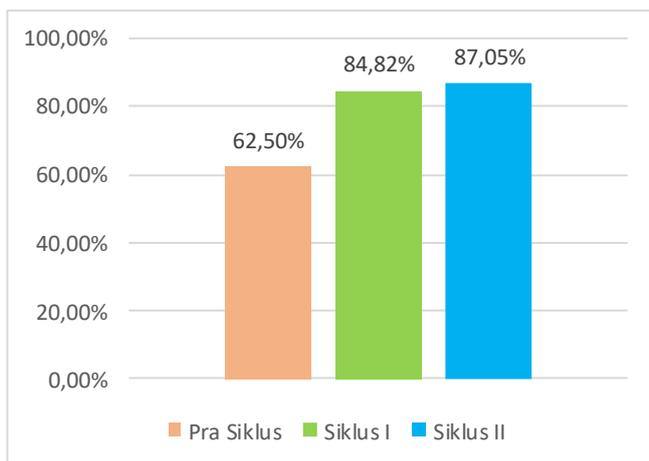
SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan minat belajar IPA dan (2) model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif muatan IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Kaliboto Karanganyar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dilakukan melalui sintak: (1) presentasi kelas, (2) belajar kelompok, (3) permainan, (4) turnamen antar kelompok, dan (5) rekognisi tim. Adanya permainan dan sistem turnamen pada model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rerata Persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II setelah penggunaan model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran muatan IPA. Persentase minat belajar pada pra siklus yaitu 61,25% meningkat mencapai 84,56% pada siklus I dan meningkat menjadi 86,40% pada siklus II.

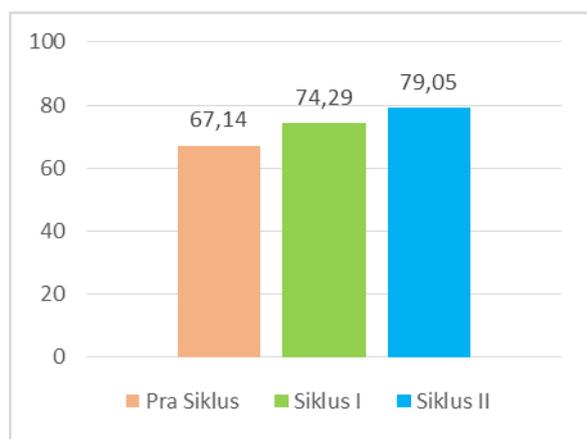
Hasil belajar kognitif IPA siswa juga mengalami peningkatan. Rerata nilai tes siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran muatan IPA. Rerata nilai hasil belajar kognitif siswa pada pra siklus sebesar 65,34 meningkat pada siklus I mencapai 72,16 dan meningkat menjadi 77,65 pada siklus II.

Peningkatan yang terjadi pada siklus II dikarenakan perbaikan yang dari pelaksanaan tindakan siklus I. Untuk meningkatkan minat belajar pada siklus II, perbaikan yang dilakukan



Gambar 1. Perbandingan rerata hasil skala minat belajar IPA siswa pra siklus, siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa peningkatan minat belajar terjadi pada siklus I dan siklus II. Peningkatan pada siklus II kembali terjadi tak lepas dari perbaikan yang dilakukan diantaranya yaitu adanya tepuk pengondisian dan pemberian poin tambahan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran. Sedangkan peningkatan rerata hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 2. Peningkatan Rerata Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

diantaranya kesepakatan dengan siswa untuk tepuk dan kode pengondisian. Guru juga memberikan poin tambahan untuk memicu keaktifan siswa. Sedangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, perbaikan yang dilakukan diantaranya guru lebih melakukan penekanan pada konsep-konsep penting. Guru juga mengarahkan pembagian tugas pada kelompok kooperatif secara tegas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran kelompok kooperatif.

SARAN

Berdasarkan simpulan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut. Bagi pihak sekolah agar memberikan pengarahan dan dorongan kepada guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran TGT untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Bagi guru hendaknya menguasai dan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. et al. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asy'Ari, M. (2006). *Penerapan Pendekatan sains, Teknologi, Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di SD*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.

Naim, N. (2011). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nurhasanah, S. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1, 128-135.

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran IPA yang menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Purwanto, N. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Van Wyk, M.M. (2017). *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *Journal of Social Science*, 26, 183-193.