



Meningkatkan Minat Belajar IPAS Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe (TGT) pada Siswa Kelas IV

Ainun Rofiah¹, Vivi Rulviana², Rakini Rakini³

^{1,2}PPG FKIP Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN 02 Taman Madiun, Indonesia

Alamat: Jl. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

Korespondensi penulis: ainunrofia2027@gmail.com

Abstract. *The aim of the research is to determine the interest of class IV SDN 02 Taman Madiun in learning science and science material on plant parts by applying the TGT type cooperative learning model. Using the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycle meetings. Stages include observation, planning, implementation, and reflection consisting of each cycle. 7 class IV students at SDN 02 Taman Madiun were used as research subjects. Data collection instruments consist of interviews, questionnaires, observations and documentation. The results of the research prove that fourth grade students' interest in learning science and science material about plant parts has increased after implementing the TGT type cooperative model. The percentage of interest results increased, initially 68.52% in the first practice cycle meeting, then increasing to 85.26% after the second practice cycle meeting. These results become an alternative strategy to achieve interest in learning for class IV SDN 02 Taman as expected through the implementation of the TGT type cooperative model.*

Keywords: *Cooperative learning, team games tournament, interest in learning*

Abstrak. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui minat kelas IV SDN 02 Taman Madiun dalam belajar materi IPAS bagian tumbuhan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara dua pertemuan siklus. Tahapan meliputi observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi terdiri dari setiap siklus. 7 peserta didik kelas IV SDN 02 Taman Madiun dijadikan sebagai subjek penelitian. Untuk instrumen pengumpulan data terdiri atas wawancara, angket, observasi, serta dokumentasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa minat siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS materi bagian tumbuhan mengalami peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe TGT. Hasil persentase minat meningkat yang awalnya 68,52% pada praktek siklus pertemuan I kemudian mengalami kenaikan 85,26% setelah praktek siklus pertemuan II. Hasil tersebut menjadi alternatif strategi agar mencapai minat belajar kelas IV SDN 02 Taman sesuai yang diharapkan melalui implementasi model kooperatif tipe TGT.

Kata kunci: *Team games tournament, Model kooperatif, minat belajar peserta didik*

1. LATAR BELAKANG

Tujuan perencanaan dan penyelenggaraan pendidikan adalah untuk mengembangkan kapasitas sumber daya manusia yang sebesar-besarnya. Upaya dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menanamkan pendidikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga tercipta generasi yang lebih baik dalam hal intelektualitas, emosi, dan spiritualitas (Lukmanulhakim & Uswatun, 2019). Sejalan dengan pendapat Sari & Mintohari (2018) yang menyatakan bahwa pendidikan ialah jenis kegiatan positif yang direncanakan dengan harapan untuk meningkatkan potensi peserta didik melalui perolehan pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, dan keterampilan sosial yang diperlukan masyarakat.

Pelajaran IPAS yang diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran yang komprehensif merupakan sumber mata pelajaran IPA dan IPS. Kajian ilmu yang meliputi, makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dengan alam semesta, serta interaksi individu dan hewan sosial dengan lingkungannya, merupakan fokus IPAS. Siswa dapat belajar tentang hubungan antara makhluk hidup, benda mati, dan lingkungan dengan pembelajaran IPAS (Pratiwi, dkk, 2023).

Guru perlu fokus pada fitur penting Pendidikan dan partisipasi aktif siswa untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dalam hal pengorganisasian dan persiapan pembelajaran, guru harus sangat inovatif dan kreatif. Tidak hanya itu, pendidik diharuskan mampu mengadopsi metode belajar tergantung pada materi pelajaran. Variabel pendukung belajar diantaranya minat belajar yang mungkin mempengaruhi efektifitas pembelajaran, dan hal tersebut akan maksimal jika penggunaan metode pembelajaran lebih bervariasi.

Guru menggunakan minat siswa dalam belajar sebagai pertimbangan utama ketika menugaskan pembelajaran. Pendapat Mesra (2021) percaya bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas terkait pembelajaran ketika mereka lebih memiliki minat tinggi. Siswa yang termotivasi untuk belajar lebih mungkin untuk terlibat dalam proses, belajar secara efektif, dan mencapai tujuan mereka. Awe & Benge (2017) menegaskan bahwa mereka yang tertarik pada sesuatu secara aktif dan terus menerus menikmatinya.

Namun antusiasme siswa dalam proses pembelajaran menurun karena hasil studi awal dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berulang dan tidak berubah. Kurangnya variasi model pembelajaran, dimana model pembelajaran masih membosankan dan sangat mengandalkan ceramah sehingga menghambat keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPAS, menjadi salah satu faktor penyebab menurunnya semangat siswa dalam belajar.

Karena kurangnya minat belajar siswa dan ketidakmampuannya bekerjasama dengan siswa lain, maka permasalahan tersebut akan berdampak pada aktivitas kelas. Hal ini dikarenakan peserta didik akan lebih cenderung bekerja sendiri dan tidak mampu berkolaborasi dengan teman sekelasnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjaga lingkungan kelas yang produktif, pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa menjadi solusinya. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi merupakan langkah awal untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Inovasi pembelajaran kreatif menggunakan model kooperatif tipe TGT. Model

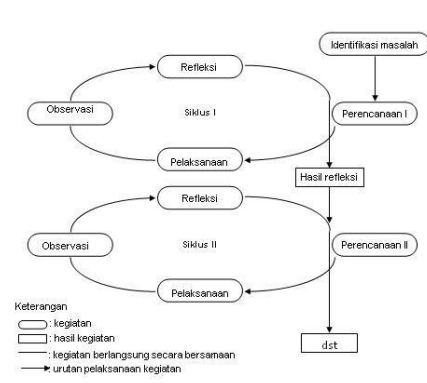
pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis pembelajaran dimana peserta didik melakukan kegiatan kooperatif untuk memecahkan masalah atau menanyakan dan memperoleh konsep. Diantara taktik yang bisa diwujudkan dalam kegiatan proses belajar mengajar ialah model kooperatif pelaksanaannya meminta siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. (Lola Amalia, 2023).

Sedangkan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dengan mengelompokkan peserta didik untuk saling berkolaborasi dalam kelompok belajarnya. Dengan menjadikan siswa berperan sebagai tutor sebaya, pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan pendekatan dalam proses belajar yang mudah digunakan dengan memasukkan komponen permainan tanpa memperhitungkan status sosial (Pratiwi, 2023). Melalui pelaksanaan model kooperatif TGT, kelompok peserta didik dengan kemampuan akademik yang bervariasi dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok dan memegang peran penting, bukan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih saja yang berperan aktif.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penggunaan pendekatan model kooperatif seperti TGT terbukti mampu membangkitkan semangat dan antusias belajar peserta didik. Menurut Pratiwi dkk. (2023) menyatakan bahwa model TGT (*Teams Game Tournament*) dapat membuat siswa SD Negeri Wonorejo 1 Kelas IV lebih tertarik mempelajari IPAS. Penulis ingin menggunakan PTK untuk memperlancar proses pembelajaran sehubungan dengan permasalahan yang diangkat di atas dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar IPAS Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe (TGT) Pada Siswa Kelas IV”.

2. METODE PENELITIAN

Metode ini berfokus pada PTK, terdiri dari dua siklus di mana guru dan peneliti di kelas merancang, mengimplementasikan, dan merefleksikan intervensi dengan tujuan agar menemukan kendala dalam pembelajaran pada pendidik dan siswa, dan memiliki misi untuk mengembangkan kualitas dan hasil pembelajaran (Pratiwi, 2023). Pelaksanaan penelitian PTK di SDN 02 Taman Madiun pada kelas IV. Jumlah subjek peserta didik kelas IV SDN 02 Taman berjumlah 7 peserta didik. Model menggunakan spiral *Kemmis-Mc Taggart*. Dalam tahapan PTK terdapat empat fase meliputi pengamatan, rencana, pelaksanaan, dan refleksi (Hukunala, 2021). Instrumen penelitian menggunakan metode non tes seperti pengamatan, wawancara, angket, serta dokumentasi.



Gambar 1. Model PTK Kemmis & Mc Taggart

Fase Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan peneliti terbagi menjadi tiga tahapan yang sistematis yaitu:

Fase Pra Siklus: Peneliti melakukan pengamatan belajar dan wawancara baik dari guru kelas maupun peserta didik kelas IV untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta mengidentifikasi permasalahan yang ada sebagai bentuk dasar tindakan pada penelitian kedua siklus. Dalam proses pra siklus ini pelaksanaannya dilakukan secara konvensional menerapkan metode tanya jawab dan ceramah.

Fase Siklus I: Penelitian siklus I terdapat empat tahapan diantaranya tahap perencanaan dimana peneliti menentukan waktu pelaksanaan PTK, menentukan model pembelajaran, media dan lembar kerja untuk peserta didik. Tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT sesuai rancangan yang akan dilakukan. Kemudian tahap pengamatan, peneliti sebagai pengamat dan juga guru melakukan pengamatan dalam pembelajaran yang berlangsung dan tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan yang dilakukan, mengidentifikasi kekurangan pada Siklus I, dan melakukan perbaikan pada siklus ke II.

Fase Siklus II: Penelitian pada siklus ke II ini memiliki tahapan sama seperti siklus I, hanya terdapat perbedaan pada perbaikan dari kelemahan siklus I. Pada fase ini mengimplementasikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT agar mengatasi permasalahan pada fase pra siklus sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dan minat dalam belajar dikelas. Data angket kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert, ditampilkan dan diproses menggunakan rumus statistik sederhana. Penghitungan diolah dengan cara frekuensi dihitung dan proporsi jawaban untuk setiap pilihan ditentukan.

Tabel 1. Penskoran Angket Minat Belajar Siswa

Opsi Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

(Ruseffendi dalam Trisnawati, dkk., 2018)

Dari penelitian ini untuk menghitung rata-rata hasil minat peserta didik menggunakan perhitungan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana:

$\bar{x}$ = rata-rata

$\sum$ = huruf Yunani yang artinya dijumlahkan

$\sum x$ = total skor yang diperoleh

n = total keseluruhan item (Nuryadi, dkk., 2017: 43)

Sedangkan menentukan hasil presentase minat menggunakan rumus berikut:

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100 \%$$

Keterangan:

Pm = Presentase minat

m = Total skor minat

M = Total maksimal skor minat (Pratiwi, 2023)

Tabel 2. Pengkategorian Minat Belajar Peserta Didik

<u>Presentase</u>	<u>Kategori</u>
85% - 100%	Baik sekali
70% - 84%	<u>Baik</u>
55% - 69%	<u>Cukup</u>
40% - 54%	<u>Kurang</u>
0% - 39%	<u>Gagal</u>

(Ratnasari, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan, adanya penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) bisa membantu meningkatkan antusias atau minat peserta didik dalam belajar di kelas IV SDN 02 Taman Madiun pada mata pelajaran IPAS. Ketertarikan, perhatian, perasaan senang dan keterlibatan siswa merupakan indikator bahwa mereka tertarik dengan apa yang mereka pelajari.

Seluruh indikator minat belajar siswa saat pra siklus belum memenuhi syarat untuk mencapai minat belajar. Persentase minat belajar siswa prasiklus ditampilkan melalui Tabel 3 di berikut.

Tabel 3. Hasil Presentase Minat Belajar Prasiklus

<u>Kategori</u>	<u>Frekuensi</u>	<u>Presentase</u>
Baik sekali	0	0
<u>Baik</u>	0	0
<u>Cukup</u>	2	28,57%
<u>Kurang</u>	5	71,43%
<u>Gagal</u>	0	0
<u>Jumlah</u>	7	100

Minat belajar siswa meningkat menjadi 69% dengan kriteria cukup setelah mengimplementasikan model TGT pada siklus I. Salah satu indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang masih mendapat nilai rendah pada model TGT (*Teams Games Tournament*). Berikut perolehan item indikator minat pada kedua pertemuan dari minat belajar melalui siklus I, yang ditampilkan pada Tabel 4 hasil siklus I berikut.

Tabel 4. Hasil Siklus I Minat Belajar

No.	<u>Indikator Minat Belajar</u>	<u>Siklus 1</u>	
		<u>Pertemuan 1</u>	<u>Pertemuan 2</u>
1.	Ketertarikan peserta didik	51,78%	66,07%
2.	Perasaan senang	56,25%	63,39%
3.	Perhatian peserta didik	58,03%	71,42%
4.	Keterlibatan peserta didik.	58,92%	73,21%
Rata-Rata		56,25%	68,52%

Hasil persentase rata-rata minat belajar pada pertemuan 1 sebesar 56,25% sedangkan pada pertemuan 2 terjadi peningkatan sebesar 68,52 berdasarkan observasi minat belajar siswa. Hal ini menempatkan capaian penelitian PTK pada kategori cukup.

Rata-rata minat belajar sebesar 82,58% pada tahap 1 kemudian meningkat menjadi 86,60% pada tahap 2 sesuai hasil pengamatan minat belajar peserta didik pada siklus ke II. Sehingga siklus ke II pada pertemuan 1 dan 2 terjadi peningkatan sebesar 5,12%. Berikut hasil siklus II setiap item indikator hasil minat belajar yang ditampilkan pada Tabel 5 observasi berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	<u>Indikator Minat Belajar</u>	<u>Siklus II</u>	
		<u>Pertemuan 1</u>	<u>Pertemuan 2</u>
1.	Ketertarikan peserta didik	81,25%	85,26%
2.	Perasaan senang	79,46%	81,25%
3.	Perhatian peserta didik	82,14%	87,5%
4.	Keterlibatan peserta didik.	87,5%	86,60%
Rata-Rata		82,58%	85,26%

Berdasar kesimpulan penelitian di atas membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terbukti mengalami kenaikan hasil minat siswa dalam belajar di SDN 02 Taman Madiun. Dibuktikan rata-rata minat belajar sebesar 68,52% pada siklus 1 yang masuk dalam kategori cukup. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, pembelajaran siklus II juga memperhatikan refleksi hasil siklus I. Dengan hasil rata-rata minat belajar menunjukkan persentase sebesar 85,26%, kategori penilaian baik sekali pada pertemuan 2. Gambar 2 di bawah menunjukkan perbandingan persentase kedua siklus.



Gambar 2. Hasil Presentase Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan antusias atau minat peserta didik dalam belajar meningkat pada setiap siklusnya. Diawali dari prasiklus, peneliti melanjutkan siklus I kemudian siklus ke II. Item indikator ketertarikan peserta didik yang mengukur minat belajar merupakan salah satu indikator pada siklus I yang masih memperoleh nilai kurang baik. Namun pada siklus II dari kesemua indikator mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali.

Pembelajaran dengan menggunakan metode games ini dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Tentunya berdampak pada berhasilnya proses pembelajaran, yang diwujudkan dengan antusias serta minat belajar peserta didik yang tinggi ketika aktivitas pembelajaran diberikan dalam bentuk permainan. Melalui penerapan model kooperatif *learning* tipe TGT ini terjadi kemajuan dimulai prasiklus, siklus ke-I sampai pada siklus ke-II pada hasil minat peserta didik dalam belajar.

Pada siklus pertemuan II semua indikator minat belajar meningkat dengan kategori nilai baik dan baik sekali karena pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Team Games Tournament* ini menjadikan suasana belajar menjadi lebih nyaman, senang dan aktif, yang berdampak pada kegiatan pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan. Pemberian model pembelajaran tipe TGT ini tidak mempersulit peserta didik dalam memahami pembelajaran, mudah untuk dilaksanakan dan tentunya menarik perhatian peserta didik. Hal ini karena sebagian besar karakteristik peserta didik kinestetik sehingga ketika dalam kelas itu diberikan *games* maka pembelajaran tercipta lebih proaktif sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar.

Dapat disimpulkan dari data bahwa pembelajaran yang menggunakan variasi *cooperatif learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilaksanakan saat 2 siklus terbukti membuat minat peserta didik kelas IV SDN 02 Taman Madiun dalam belajar menjadi lebih

baik dengan adanya peningkatan setiap pertemuan, hal tersebut terbukti dengan peningkatan indikator minat belajar setiap itemnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dapat disimpulkan hasil penelitian tindakan kelas, melalui pendekatan pembelajaran kooperatif seperti kooperati dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membuat peserta didik kelas IV SDN 02 Taman Madiun lebih tertarik belajar. Model TGT dapat diterapkan dalam bidang pendidikan karena model ini memberikan manfaat yang sangat baik bagi peserta didik, meningkatkan pengalaman belajar dengan menjadikannya lebih menarik dan dinamis serta mendorong kolaborasi dan menghormati di antara anggota kelompok. Peserta didik kelas IV SDN 02 Taman Madiun memperoleh skor rata-rata sebesar 28,57% dengan kategori cukup dari hasil angket minat belajar prasiklus. Selanjutnya siklus I terjadi peningkatan rata-rata dengan skor yaitu 68,52% yang menunjukkan termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan siklus II menjadi lebih meningkat dengan skor sebesar 85,26% masuk penilaian dengan cakupan baik sekali.

Saran

Bagi guru sebaiknya menyiapkan *reward* bagi peserta didik atau kelompok yang berperan aktif serta mau membantu teman pada tim kelompoknya dengan tujuan dapat menumbuhkan rasa kepedulian peserta didik terhadap penguasaan materi teman dalam satu kelompoknya. Dan bagi peneliti selanjutnya dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebaiknya lebih memperhatikan kembali bagaimana kondisi dan karakteristik peserta didik, serta pengolahan kelas sehingga memudahkan peneliti untuk lebih lanjut mengkaji penelitian yang serupa.

DAFTAR REFERENSI

- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.
- Hukunala, A., Lesnussa, A., & Ritiau, S. P. (2021). Penerapan model pembelajaran kontekstual dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62-70.
- Lola, A. (2023). Pembentukan motivasi belajar mahasiswa dengan metode think pair share. *Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur*, 1(1), 12-17. <https://doi.org/3025-2288>
- Lukmanulhakim, L., & Uswatun, D. A. (2019). Pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap keterampilan menulis puisi di kelas tinggi. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 53-66.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan model TGT dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750-1763.
- Sari, D. L. K., & Mintohari. (2018). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPA materi sumber energi siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2019), 693-702.
- Trisnawati, I., et al. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA kelas XI pada materi trigonometri ditinjau dari self confidence. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(3), 2018.