

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI DAUR AIR DAN PERISTIWA ALAM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI VARIASIKAN DENGAN MODEL *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS V SDN SUNGAI JINGAH 1 BANJARMASIN

H. Mahlan Asmar (mahlanasmar@gmail.com) dan
Vinny Delfany (vinnydelfany@yahoo.com)

Abstract : *This research aims to describe the implementation and improve the students activities and students learning achievement by using model Team Games Tournament (TGT) is varied with Mind Mapping models on the topic water recycling materials and natural events. The type of this research is a classroom action research. The subjects of this research are students at the fifth grade of Sungai Jingah 1 elementary school Banjarmasin academic 2014/2015 in second semester. The results of this research is the application of learning models Team Games Tournament (TGT) varied with Mind mapping models with lesson plan are: (1) planning, (2) to serve information into TGT, (3) student group, (4) games dan tournament, (5) team recognition, (6) give appreciation to the group, (7) make mind mapping, (8) report the result, (9) closing. The result of this research can increase the students' activity and student learning outcomes at the fifth grade of Sungai Jingah 1 elementary school Banjarmasin on the topic watter recycling materials and natural events.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan peningkatan hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* divariasikan dengan model *Mind Mapping* pada materi daur air dan peristiwa alam. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015 semester 2. Penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* divariasikan dengan model *Mind Mapping*, dengan rancangan pembelajarannya sebagai berikut ; (1) persiapan, (2) penyajian informasi ke arah TGT, (3) bekerja kelompok, (4) games dan tournament, (5) rekognisi tim, (6) memberikan penghargaan pada kelompok, (7) membuat maind mapping, (8) melaporkan hasil, (9) penutup. Hasil penelitian dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin pada materi daur dan peristiwa alam.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Materi Daur Air dan Peristiwa Alam, *Team Games Tournament (TGT)* divariasikan dengan model *Mind Mapping*.

PERMASALAHAN.

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran, bimbingan, dan latihan untuk menyiapkan dirinya di masa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Citra Umbara, 2011:60).

Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, maka guru adalah unsur yang berperan penting didalamnya. Guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berinteraksi dengan siswa sebagai objek dan subjek belajar. Oleh karena itu berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan perilaku guru itu sendiri (Sanjaya, 2009:3).

Pembelajaran IPA memberikan kesan yang aktif dalam pembelajaran, sebab pembelajaran IPA berpengaruh dengan

lingkungan dan sebisa mungkin peserta didik dapat terlibat secara langsung untuk berbagi pengalaman sesama teman dikelas, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Daur Air dan Peristiwa Alam adalah materi pembelajaran IPA di SD yang sangat penting diketahui dan dipahami siswa. Air merupakan sumber kehidupan yang tidak mungkin bisa terlepas dari kehidupan manusia. Air sangat penting, oleh karena itu harus dikelola dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Jika daerah resapan air berkurang maka akan terjadi peristiwa alam seperti banjir, karena air yang tertampung sudah tidak dapat terserap lagi dengan baik oleh tanah. Usaha pengelolaan air tentunya dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan, dan salah satu media yang dinilai tepat dan efektif untuk menanamkan pengetahuan tersebut adalah melalui pendidikan.

Pembelajaran IPA selama ini masih banyak dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Kelas V yaitu Ibu Asdiana di SD Negeri Sungai Jingah 1 diperoleh informasi bahwa pembelajaran di semester II pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam tiga tahun terakhir diperoleh data sebagai berikut :

Nilai rata-rata kelas dari data hasil ulangan harian semester II tahun ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam hanya mencapai 59,4. Dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya 37,5% yang tuntas secara individual yaitu sebanyak 3 siswa yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA yaitu 70, sedangkan 62,5% atau sebanyak 5 siswa yang belum tuntas. Nilai

ulangan harian tahun ajaran 2012/2013 semester II pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam hanya mencapai 62,14. Dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya 35,71% yang tuntas secara individual yaitu sebanyak 5 orang sedangkan 64,29% atau sebanyak 9 orang siswa yang belum tuntas atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA. Pada semester II tahun ajaran 2013/2014 pada mata pelajaran IPA nilai rata-rata ulangan harian materi daur air dan peristiwa alam hanya mencapai 58,5. Dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya 35% yang tuntas secara individual yaitu sebanyak 7 siswa yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA yaitu 70, sedangkan 65% atau sebanyak 13 siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara rendahnya belajar siswa kelas V SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin disebabkan kurang maksimalnya keterlibatan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Keadaan seperti ini apabila terus dibiarkan, maka akan berdampak buruk terhadap siswa pada saat kenaikan kelas, karena rendahnya aktifitas siswa bisa berdampak buruk pada rendahnya hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa rendah, itu berarti siswa kurang memahami materi pelajaran mengenai daur air dan peristiwa alam, akibatnya nanti untuk kehidupannya siswa menjadi kurang mampu menghargai dan menghemat air. Siswa juga menjadi kurang mengetahui cara mencegah bencana alam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* di variasikan dengan model *Mind Mapping*.

Slavin (2009) mengemukakan “model *Team Games Tournament (TGT)* adalah aktifitas yang mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja

dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain”.

Menurut Asan (Warsono dan Hariyanto, 2013:122-126) para ahli yang melakukan riset terkait ini sampai kepada temuan yang menyatakan bahwa peta konsep (*mind mapping*) merupakan perangkat yang efektif dalam membantu pemahaman dan ingatan siswa mengenai bahan ajar sains. Selain itu, juga terbukti *mind mapping* mampu meningkatkan konsep diri positif, sikap positif terhadap sains, dan meningkatkan tanggung jawab pembelajaran.

Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang divariasikan dengan model *Mind Mapping* kemampuan belajar siswa baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan akan menjadi optimal. Hal ini di karenakan permasalahan yang terdapat dalam materi pelajaran di pelajari dan dipecahkan langsung oleh siswa melalui tahapan-tahapan metode ilmiah, dan menemukan pemecahan masalah dengan pemikiran kreatif. Sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar tersebut dilakukan penelitian mengenai: “*Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Daur Air dan Peristiwa Alam Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Divariasikan dengan Model Mind Mapping di Kelas V SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin*”.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan peningkatan hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* divariasikan dengan model *Mind Mapping*.

Sedangkan pendekatan penelitian digunakan pendekatan kualitatif yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan dan

menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2010:60).

Sementara jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu “suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemampuan berpikir rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran dilaksanakan” (Sanjaya, 2009:26).

Penelitian tindakan kelas atau (PTK) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Penelitian tersebut muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya, dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula (Arikunto, 2010:128).

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 22 orang terdiri dari 9 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran IPA pada konsep Daur Air dan Peristiwa Alam. Alasan pemilihan subjek karena ditemukan sejumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran IPA khususnya pada konsep Daur Air dan Peristiwa Alam.

Hal ini terjadi karena siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa hanya diminta mencatat materi ajar yang terdapat dalam buku teks sesuai perintah

guru dan juga mendengarkan penjelasan dari guru hanya melalui metode konvensional sehingga tidak ada kegiatan bermakna yang dilakukan siswa. Siswa tidak terlibat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Selain itu siswa juga kurang dapat bekerja sama dengan teman, kurang dapat menghargai pendapat teman, malu bertanya dengan guru, dan kurangnya motivasi belajar.

Juga dikuatkan dari data hasil ulangan harian 3 tahun terakhir semester II pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam. Nilai rata-rata kelas dari data hasil ulangan harian semester II tahun ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam hanya mencapai 59,4. Dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya 37,5% yang tuntas secara individual yaitu sebanyak 3 siswa yang melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA yaitu 70, sedangkan 62,5% atau sebanyak 5 siswa yang belum tuntas.

Nilai ulangan harian tahun ajaran 2012/2013 semester II pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam hanya mencapai 62,14. Dari seluruh siswa yang mengikuti ulangan harian, hanya 35,71% yang tuntas secara individual yaitu sebanyak 5 orang sedangkan 64,29% atau sebanyak 9 orang siswa yang belum tuntas atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA.

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Artinya pihak yang terlibat dalam PTK mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan yang bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati

pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya (Kunandar, 2011:41).

Jenis data yang digunakan dalam PTK meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. (1) Data Kuantitatif adalah data tentang hasil belajar siswa setelah melakukan tatap muka atau setiap kali melakukan pertemuan. Pada penelitian ini data kuantitatif berupa data tentang hasil evaluasi siswa yang dilakukan pada setiap akhir pembelajaran siswa kelas V SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin. Data tentang nilai tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir siklus. Adapun data kuantitatif untuk mengukur kemampuan siswa secara individual dengan rumus jumlah skor perolehan dibagi jumlah skor maksimal dan dikalikan 100.

Sedangkan untuk mengukur kemampuan siswa secara klasikal dengan rumus jumlah siswa tuntas dibagi jumlah siswa dan dikali 100%. (2) Data Kualitatif adalah data tentang aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini data kualitatif berupa aktivitas siswa secara klasikal dihitung dengan rumus jumlah siswa aktif ditambah siswa sangat aktif dibagi jumlah siswa keseluruhan dan dikali 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian proses pembelajaran melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* di variasikan dengan model *Mind Mapping* dikemas dalam bentuk diskusi kelompok, kemudian dilakukan *games* dan *tournament* serta *Mind Mapping*. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan dan menghasilkan proses pembelajaran yang baik, walaupun masih ada beberapa hal yang belum efektif pelaksanaannya. Temuan ini didasarkan adanya hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung yang antara lain indikatornya dapat membuat siswa: (1) Kedisiplinan siswa, (2) Keaktifan siswa, (3) Kesungguhan siswa (antusiasme), (4) Kerjasama, (5) Ketuntasan, Walaupun, sudah dikatakan mengalami peningkatan,

masih ada beberapa hal yang belum terlaksana secara optimal. Namun tidak dapat dipungkiri peningkatan tersebut tidak terlepas dari peran guru.

Guru merupakan komponen yang menentukan keberhasilan suatu sistem pembelajaran. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Dalam pembelajaran guru bisa berperan sebagai perencana (*planner*) atau desainer (*designer*) pembelajaran, sebagai *implementator* dan atau mungkin keduanya. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran. Dalam melaksanakan perannya sebagai *implementator* rencana dan desain pembelajaran guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*Manager of Learning*). (Sanjaya, 2012:15-16).

Hasil **aktivitas siswa** siklus I mencapai 60,42 % pada pertemuan 1 meningkat 71,99%. Pada siklus II katkan hasil belajar siswa pertemuan 1 adalah 82,20% meningkat menjadi 87,12% dipertemuan 2. Peningkatan ini disebabkan karena siswa cepat memahami materi, siswa menjadi lebih aktif dan siswa termotivasi dalam belajar. Melalui percobaan yang dilakukan siswa sendiri menyebabkan siswa cepat memperoleh pemahaman dan penemuannya sendiri berdasarkan pengalaman. Hal ini menunjukkan pengaruh positif dengan diterapkannya variasi model pembelajaran *team games tournament* dengan *mind mapping*, karena variasi model pembelajaran ini lebih menekankan pada kerjasama kelompok dalam menemukan atau memecahkan masalah (materi pembelajaran) yang diberikan oleh guru. Sesuai dengan pendapat Djamarah (2008 : 113) menyatakan faktor anak didik juga memiliki peran penting dalam keberhasilan

pembelajaran. Anak yang berkumpul di sekolah mempunyai karakteristik yang bermacam-macam. Keperibadian anak ada yang pendiam, ada yang periang, ada yang suka bicara, ada yang kreatif dan lain sebagainya. Intelektual mereka juga dengan tingkat kecerdasan yang bervariasi.

Pendapat yang sama dikemukakan Rusman (2011 : 321) menyatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan mereka tidak merasa terbebani atau takut. Penelitian relevan yang memperkuat hasil penelitian ini, yaitu Heny Ekasari (2012), menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan ketuntasan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 2 Pembataan Kabupaten Tabalong pada materi sifat sifat bangun ruang sederhana pada siklus I berada 70 % dan pada siklus II meningkat menjadi 90 % dengan kategori sangat aktif.

Sedangkan untuk **hasil belajar** siswa secara klasikal pada siklus I adalah 72,26% meningkat menjadi 95,50% pada siklus II. Peningkatan ini disebabkan karena pemanfaatan model *Team Games Tournament* divariasikan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* nampaknya mampu meningkatkan daya pikir siswa dalam memecahkan masalah secara mandiri. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa mengembangkan daya berpikir kritisnya dan juga siswa menjadi berani dalam menyampaikan hal-hal baru yang dianggap benar dan mampu menumbuhkan keberanian dalam dirinya untuk membagikan/mengutarakan pendapatnya kepada orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (2010:37) yang mengatakan bahwa siswa yang terlibat langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan

pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan belajar melalui berbuat.

Siswa sebagai peserta didik merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa. Cara belajar ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok (klasikal) maupun perorangan (individual). Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan dan cara belajar siswa. Model pembelajaran *Team Games Tournament* divariasikan dengan model *Mind Mapping* merupakan penerapan dari pembelajaran kooperatif, dimana menurut Slavin (2009 : 5-6) bahwa *cooperatif learning* dapat membuat prestasi tinggi dalam tugas tugas belajar akademis lebih dapat diterima, dapat menguntungkan bagi siswa berprestasi rendah maupun tinggi yang mengerjakan tugas akademik bersama sama, mengajarkan keterampilan bersama sama dan kolaborasi kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* divariasikan dengan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi daur air dan peristiwa alam. Hasil aktivitas siswa berada pada posisi aktif pada siklus I dan meningkat menjadi sangat aktif sangat pada siklus II. Sementara untuk hasil belajar siswa pada siklus I adalah 77,26%, meningkat pada siklus II menjadi 95,50%.

Disarankan kepada guru guru kiranya dapat melaksanakan pembelajaran di kelas melalui model *team games tournament* divariasikan dengan model *mind mapping*. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin yang memberikan izin pelaksanaan penelitian, dan Kepala Sekolah serta dewan guru SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin sebagai tempat penelitian yang selalu

aktif membantu terlaksananya penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SDN Sungai Jingah 1 (2015), *Daftar Nilai Kelas V*, Banjarmasin
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, E. Robert. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Musa Media.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suriansyah, Ahmad. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.Sisdiknas. (2014) Bandung: Citra Umbara.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Unies Graha.