

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berpendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 6 Klablim Kota Sorong

Jhoni Sasior^{1✉}, Mustika Irianti², & Mivtha Citraningrum³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: (sasiorjhoni019@gmail.com)

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran yang tepat penting dan patut diperhatikan, penelitian ini dilakukan karena kurangnya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam suatu proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Klablim Kota Sorong, penelitian yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan model One-Group Pretest-Posttest Design. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal pretest dan posttest. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sesudah dan sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, terlihat dari rata-rata *pre-test* 50 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 82,5. Selain itu hasil rata-rata N-gain yang diperoleh adalah 0,64, yang dikategorikan "sedang" dengan nilai n-gain sedang, jika $0,7 > g > 0,3$; dan. Ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan model pembelajaran pada penelitian ini tergolong efektif. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* di SD Negeri 6 Klablim tahun pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Model Pembelajaran; *Team Games Tournament* (TGT); Hasil Belajar; Pendekatan Saintifik

Abstract

The use of appropriate learning models is important and deserves attention. This research was conducted because of the lack of creative and innovative learning models in the learning process. This research was conducted at SD Negeri 6 Klablim, Sorong City, research was conducted to analyze the influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model. The research method used is quantitative with an experimental approach using the One-Group Pretest-Posttest Design model. Data collection in this research used pretest and posttest questions. Data analysis calculations in this research used the t-test. The research that has been conducted shows that there are differences in learning outcomes after and before using the Team Games Tournament Learning Model, as seen from the pre-test average of 50 while the average post-test score is 82.5. Apart from that, the average N-gain result obtained was 0.64, which is categorized as "medium" with a moderate n-gain value, if $0.7 > g > 0.3$; And. This indicates that the application of the learning model approach in this research is classified as effective. So it can be concluded that there was an increase in students' science learning outcomes before and after using the Team Games Tournament model at SD Negeri 6 Klablim for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning model; *Team Games Tournament* (TGT); Learning outcomes; Scientific Approach.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa, karena pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut UU No.20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab (Widyawati & Rita, 2011).

Dalam pencapaian tujuan Pendidikan dan pembelajaran maka proses belajar dan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Dalam belajar, siswa harus memiliki perubahan dalam hal kognitif, psikomotorik maupun dalam bentuk afektif. Pemilihan model pembelajaran diperlukan untuk mencapai beberapa proses dan keterampilan kognitif (Wahyuningsih & Citraningrum, 2019). Dalam belajar siswa juga diharuskan untuk menguasai beberapa bidang studi yang mampu meningkatkan pengetahuannya. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari IPA adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPA (Weinstein dkk, 2018). Namun kenyataannya sejauh ini masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkan metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat (Mudumi dkk, 2024). Selain pemilihan metode pembelajaran, pemilihan sumber atau bahan ajar sangat penting dalam pembelajaran. Dan

Sebaiknya, penggunaan bahan ajar atau sumber belajar dalam pembelajaran IPA dikaitkan dengan konteks lingkungan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi (Batigin dkk, 2024).

SD Negeri 6 Klabilim Kota Sorong terdapat semua mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa kelas III salah satunya adalah IPA. Diantara hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan dan proses belajar siswa. Metode yang paling utama dan sebagian besar yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPA di kelas adalah metode ceramah yaitu guru berdiri di depan kelas sedangkan siswa duduk rapi di tempat masing-masing. Dalam sistem pembelajaran seperti ini, komunikasi yang terjadi cenderung satu arah yaitu guru aktif menerangkan sedangkan siswa duduk mendengarkan dan mencatat materi yang disajikan guru, dan akhirnya siswa hanya dijadikan sebagai penerima pengetahuan yang pasif (Eltina & Ritonga, 2023).

Berdasarkan observasi saya pada tanggal 06 April 2024 di SD Negeri 6 Klabilim Kota Sorong, pembelajaran dilaksanakan dengan metode pembelajaran langsung. Pada saat pembelajaran tersebut, guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan, dan dijawab oleh siswa secara bersama-sama. Selain itu, juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi ataupun konsep-konsep dasar yang akhirnya memberikan pengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa siswa yang memahami secara langsung materi yang telah disampaikan oleh guru, sebagian yang lain belum memahami dengan jelas dan pada akhirnya nilai yang didapatkan kurang maksimal, bahkan banyak yang belum tuntas.

Menurut Permendikbud Nomor 81 Tahun 2013 kegiatan pembelajaran pada

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik (Pahrudin & Pratiwi, 2019). Pendekatan saintifik diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Siswa harus didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya (Ghozali, 2017). Banyak sekali model pembelajaran kooperatif yang dapat dipakai guru dan memudahkan siswa untuk lebih membuat siswa tertarik dan aktif untuk belajar IPA salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (Damayanti dkk, 2022).

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki relevansi yang sangat besar karena dapat mendorong pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Suwartono & Suryadi (2017) dalam jurnal "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa", "model pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa yang penting untuk pembelajaran abad 21. Dengan adanya elemen kompetisi yang menyenangkan dan kerja sama tim, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran lebih baik, tetapi juga memperoleh keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja." (Suwartono & Suryadi, 2017). Model pembelajaran TGT juga memiliki keuntungan yakni memberi siswa kesempatan untuk belajar secara aktif melalui kompetisi dan permainan yang terstruktur. Ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena ada elemen kesenangan dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan adanya unsur permainan, siswa cenderung

lebih bersemangat untuk belajar dan lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Mursyidah (2016) dalam jurnal "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa" menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitiannya, siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan dalam hal keterlibatan diskusi, kerja sama dalam kelompok, dan motivasi untuk menyelesaikan tugas.

Pembelajaran yang umumnya ceramah atau monoton satu arah dapat di Atasi dengan Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) . Model TGT mengajak siswa belajar sambil bermain, memberikan poin dan peringkat dengan menyediakan level dan tantangan untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas, memberi semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka Model pembelajaran TGT sangat cocok digunakan sebagai model pembelajaran untuk mengajarkan mata pelajaran IPA. Melalui model ini, siswa diharapkan dapat membangun dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik atau penguasaan materi, tetapi juga mencakup unsur kerja sama untuk mendalami materi tersebut. (Mahardi dkk, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan data berbentuk angka dan analisis yang dilakukan melalui statistik. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah

metode quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, tanpa menggunakan kelas pembanding. Tujuan penelitian adalah mengetahui dampak penerapan model pembelajaran pada satu kelas dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, dan setelah itu model pembelajaran TGT diterapkan. Pada akhir pembelajaran, seluruh peserta didik mengikuti posttest untuk menilai sejauh mana model TGT memengaruhi hasil belajar mereka.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Klalim Tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian terdiri dari berjumlah 12 orang siswa kelas III. Instrumen pengumpulan data meliputi tes. Tes disusun sebanyak 20 soal pilihan ganda dan 10 Essay. Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest, dilanjutkan dengan perhitungan nilai n-gain untuk pengujian hipotesis Hipotesis yang disusun dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penerapan model pembelajaran TGT pada kelas III SD Negeri 6 Klalim Kota Sorong untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pendekatan saintifik untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 6 Klabin Kota Sorong untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test) sebagai berikut (Arikunto, 2006):

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

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N: Jumlah subyek

Tabel 1. Kategorisasi Standar Hasil Belajar

No	Nilai	Kategori
1	$89 < x \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$79 < x \leq 89$	Tinggi
3	$69 < x \leq 79$	Sedang
4	$59 < x \leq 69$	Rendah
5	$0 \leq x \leq 59$	Sangat Rendah

Hasil belajar siswa yang diarahkan pada penerapan hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah (Nirfayanti, 2021). Kategorisasi ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Setelah itu akan dilakukan analisis dengan menggunakan rumus n-gain (Normalized gain) untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran TGT (Arikunto, 2013) berikut:

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Nilai n-gain menginterpretasikan efektivitas adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penerapan model pembelajaran TGT berdasarkan kriteria berikut:

- (a) tinggi, jika nilai $g \geq 0,7$;
- (b) sedang, jika $0,7 > g > 0,3$; dan
- (c) rendah, jika $g \leq 0,3$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 6 Klablim Kota Sorong. Soal uji coba tes hasil belajar yang digunakan sebanyak 20 soal pilihan ganda dan 10 Essay. Uji coba tes dilakukan terhadap 12 peserta didik kelas III SD Negeri 6 Klablim Kota Sorong.

Proses penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran di setiap pertemuan. Adapun alokasi waktu satu jampelajaran adalah 30 menit. Data yang didapatkan oleh peneliti yakni nilai *pre-test* serta nilai *post-test*. Nilai *pre-test* digunakan tujuan yang penelit imenganalisis kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment*, dan nilai *post-test* tujuannya menganalisis kemampuan siswa setelah diberikan *treatment* berupa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No Subyek	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	60	85
2	60	90
3	30	75
4	50	80
5	60	80
6	30	65
7	40	85
8	50	80
9	50	95
10	40	80
11	40	70
12	60	90
Jumlah	570	975

Tabel 4. Hasil Data *Pre-test* dan *Post-test*

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Pro-test</i>
Mean	47,5	81,25
Median	60	85
Modus	60	85
Nilai Tertinggi	60	90
Nilai Terendah	30	65

Tabel 4 menunjukkan nilai rata rata pretes dan posttest mengalami peningkatan

Data ini kemudian akan dianalisis menggunakan rumus n-gain (Normalized gain) untuk mengetahui keefektifan menggunakan model pembelajaran TGT. Berikut analisis datanya.

Tabel 5. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No Subyek	PERHITUNGAN N-GAIN SCORE	
	<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Score%</i>
1	0.625000000	63
2	0.750000000	75
3	0.642857143	64
4	0.600000000	60
5	0.500000000	50
6	0.500000000	50
7	0.750000000	75
8	0.600000000	60
9	0.900000000	90
10	0.666666667	67
11	0.500000000	50
12	0.750000000	75
Rata-rata	0.648710317	64.87103175

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji *paired samplet-test* pada Tabel 4, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* 50 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 82,5 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Team Games Tournament*. Sehingga perbedaan tersebut membuktikan adanya pengaruh model *Team Games Tournament* hasil belajar IPA siswa. Adanya pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar IPA siswa.

Selain itu tabel 5 menunjukkan hasil analisis data pretest dan posttest peserta didik menggunakan rumus N-gain memperlihatkan bahwa rata-rata N-gain yang diperoleh adalah 0,64, yang dikategorikan "sedang" dengan nilai n-gain sedang, jika $0,7 > g > 0,3$; dan. Ini mengindikasikan bahwa penerapan

pendekatan model pembelajaran pada penelitian ini tergolong efektif.

Meningkatnya hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan model *Team Games Tournament* yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga menempatkan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Thalita, Fitriyani & Nuryani (2019) yang mengemukakan bahwa melalui model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran tersebut dapat mewujudkan lebih banyak interaksi sosial antar siswa, sebab proses pembelajaran dilakukan melalui *game tournament* atau permainan yang di pertandingkan secara berkelompok untuk memecahkan masalah guna memenangkan permainan tersebut.

Hasil belajar adalah tujuan dari diterapkannya pembelajaran. Perlu di ketahui bahwa hasil belajar tidak dipengaruhi oleh kognitif siswa saja, akan tetapi terdapat faktor lainnya dapat mempengaruhi. Seperti hasil dari interaksi dengan faktor internal serta eksternal.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam penelitian ini yakni bersumber dari luar diri individu (siswa) atau faktor eksternal. Faktor eksternal yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu faktor sekolah sebagai tempat kegiatan proses belajar mengajar oleh guru agar dapat mendorong siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswanya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan penelitian. Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif.

KESIMPULAN

Melalui penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa serta mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai dari rata-rata prestes 50 mengalami peningkatan nilai posttest menjadi 82,5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD Kelas III di SD Negeri 6 Klabilim dengan nilai signifikasnsi 0,64 termasuk kriteria sedang. Model TGT membuat siswa termotivasi dan aktif selama pembelajaran karena pembelajaran yang di berikan oleh guru menjadi lebih menarik dan mudah untuk di pahami oleh siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, Cetakan ke XII. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Batigin, R. W., Irianti, M., & Sutomo, E. (2024). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Papua Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan

- Lingkungannya Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 3(6), 758–765.
<https://doi.org/10.29100/.v6i3.4811>
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal Of Education*, 2(5), 199–205.
- Eltina, T., & Ritonga, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(2), 45–52.
- Ghozali, I. (2017). Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 4(1), 1–13.
- Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.
- Mudumi, S., Irianti, M., & Kumalasari, L. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pencemaran Lingkungan Topik Pencemaran Air. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(3), 407–414.
- Mursyidah, N. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 49(1), 55–64.
- Nirfayanti. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 18–29.
- Pahrudin, A., & Pratiwi, D. D. (2019). *Pendekatan Sainifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran*. Pustaka Ali Imron.
- Suwartono, S., & Suryadi, D. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50(1), 63–72.
- Wahyuningsih, A., & Citraningrum, M. (2019). The Effectiveness of The Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) and Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R) on Reading Comphrehension Skill. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 1(1), 26–36.
- Weinstein, Y., Madan, C. R., & Sumeracki, M. A. (2018). Teaching the science of learning. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 3(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s41235-017-0087-y>
- Widyawati, & Rita, R. (2011). *Seri Hukum dan Perundangan Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) U U RI No. 20 Tahun 2003 dan Penjelasannya*. SL Media.